

VOICE OF DESIGN

日本デザイン機構

Japan Institute of Design

東京都港区虎ノ門1-2-18虎ノ門興業ビル7F

Toranomon Kogyo Bldg.7F 1-2-18 Toranomon, Minato-ku, Tokyo 105-0001 Japan

〒105-0001

Phone: (03)5521-1692

Fax: (03)5521-1693 1998年1月25日発行

VOL.3-4

Leading article JD 時評



情報環境の条件：多様・共有・速度

— 情報環境のソーシャルデザイン

月尾 嘉男

東京大学教授

目次

| | |
|---|-------|
| JD時評 | 1.2 |
| 「情報環境の条件：多様・共有・速度」 — 情報環境のソーシャルデザイン : 月尾嘉男 | |
| JD座談会 | 3~9 |
| 「ソーシャルデザイン」の実現に向かって2 — 「コーポラティブ社会」の提唱をめくって | |
| インタビュー | 10.11 |
| ヨロ・ソタマ/ヘルシンキ美術大学学長 ケネス・グランジ/バンタグラムJDデザイナー | |
| 第8回JDフォーラム | 12~15 |
| 「公共のデザイン」 | |
| JDワークショップ | 16~18 |
| 「子供たちとデザイン—未来を描く視点」II (後半) | |
| 寄稿「ソーシャルデザイン」 | 19 |
| デザイン概念革新への試み 長澤忠徳 | |
| 事務局から | 20 |

CONTENTS

| | |
|----------------------------|-------|
| Leading Article | 1.2 |
| JD Round Table Talk | 3~9 |
| Interview | 10.11 |
| Activity 1 - JD forum 8 | 12~15 |
| Activity 2 - JD Workshop 2 | 16~18 |
| Interactive | 19 |
| From the Secretariat | 20 |

現代を高度情報社会とか情報通信社会という言葉で表現することがあるが、それは社会活動の相当部分が情報に依存するということを明示したものである。ほんの数十年前、日本の就業人口の60%は一次産業に従事し、三次産業は20%程度であったが、現在では完全に逆転し、60%以上が三次産業に従事している。この三次産業とは情報を生産し、処理し、提供する産業にほかならない。

日本の社会に流通する情報の総量は過去10年間で3倍に増大しているし、10年前に一般利用が可能になったインターネットは、現在では世界で数億の人間が利用している。この一種の爆発といってもいい現象を、情報通信革命とか第二次産業革命というように表現するが、それは社会構造自体の変革であるから、それに対応した社会制度や社会精神の変革が付

随して実行されなければならない。

その変革すべき内容を以下の三点に要約して検討する。第一は「画一」から「多様」に社会の価値の中心が移行することである。情報が中心となる以前の社会は一般に工業社会と命名されているが、ここでは同一の製品を大量に生産して社会に普及させることが価値を増大させる基本であった。フォードT型が象徴するように。20年間に1500万台の同一製品を生産することが勝利の仕組みであった。

したがって、社会の様々な側面でも画一とか同一という価値が浸透し、代表は教育もしくは人材育成であった。全国各地で同一の時期に一律の内容で同等の教育をし、均質な能力の人間を多数保有することのできる国家や組織ほど発展できたのであり、日本が短期で世界の工業国家の先頭に到達できたのも、同質の人種

Preconditions for an Information Environment: Diversity, Sharing and Speed

At present, 60 percent of the Japanese labor force are engaged in producing, processing and providing information. The quantity of information in the market has been tripled in the last decade. The Internet made available about ten years ago is now used by several hundred million people in the world. This explosive phenomenon presents a kind of structural reform of the society. Hence, social systems and people's consciousness should also be reformed accordingly.

One is a shift of the social value system from "uniformity" to "diversity." An industrial society is

characterized by mass production and uniformity in all aspects of social life. A typical example is education or human resource development. School education is given uniformly throughout the country at the same time. States and organizations with a large pool of human resources with a homogeneous quality and ability succeeded in the development efforts.

In contrast, the value of information lies in difference. Finding a value in differences and eventual acceptance of various thoughts and diverse products and services will be an important requirement to live in an information society.

Another value shift is from "monopoly" to "shar-

Leading article

情報環境の条件：多様・共有・速度 — 情報環境のソーシャルデザイン 月尾嘉男

で構成された国家で均一という価値を尊重する傾向が存在していたからである。

しかし、情報の価値の本質は相違にある。偶然にしろ、ほとんど同一の建物を設計したり、ほとんど類似の小説を執筆したりすれば、価値生産しないだけではなく、犯罪になる場合さえあるのは、この関係を明示している。相違することに価値を見出すこと、結果として多様な思想や製品やサービスが社会に存在することを容認することが情報環境の重要な要件となる。

第二は「独占」から「共有」への価値の転換である。普通に情報という言葉から連想されることは独占による効果である。特許は特定の技術情報の独占による価値を保証する制度であり、新聞記事も一社が独占報道すれば特種になる。今後このような価値をもつ情報の重要さは存続するが、一方で共有される情報の価値が増大する社会が重要なものとして登場する。

全国各地の地方公共団体で情報開示の傾向が進行している。企業にも株主総会などで情報公開が要求されている。社会の方向が明確であり、そのための方策も自明である時代には、政府や企業や個人が情報を独占していても社会の進展に障害とはならなかった。しかし、社会が巨大な方向転換しようとするときには、社会を構成する要員の多数が情報を共有していることが方向転換を容易にする。

岐阜県古川町で旧市街地の景観を改善していこうというときに、大学の調査チームが作成した景観改善地図を全戸に配

布した結果、町民が行政の施策に協力するだけではなく、独自に行動をして急速に改善が進行したという事例がある。役所が情報を独占し、公共事業のみで景観改善をしていく場合と、町民が自宅の改築でさえ景観に配慮する場合を比較すれば、その優劣は容易に判断できる。

地球規模の環境問題も金融機関の破綻問題も情報共有が解決を容易にする事例であるが、日本では既得権益の保護が情報公開を阻害しており、結果として高価な始末をしなければならないことになっている。欧州各国が環境問題対策で先行しており、米国が金融問題解決で成功したのは、それぞれの分野で情報公開が実施され、社会が情報共有しているからである。

第三は「規模」から「速度」への規範の転換である。工業社会では、社会の様々な要素が規模を追求してきた。都市は急速に巨大になり、日本では一極集中が問題になるほど集中が進展した。産業でも巨大企業が誕生し、市場を独占する方向に進展してきた。これらは効果もあったが、問題の原因ともなってきた。国土全体では地方の疲弊であり、産業社会では中小企業の衰退である。

情報社会は本質として反対の方向を指向している。電子新聞や衛星デジタル放送により情報入手における都市と地方の格差は消滅し、サイバーショップの普及により商品の購入の格差も緩和されつつある。アマゾン・ドット・コムというネットワーク内部の書店が、バーンズ・アンド・ノーブルという地上最大の書店を

凌駕するように、規模が絶対権力である時代は終了しつつある。

それを代替して出現してきた規範が速度である。急激に方向転換する潮流のなかで大型船舶を操船するのは困難である一方、小型船舶を迅速な判断で操船すれば難所も容易に通過できるというわけである。現実国内で進展目覚ましい地域は知事などの首長が迅速な決断をしている小県であるし、世界の国家でも元首が時代を先取りした施策を実行している小国である。

情報環境のソーシャルデザインとしては、端末装置や通信ネットワークなど情報通信基盤といわれる分野の整備も重要であるし、国民がその技術を利用できるための教育も重要である。さらには情報社会に適合した法律体系や社会慣習の整備も必要である。しかし、最大の要件は市民が情報通信社会の精神を保有することである。その精神の特徴の代表が「多様」「共有」「速度」であると推察する。

日本は国民の性質や国土の構造が工業社会に過度に適合した国家であった。それが1世紀という短期で世界の工業国家の先頭に到達できた理由であるが、生物の世界と同様、過剰な適合は環境の急激な変化には弱点となる。政治・行政・経済という分野で改革が進展せず、世界の後進地域になりつつある事態を解決するには、情報社会に適合する精神のソーシャルデザインが必須である。

東京大学工学部産業機械工学科教授。特定の分野に執着せず、建築設計、都市計画、人工知能、感性情報処理などの分野を転々としてきた。最近では国家通信基盤の整備計画に従事している。

ing." Generally, "information" gains its value by monopoly. The patent is a system to secure the monopoly of technical information. Even news becomes more valuable if it is reported by one newspaper. In the future, the value of exclusive information will continue to exist on one hand, but shared information will become more valuable on the other.

When a society is undergoing a major turn, the process will be easily promoted if the majority of the population share information.

Environmental pollution from industrial waste and the recent bankruptcy of financial agencies in Japan could have been better handled if information had been disclosed much earlier.

But the desire to protect vested interests was so strong among government offices and companies that they were reluctant to disclose information. As a result, the society had to suffer larger costs. That European countries are far ahead of Japan in environmental preservation, and that the US succeeded in settling the crisis of financial agencies are because information was disclosed and the public shared information.

The third is a shift from "scale" to "speed." "Scale" was the norm in an industrial society causing small industries and rural communities to be on the wane.

An information society is oriented toward the

opposite direction. Electronic information media and satellite communications narrowed the gap between a large city and a village. "Speed" is becoming the norm now.

In addition to the improvement of the information infrastructure, social design should include educating the public to be able to utilize new technologies, and adapting the legal system and social practices. Above all, social design should aim to direct people to appreciate "diversity, information sharing and speed."

Yoshio Tsukio / Professor, Tokyo University, Faculty of Engineering, Department of Mechanical Engineering Synthesis, Industrial Systems Engineering

日本デザイン機構は5月にマルチテーマフォーラム「ソーシャルデザイン」を開催した。本誌ではその展開を巡って座談会「ソーシャルデザインの実現に向けて」を前号に掲載した。今回は第2段として前号で提唱された「コーポラティブ社会」構想をとり上げ、その可能性について討議いただいた。「コーポラティブ」構想にある、価値観を再編し協同して生活を行うという発想は極めて実験的で、日本デザイン機構ならではのテーマと考えた。先ず、提唱者の大塚氏がその概念と方法について述べ、その後討議を行った。

コーポラティブな社会づくりと コミュニティ開発の提唱 大塚洋明 都市計画家

1. 日本の都市と住宅地

私は都市の計画や施設の計画を専門としている。そんな私の最も悲しいことが、外国の人から日本のいい住宅地を見せて、と言われることである。田園調布や公団のニュータウンじゃ恥づかしいし、弱ったなと頭をかくしかないのである。個別の建築や住宅だけでなく、その国の文化の結実としての群の住宅地である。住民のマナーやホスピタリティ、美意識などを含めての住宅地なのである。

もちろん日本にも古い街並みや歴史的建造物群などに美しい住宅地があるが、現代的な意味での美しい住宅地は皆無であると言ってよいのが現状なのである。個別の住宅ではウサギ小屋と揶揄され、そして美しい住宅地は未だないのである。

Building a Cooperative Community

There is no modern residential community with a beautiful landscape in Japan where the residents are hospitable and live with good manners, except for a few historically preserved districts. Most suburban residential districts in the modern world model after a British garden city initiated by E. Howard in the beginning of the 20th century. Howard intended to manage a garden city by a cooperative corporation as a means to ensure sustainability of the city. He also intended to combine a city with agriculture. What was more, he built houses using local materials, thus creating a beautiful townscape. It was a social reform movement

最近では欧米の人々からだけでなく、韓国やシンガポールの人からも日本人はかわいそうですねと言われるほどである。1世紀半にわたる近代化の努力にも関わらず、このていたらくである。

2. ハワードの「田園都市」の再評価

今日、多くの都市における郊外住宅地のモデルは、20世紀初頭にイギリスで実践されたE.ハワードらによる田園都市であった。文明史家のルイス・マンフォードは、人類は20世紀初頭にすばらしい発明を2つ手に入れたと言っている。ひとつはライト兄弟による飛行機で、人類は空を飛ぶ翼を手にした。そしてもうひとつがハワードの田園都市で、それによって人類は地上に降りた時のすばらしい住む家と環境を手に入れたとしている。このハワードの田園都市の提唱と実践は世界に大きな影響を与え、各国でいわゆるニュータウンがつけられていった。わが国でも田園調布や優良な郊外開発はこの田園都市に影響を受けたものであり、初期の住宅公団もその影響下にあったと言ってよい。

しかしながら各国とも、多くが田園都市の創りだした住宅や住宅地をモデルとしたが、ハワードの最も革新的であった事業構造は導入しなかったのである。ハワードの田園都市は、土地は都市開発会社が所有し、定期借地権で住宅がつけられてい

った。このためハワードが手がけたレッチワースとウエルウィンという2つの田園都市は1世紀後の今日も美しい住宅地の姿を保つとともに、田園都市会社は黒字で運営されているのである。それにひきかえ、わが国の田園都市としてつくられた田園調布などは相続のたびに敷地が分割され、当初の姿は無惨にも失われてしまったのである。

このハワードの田園都市のもうひとつの特色が農住都市としてつけられたことで、このことも事業構造とともに他の田園都市の視野に入っていないのである。ハワードは都市周辺に農用地も併せてつくりだし、都市と農村との間にひとつの地廻り経済圏を形成して、都市にとっても農業をする人も共にメリットを受けるような計画をめざしたのである。ハワードはこのことを都市と農村の幸せな結婚と表現している。レッチワース、ウエルウィンともに田園都市の住宅地のまわりには広い農用地が用意され、農業を営む人も募ったのである。都市に住む住民には新鮮な食料が供給され、農家にとっては近くに一定程度の消費市場が存在する



Letchworth (英国) / 写真提供: (株) ヒューマンルネッサンスコーポレーション

against the Industrial Revolution.

However, the most revolutionary management structure was not introduced. The Denen Chofu estate, the most expensive district in suburban Tokyo is a typical example. The land lots have been divided each time an owner dies and the land is inherited due to high inheritance tax. The original beautiful townscape has been lost. We are now at a right time to begin a similar movement, and the Japan Institute of Design can be instrumental in this initiative.

What is feared to occur in Japan is an inner-city problem which has affected some cities in the West. When industrial bases move out of city centers to suburban areas, communities in

the city center are lost, foreign residents move in to fill the vacancy, middle-class people are driven to move out to suburbs, and again foreigners come in; in such a cycle, many city environments have deteriorated.

Signs of a similar phenomenon are seen in Japan now.

A solution is redevelopment of city centers by a Community Based Development Corporation (CDCs), a cooperative management corporation. It is time now that the members-to-be discuss a system in which they can live and work together. Architects and city planners should present ideal pictures of beautiful residential districts.

Hiroaki Ohtsuka / City Planner

のである。

ハワードの田園都市は単なる郊外の住宅地ではなく、一定程度自立した都市建設であったのである。事業構造としてはいわば戸建てのコーポラティブ住宅であり、農住都市であるとともに本質的な意味でのコミュニティ開発だったのである。コミュニティの持続的な運営と経営のためのソーシャル・システムとしての開発運営会社がつくられていたのである。わが国においても近年、定期借地権などの制度が導入され、またつくば方式のコーポラティブ住宅など、新しい住宅取得のための方策が提案されるようになった。しかしこれらもまだ住宅を安価に入手するために生みだされたものであり、群としての美しい住宅地づくりという視点は無い。ハワードにはまだ遠い水準にある。

3. コーポラティブな社会・コミュニティ開発法人の設立

ハワードの田園都市には今日なお学ぶべきことが多い。新しい田園都市という理念のもとに、その都市や農業を行う人々を広く募るといふコーポラティブ（協働）な社会をつくらうとしたこと、持続可能な都市としてコミュニティ開発法人をつくったこと、都市と農業の共生をめざしたこと、そして何よりイギリスらしい素材を生かした美しい郊外住宅の典型をつくり、その群としての美しい住宅地をつくったことなどである。

ハワードの実践は19世紀後半から始められたイギリスの産業革命以来の急激な工業化に対する社会的歪みの是正という

社会改革運動の系譜にある。1861年の第1回ロンドン万国博覧会の開催により、世界に産業革命以来の工業化の成果を誇示したイギリスであるが、一方でロンドンのスラム化の進行や政治腐敗が進んだ。その是正のため、最初が政治腐敗防止法の制定で、次いでモリスたちによるアーツ・アンド・クラフツ運動、そして千人のオピニオン・リーダーによるナショナル・トラスト運動が続き、ハワードの田園都市に至るのである。急激な工業化に対する新たなデザイン運動、破壊される環境に対して歴史的建造物と自然を保全しようとするトラスト、そして新しい社会の中の美しい住宅地づくりなのである。こうした永い運動の実践を経て、“アメニティ”という概念をイギリスでは、「然るべきものが、然るべき姿をもって、然るべきところにあること」と平然として言えるのである。

イギリスより1世紀以上遅れて工業化を始めた日本も、こうした是正のための社会運動を始める時期にあると言えよう。日本デザイン機構も新しいデザイン運動のための一石であると言えるが、もう一方の美しい住宅地づくりもデザイナーなど美に関与する人々の関心を強く喚起したいものである。

わが国の都市問題で今後懸念されているのが、いわゆるインナーシティ問題、インナーサブバブ問題である。都心に隣接する地域の荒廃が進むインナーシティ問題はこれまで日本では対岸の火事視してきた。しかし深刻化する欧米のインナーシティ問題を注意深くみると、[産業

の空洞化・都市機能の郊外化、コミュニティの消失]が同時に進行した結果だったのである。ここに外国人居住の急増が重なって、中産階級の郊外移転が進み、そのあとに外国人居住が集中して荒廃が進行した。こうした現象はまさしくわが国の都市で今進行中のことであり、インナーシティ問題が懸念され始めたのである。

こうしたインナーシティの再生に向けて、欧米でも手をこまねいていたわけではない。大規模再開発を含め、様々な方策が講じられた。しかし物理的な再開発では救うことができなかったのである。その再生に有効なのがコミュニティ開発法人（Community Based Development Corporations=CDCS）の設立であった。インナーシティ地区の建物を所有し、そこに住む人や店を開く人を募って、共に地域社会を運営していこうという社会システムの構築である。ハワードの田園都市が郊外住宅地のコミュニティ開発法人であり、インナーシティ地域のは都心型のコミュニティ開発法人と言える。

わが国でもそろそろこうした共に住み、共に働くという社会システムづくりを実践していく時期なのではないだろうか。欧米では自分たちの生活する場を共同してつくっていくという実践は当たり前のこととして、多くの例がある。建築家やデザイナーが、自分たちの生活の場としての美しい住宅地はこういうものだと社会に実際に提示して行くべきなのではないか。そんな問いかけが私たちにされているのではないか。ハワードやモリスの顔を見ていると、そんな気がするのである。

An age when we should form self-help and mutual-help organizations ourselves

Kawarabayashi: There seem to be two aspects; one is hardware, that is building a beautiful city, streets or houses, the other is software, that is community building. The former may be quite easy, but the latter, which implies sharing of a value among residents, may be difficult. How can the consensus be forged? Spontaneously? Or, will some committed persons with strong leadership direct others?

Ohtsuka: I gather that people suffer from "I lost a sense of purpose in life" syndrome. Under such circumstances, people are more con-

scious about "community" and "cooperative" management. The smallest example in actual life is building a "cooperative house." People who agreed to live in a collective house with their own layout speak with an architect. A good example of a highly conscious people is in Kobe after the earthquake in 1995. While discussing the house, wives set up a company limited. At first, they were thinking about their own homes, but later, they began to consider the surroundings, collection and distribution of goods, care of the elderly, and finally they decided to form a self-help and mutual-help body. I think this is a new phenomenon in the present times.

Hayashi: To own a house in Japan today makes a person exhausted. And the house one obtains is poorly made and must be refurbished from time to time. One may hope to have a house in the suburbs and grow vegetables in a backyard, but he cannot do that. There is something in the social system that prevents him from just hoping for such a life. A sense of depression appears to be stronger among the present generation.

People with the same sense of value

Nonaka: It is very difficult to keep the same standard of life in a community. A typical case is foreign residents. After the collapse of

JD Round-Table Talk

Realization of Social Design 2 — Building a Cooperative Community

16 December, 1997.

■座談会参加者

大貫東彦 NTT都市開発(株)

常務取締役企画本部長

河原林桂一郎 (株)東芝

デザインセンター所長

野中 徹 住友軽金属工業(株) エンジニア

リング事業部 設計技術部

林 柳江 (株)リビングデザインセンター

インテリアコーディネーター

[座長・大塚洋明/司会・佐野、伊坂]

だと思う。そういう時はコミュニティとか、地域の経営というのに割合に問題意識が強くなっています。コーポラティブの具体的な方策として、一番小さいものとして実際に動いているのが住宅づくりとしての「コーポラティブ住宅」です。皆で

一緒に住もうよ、集合住宅でも自由な間取りでやろうよという人々と建築家が議論しながらやっている。既に全国で3000戸位が一般に供給されています。

その中で最も問題意識を持っているのが神戸のコーポラティブ住宅です。皆で議論をしているうちに奥さんたちが地域の株式会社を作ってしまった。最初は自分の家の中だけ考えていたのが、外を考える。共同の荷物の集配とか老人の福祉とか。自分たちで自立的・互助的な組織をやって行こうと。今そういう時代なんだなと思っています。

かなりの人々がコーポラティブ住宅を戸建てでやろうとすれば、ハーワードの田園都市のようにやっても行けるのです。住宅地を整える、50戸だとか100戸作るとは皆でやれば割と簡単なことなのです。それをディベロッパーは難しそうにやっているに過ぎません。

林 本来、住まいはライフスタイルやその変化にあわせて、環境や大きさを選択して、住み替えていく空間であると考えられるのですが、今は自分の家を一戸建てる



のに精力を使い果たしてしまう。住まいが終の棲家というには余りに粗末なのにも関わらずそこでリフォームという継ぎはぎを当てながら、何とか使いこなそうとせざるを得ないのが実情です。もしかしたら都会から離れて、野菜を作るような生活を自分も手に入れることができるかもと思いつつできない自分。それは自分の気持ちだけでなく社会のシステムが、そう思うことを阻んでいるのではないかという疎外感・失望感が今までの世代にない程強いのではないかと私は思うのです。

「二階で馬や山羊を飼う人たち」もいる。

野中 コーポラティブ社会の話の中に「同じ価値観を持った集団が新しい都市やコミュニティを作っていく」とありました。しかし実際に同じレベル、高質なレベルをキープしていくことは大変なことだと思ふのです。私はこの春、東欧の三都市をまわってきたのですが、そこでは外国人居住者との共棲が問題になっていました。共産圏が崩壊しブタペストや

自分たちが自立的・互助的な組織を作る時代

河原林 主旨をうかがって思い入れも伝わってきましたが、2つのことを感じました。1つは「美しい都市、美しい街、美しい住宅」という、いわば「景観的な部分」。2つ目は、そこに住む人達のコミュニティ(共同体)あるいは生活そのものの中での「価値観の共有」。要するにハードとソフト。ハードとしての「器」は、確かに可能かもしれませんが。しかしソフト部分のコンセンサスがどういう形で形成されていくのか。自然発生的に出現するのか、あるいは意識ある人というか心ある人がリードしていくのが問題です。プランする側の意識としては、少しでもそういった意識を持った人達が集まって自分たちの考えを提示しながら一緒にやってくれば良いと思うのですが、見方を変えると自然発生的に出たものの底上げ的な熟成をある時期経ないと、コンセンサスに移行していけないのではないかという感じもします。

大塚 今、日本は「生きがい喪失」時代

Communism, people rushed into Budapest, Prague and Vienna from surrounding countries. In addition to the demand-supply imbalance that occurred in infrastructure services, value differences between foreigners and local residents caused many frictions. So, keeping demand and supply in infrastructure and compromising different values to live in one community will become important.

Ohtsuka: It will take a hundred years until styles and esthetics will converge to be one shared by all the nation, so, for the time being, we should start with a group of several hundred people.

Ohnuki: Is it right to consider that the best way

to improve the living environment is that like-minded people gather together to build an environment? It can be said that our present environment is kept as such because we do not want a better one. It is nobody's fault but our own. We pay quite a lot of money for clothes and cars but pay the least to our "environment." It is a matter of education. If we visit local cities, there remain well designed residential districts which were built centuries ago. But houses in residential areas developed in Tokyo and other large cities are poorly made. "Cooperative" house construction may be a solution to improve these houses. But currently, communities are increasingly destroyed

because lands are being sold to pay inheritance tax. In order to promote a cooperative way of house and community building, it should be incorporated in the social system.

The term "cooperative" implies "cheap." But this is not true. If they seek a high-quality cooperative house with professional assistance from architects, then naturally the price will become quite expensive. If a cooperative house movement is supported by people who think in such a way, then the movement will be a genuine one.

Ohtsuka: It is very essential. When we think about the maintenance of Japan's agriculture in relation to a cooperative community, we

「ソーシャルデザイン」の実現に向けて 2 — 「コーポラティブ社会」の提唱をめぐって

プラハやウィーンには周りの外国人がどっと入ってきて急にインフラがパンク状態になり、水道の問題を始め需要と供給のアンバランスが一挙に起き従来からの住民は非常に迷惑している。それと外国人との価値観の違いが色々なところで出てくる。宗教も違うし生活の考え方が違うから我々の信じられないことをやるという。例えば普通のアパートの「二階で馬とか山羊を飼う」と。

だからコミュニティや都市を作る時大事なのは需要と供給の問題、いわばハードのインフラと、一方「生活のしかた」という価値観のベクトルを揃えて行くという「ソフトのインフラ」だと思います。

大塚 当面は僕らの今の社会が、様式とか美とか色んなものを時代的に収斂していくのにあと1世紀ぐらいかかりそうなものですから、暫くは数百人単位ぐらいで何か仕掛けて行って、一緒に住む人たちが本当に「やっぱり環境の問題を考えたい」という人たちは、そういうグループでやっていく、そう思っているのです。
大貫 同じ様な意識の人がかたまると、ある環境を作っていくのが環境を改善していくのに一番いいだろうと、そういう風に受けていいわけですね。ただ「都市計画家」ということでお願いすれば何とかもう少し都市の骨組みに手をつけられないのかという感じがありますね。今の我々の環境というのは、皆がそれしか求めていないから存在するわけであって、環境の悪いのを他人のせいにするわけにはいかないのだと思うのです。例えば車とか着るものにはお金を使う所が沢山

あるけど、「環境」には一番使っていない。戦争に負けてから教育の問題に絡んで、こういう風に皆育ってきているのであって根はやはり教育段階の話だと思う。昔の住宅地、例えば徳川時代とか戦前のものにキチッとしたのが地方に残っている。むしろ新しく東京などの大都市に作ったのが誠にプアーで、そういうのを直すのに一つは確かに「コーポラティブ」があるのかなと思う。ただそれらが教育がされていない段階で、例えば遺産相続とか子供の代になって、全体のコミュニティの中のストラクチャーが壊れてきた時に、受けついで人が全体のシステムにうまくくっついて行けないと意味がない。

もう一つ「コーポラティブ」というときに必ず「安い」という概念がある。これは嘘だと思う。自分たちで専門家を雇って作るのだから、クオリティが高いのだから当然高いのだという人が集まって運動になるなら本物だという気がする。

大塚 今の話は本質的だと思う。コーポラティブな地域社会と共に「日本の農業」みたいなものの維持や再生を考える時には、都市圏と共同した形でのコーポラティブな経済体系・システムを作るべきだという話がある。そうした時には今言われたように「高くても安全をきちんと担保されているので僕たちは買うのだ」という決意がないと実現しない。

大貫 サクラメント市の郊外にある「ヴィレッジ・ホームズ」は「コーポラティブ」の成功例で不動産の価値としても非常に高く評価されている。ソーラーシス

テムと自給農業を軸としたユニークなものだがそれに賛同する人がアメリカには沢山いる。恐らく日本も人口の母胎が大きいから可能性はあると思う。ああいう先端的な性格のはっきりしたものを、どんどん打って出て実例を示すならば社会が変わっていくのではないかな。でも例えばデザインでも凄く優れたデザインがあるからと言っても、他のデザインは良くない。(笑)

大塚 社会全体として、全部そちらへ移行することはないと思う。

大貫 例えば大学を夜間、成人に解放して講師にボランティアで来てもらっているようなレクチャーをやるとか、そういう「核」が幾つもある、そういう所で人の触れあいがある、そういう街の作り方は良く分かるし有効な感じがする。

大塚 地域社会・コミュニティは地域版のある種の「ソーシャル・ネットワーク」の在り方だと思う。それともう一方でフィールドと関係なくソフトのネットワーク型（地縁型社会とよくいいますけど）があって然るべきだと思う。つまりロンドン型で言えば「クラブソサエティ」。そういう地域型でない集まりがある。日本ではどうしても企業は企業だけ、大学は大学だけになってしまう。そうした



Letchworth (英国) / 写真提供: (株) ヒューマンルネッサンスコーポレーション

Homogeneous Lifestyle.

Ohnuki: I myself feel like excusing myself when I hear the word "cooperative." I partially envy having such a system on one hand, but on the other hand, I don't want to be bound too much by the system.

Hayashi: Right. Escaping from such an environment was my initiation to adulthood. In a cooperative community, the lifestyle becomes homogeneous, with people with a similar background living an exclusive life. I have an impression like that. I think a cooperative community should be cooperative in all aspects embracing different things; young and old, strong and weak, beautiful and ugly within a

should develop a cooperative economic and social system that links rural and urban areas. If such a system is established, people will decide and say "I will buy this cooperative house although it is quite expensive because security is ensured."

Ohnuki: In the United States, I hear that a "village home" is selling well. There something like "primitive communism" is practiced. There are many people who support the idea. As Japan has quite a big population, it may be possible to introduce this idea here. If we show good samples of advanced ideas one after another, then the public may change. For example, a university can be opened to the public in the

evenings and a number of people with expertise can be voluntary lecturers. There are some centers like this where people can interact. A city planning embracing such centers is effective, and easily understood.

Ohtsuka: Local communities can consist of a social network physically. In addition, there should be a non-physical network of local communities. In Japan, networks tend to be homogeneous, such as networks of companies or of universities. Interdisciplinary networks may lead to a trust or a consortium of the government and private sectors. I hope to form a number of such networks.

JD Round-Table Talk

Realization of Social Design 2 — Building a Cooperative Community

「仕組み」が多分ある種のトラストとか本当の意味での第3セクターに繋がる。そういうものを沢山作っていく。その地域社会版もあっていいと僕は考えているのです。

「新百合」は果たしてどうだろうか。

大貫 そういう言い方をされると分かる。僕自身が「コーポラティブ」と聞くと逃げ出した方だから(笑)。羨ましいのだけど、そこまで拘束されたくないというか。

大塚 確かにそういう意識はある。戦後ずっと僕ら一。

林 それで生きている所がありますね。そういう所から脱出しようとしたのが発端でした。大人になるためのきっかけ。

大塚 青年たちがボランティアで地域のためにとやっているのを見ると恐い感じもする。そうじゃない価値観の人たちも育ってくれないといけないなあと思う。

林 話題の「新百合ヶ丘」ですが、非常に似かよったライフスタイルを持っている人が多い。コーポラティブとなると均質な暮らし方、ライフスタイルになって小さなグループの—今の中学生のサークル活動に近い(メンバーでしか通じない言葉とか色々な流行りを生み出した)ああいったものの大人版というか、それを「新百合ヶ丘」に強く感じる。

それとライフスタイルとして例えば美意識の中で汚いものとか、あるいは年をとったものとか弱いものというようなイメージが組み込めるような意味でのコーポラティブな生活が必要だと思う。異質なものを組み込めることがとても大事だ

と思う。

大貫 やはり基本の所で「要求する側」の人の要求がはっきりしないというのがあると思う。

大塚 行政もきっちり注文書を作れない。その受託を受けた都市計画家とか建築家たちも作れない。

伊坂 ましてや住まい手は全然声が出せない。

「募集型」で集まった人々が運動体となる。

河原林 つまり言い方を変えれば皆がHOWと言う部分にすごく慣らされ続けていて、急にWHATの部分を問われたときにグッと詰まるものがある。建築家も住まい手も。そういうビジョンやスケープが、日本の特に首都圏のようなところでは、もともといろんな人たちの集合体なので当然文化的な基盤はばらばらであり、非常にテンポラリーなものとしてしか集まってこない。だから高齢化というある熟成期間が来た時に、今の新百合のようなケースはテストケースとなると思う。

そこで問われているWHATの回答を誰が出来るかです。プランナーなのか、あるいはそういう仕掛けなり仕組みを作る側なのか、「生活者」自身なのかは今問われていると思う。私はこれは、どこかがリードするというよりは全体がそれを持ちえないと、熟成して行かないし、うまく行かないと思うのです。どこかが情報で引っ張って行くというだけではリアルなものにならずに、イメージの世界になってしまう。

大塚 日本では多分、生活者が一番意識が高いのではないですか今は。産業側とか行政側は極めてプアだという気がする。

野中 その生活者ですが新百合の場合は既にあるわけですが、例えば大塚さんのプランにある山形のように全く新しい所にそういうコミュニティを作る場合、生活者側の立場というのはどういうカタチをとられるのですか。

大塚 「募集型」で一緒にここで住もうよという人たちが集まって、お金を出して株式会社を作る。それをある種の運動体というか社会運動としてやっていく。

山形ニュータウンは何千人というオーダーですから多分出来るだろうと。そろそろ山形に帰りたいなあという人、市内で若年層が世代分割して新しい家を作る人たちなど。山形の金山町では、その住宅は全部地場の木造でやるとか色んなことまで決めています。

基本はやはり「教育」からやるべきではないか。

佐野(司会) 先程、河原林さんから「どこかがリードしても情報になってしまって、全体が熟成してレベルアップすることとはなかなか繋がらない」という話がありました。そうした日本の社会の移り変わりの構造特性とコーポラティブという概念がどうかみ合うのかという所がポイントだと思うのです。住む人を取り込んだ形でモデルを作って展開する方法は今まで余りやってこなかったと思います。

大塚 私はちょうど今は変わる時という

community.

Ohnuki: People on the "demand" side should express their demand clearly. Architects or city planners must create while they are clarifying the orders their clients have made.

Ohtsuka: Even the government offices cannot make an order describing accurate specifications. And city planners or architects who receive an order are not able to draw specifications of their clients' desire.

Isaka: Because those who are going to live in it cannot tell what they want clearly.

People who applied will be participants in a movement

Kawarabayashi: People are used to thinking "how" to live and have never thought of "in what" to live. When we are asked "what" to live in, both architects and residents-to-be are puzzled. Particularly in large city areas like Tokyo and its environs, people with different cultural backgrounds gather with an intention of temporary residence. A question here is who decides in what to live, planners or residents? I personally fear that even if someone takes a lead, the entire level would not be enhanced unless the public at large becomes more informed and involved in decision-making.

Ohtsuka: In today's Japan, it may be consumers (housewives) themselves who are bet-

ter informed.

Nonaka: How do they relate with, for example, Mr. Otsuka's project in Yamagata?

Ohtsuka: As in the case of Howard in England, I will make a public announcement to collect people who support the project. They will bring a certain amount of capital to set up a company limited. They will become shareholders, and the whole body will be something like a social movement organization.

Education should be the first thing to do

Sano: I see the problem is how the concept of "cooperative community" can be shared by the Japanese. We have never experienced build-

「ソーシャルデザイン」の実現に向けて 2 — 「コーポラティブ社会」の提唱をめぐって

気がしているのです。日本社会全体が完全に閉塞で、もう企業にも明日はない私たちの人生にも明日はないという閉塞感と危機感だらけになっている。こういう時は色んなことが動く時です。今までは人口増加が都市政策行政の基本だったんです。それが減るんですから。経済だって右肩上がりじゃないよとなって日本の企業の方々も不安感と絶望感の中にある。そういう時は結集し合う形になる。

一方で個人にとって本当に生きがい何で達成されるかを問う時代になる。それは企業にとっても新たなスモールビジネスの方にチャンスがあるかも知れないという形で目を向けることに繋がる。そんなことを含めて凄く変革期にあるし割合ドットと動く気がする。

大貫 確かに企業はどこかに自分たちのイメージを特殊化していかないと生きていけない所がありますから。ただ安いものを提供しているというわけにはいかないので、それはそれで動いて行くと思う。だけどそれは絶対多数じゃない。先程も言ったように「基本」をもうちょっと変えていこうと思えばやはり「教育」から始めることの方が筋のような気がする。

メーカーの先端の方向とコーポラティブの接点

伊坂 コーポラティブで言えば、最近食料品などは高くても生協の方がいいとか、そこから延長されれば「あそこのトマトを皆で買おうよ」と。一つの「核」ですね。そういう動きがある。多分家具などもそういう動きになっていく。すると近

い将来家電とか自動車も一部そういう風におき代わらざるを得ない状況がある。

河原林 そうですね。情報化とかネットワーク化が進んでくると、大量生産大量販売というパターンがなくなっていくでしょう。コンピュータの世界では、カスタマイズするとかバージョンアップすることが当たり前となっています。製品そのものは、ファイナルに未だならず更に成長していく。製品そのものがユーザーの考えや生活のパターンに合わせていくという機能は、情報化（ソフト）の世界では既に出ています。

これは未だハードの形では見え難いのですが、ハードを作るシステムにも作る現場とそれを使う現場が「シリーズ（一方向）」に繋がっているのではなくて「ループ（双方向）」の形で繋がっていて常にフィードバックされるようになると最終的には、一人一人の生活者に対して逐次カスタマイズしたものを供給できると思います。するとメーカーの業態とか流通の業態も融合した形になる。つまり、新しい産業形態となります。コンピュータだとシステムエンジニアリングとかサービス、メンテナンスなどいろいろあるのですが、それにかかなり近い売られ方なりホスピタリティを保つ供給、メンテナンスの仕方などへと変わって行くでしょう。大塚さんの言われる世界「コーポラティブ社会」により近づいていく一つの方向だと思っているのです。

大塚 家電でそうならいい。「僕のテレビ」って言いたいなあ。

河原林 衛星で何百チャンネルも放送され

る時代です。今までは多くの選択肢が「ある」ことでよかったのですが、これからは選択肢の多さは当たり前だと。自分に向けたものをきちっとアドバイスしてくれる機能—それは人でもいいし、システム側でもいいのですが情報をフィルタリングしてくれる。そういうことがどんどん進む。今の情報化関係のさまざまな進展やその考え方はハードに落とし込むことによって、企業と生活者の関係に新しい流れが出てくると思います。

それと「コーポラティブ」の方法と関連してですが、最近、電子メールなどによるいろいろなネットワークが出てきています。「ニューズグループ」のように自分と同じ様なテーマに興味を持った人達が自然発生的にグループを作って活発で、非常に真摯な議論を行っています。ワイガヤを距離・空間全く別でシェアしたり、同好会を作ってサロンの活動を行っています。

大貫 男ドモは生活者じゃないという話もあるけど、やっぱり生活者じゃなければオカシイわけで、同様に企業も恐らく「生活者」としての視点の発想がないと、自分たちの企業そのものが伸びていかない時代に来ているように思うのです。だから社員に対しても生活者であることを要求する時代になると思うので、それがきちっとすれば、「環境を変える力」には結びついてくるような気がしますね。問題は恐らく「生活の仕方」でしょう。だからそれを直していくという見方であれば、正に環境問題は（日本デザイン機構が提唱する）「ソーシャルデザイン」

ing a community while involving the residents.

Ohtsuka: The Japanese society as a whole is under a gloomy atmosphere of stalemate. In turn, it is time for change on the social as well as individual levels. Individuals may be more inclined to seek personal fulfilment, and companies may find business chances in smaller scale industries.

Ohnuki: The "cooperative" method might be a good solution in the future. In order to spread this idea, people should be educated.

Manufacturers and Cooperatives

Isaka: Some people think that food supplied by Consumer Cooperatives are better even if they

are a little more expensive. Likewise, they may come to buy electric appliances or motorcars through a cooperative system.

Kawarabayashi: Industrial products may be increasingly customized to the desire of customers. Then, the manufacturing system and distribution system will change and the nature of services will also change to be more closely linked with consumer/customers. In a way, the entire industrial structure may become more adaptable to a cooperative community. Also, through the development of E-mail, there are growing numbers of personal networks, and this also provides a ground to develop cooperative communities.

Realization of Cooperative Communities

Kawarabayashi: It is a problem of the balance between individuals and the entire society, whether we can build a cooperative community. More important is the establishment of individuals.

Nonaka: When a good idea is applied to a product, that idea is quickly adapted by other products. Like this, if we, the Japan Institute of Design, show a good example of cooperative community, others may follow us.

Ohtsuka: Now people are seeking quality in life, and a cooperative community might be an answer to that quest. In a broad sense, people involved in NGOs and NPOs can realize the



Hiroaki OHTSUKA



Tooru NONAKA



Ryukoh HAYASHI



Masahiko OHNUKI



Keiichiro KAWARABAYASHI

とイコールだと思う。

「コーポラティブ社会」の実現について

佐野 今日ではコーポラティブ社会の提唱者の大塚さんの話を軸に進めてきました。大分理解も深まったと思いますので、その可能性についてお一人づつ。

林 凄く大きなテーマの所もあるのですが、逆に身近すぎてしまって。気持ちに触れて本当にチョットしたことから出来るという様な所で何かテーマがあるという事ですね。それがどういうことかという事は、逆に暮らし方そのものだと思いますけどね。いずれこのテーマはフォーラムなどで色々な形で、切り口が沢山あると思うので語り合いたいと思います。

河原林 この問題は基本的に一人一人が出発点であろうと思います。ということは先に「個」の問題が出てくると思います。勿論、全体との調和にベクトルを併せることも必要だと思いますが。

その時、いろいろな仕組やシステムが考えられますが、それは助けになると思うのですが、基本的には、「各々がどうしたいか」を持つことが重要です。行政や企業が単にベクトルが合うとか合わないとかという以前の問題として「個」がなかなか明確になってきていない時代で、その辺りをそれぞれが確立すべき時だと思います。

大貫 僕はできる所で何か協力したい、応援したいという気はしますね。一つの有効な手段だと思います。ただ都市計画家という立場の大塚さんには、もう少し何かこう「構造的な所」というのがある

んじゃないの、と迫りたいような気持ちもしますね。

林 「骨組み」をですね。

野中 自分の生活の中でコーポラティブという視点でモノを考えていこうというのが一つ。日々モノづくりに携わっていますが、デザインというよりも、それ以前のモノを社会に提供するという立場で、大上段に構えないで考えていきたい。

ビールの缶に「これはビールです」という点字をアサヒビールが付けた。それが今、全部に付いて常識になってきた。やはり世の中は常識的に誰が考えても「いい」というものは全体に広まっていくものなので、小さな配慮からでもいいと思いますので「コーポラティブな社会」の実現の片隅で何かできればなというのが仕事の立場です。

こういうものというのはある種、思い入れの強い人が「見せていく」。周辺の人は何をやるうとしているのかが分かれば意図を感じて手をさしのべる。日本デザイン機構には、こういう思い入れの強い人が、数多く集まっているのではないかと思います。色々な分野の人達がその思い入れに引きずられてやっていけば一つのムーブメントが起きるなという感じがしています。また参加します。

大塚 今までボリューム型で稼いで対応してきた日本の近代化が、そろそろ質を問われ始めている時に、その有効な一つの部分がコーポラティブであり、このコーポラティブは広い意味でNGOやNPOとか、市民自らが自分たちの価値観を標榜すること、自分たちで表すことに繋がり

ます。そろそろ行政に頼りはできないし、若い人も自分たちの就職先である企業も頼りにならない。ならば、やはり自分たち同士で、自分たちの一番下の社会の仕組みを作っていくということの色んなレベルでやって行くしかない。そのことが「自治」なのです。その自治から上位の自治体へ自分たちの権限の内の何を委譲する委託するかという形で最終的には地方主権から行政の在り方まで見直していかないといけないと思っています。分権ではなく地域は主権なのです。自分たちの社会を自分たちで運営していく。ただゴミとか何とかに関しては「ウチの世田谷区にお任せするよ」という形で、その対価として税金がある。社会のそれぞれのサービスの費用の在り方ということ自分たちの地域から再編していかないと行政改革をやっても本当にいい加減なもので終わってしまうし、首都移転の問題も絡む。

とにかく全部地域社会から見直して行かなくてはいけない。その大きな在り方がコーポラティブでありコミュニティであり第3セクターでありNGOであるということなのです。今、この時期に国政も行政も企業も「社会の仕組み」を、そういった問題でやるべきだ。

非常に真面目な議論なのですが、一方で「究極の道楽」という楽天主義でやりたい。環境問題などでも「楽しいからやるというんじゃないよ」と皆に言っています。

「コーポラティブ社会」はちょうど今、日本社会の転換期のキーワードになっていくのではないかと考えています。

lifestyle that they are advocating in a cooperative community.

People can no longer depend on the government nor employers, but have to build and govern a social system themselves at the bottom of society. That is "autonomy." From this autonomous social unit, some powers will be entrusted to upper structures such as municipalities and prefectures. Local government should be reviewed from such a perspective. Garbage disposal, for example, will be entrusted with the city government, and a resident tax will be paid as a consideration. The costs of public services should be reviewed as the basic requirement for the administrative reform.

Now, the central and local governments and companies alike are pressed to reform the existing structure. What we can attempt is to establish a cooperative community. And that I have a desire to promote it with pleasure and optimism. Unless I enjoy doing it myself, I cannot continue the work.

I hope that "cooperative community" will become a keyword in Japan in this transitional period.

Keiichiro KAWARABAYASHI / General Manager, Design Center, TOSHIBA CORPORATION

Ryukoh HAYASHI / Interior Coordinator, Living Design Center CO.,LTD.

Masahiko OHNUKI / Managing Director, NTT Urban Development Company

Tooru NONAKA / Manager, Designing & Engineering Department, SUMITOMO LIGHT METAL INDUSTRIES, LTD.

Interview 1

「アラビアランタ・デザインシティ・プロジェクト」 ヨロ・ソタマ氏 ヘルシンキ美術大学学長



「コーポラティブ社会」に関わって、フィンランド・ヘルシンキ市アラビアランタ地区の都市開発計画をご紹介します。計画の地域はアラビア製陶の根拠地としてヘルシンキの中でも最も古い工業地帯で、古くから工業地帯としての非常に特長の強い小さなコミュニティーを形成してきました。作業所を始め建造物の多くは歴史的にも建築的にも非常に重要なものです。

これまでヘルシンキでは、ワークプレイスが集中する都心部の住宅不足解消のためにその近郊の居住地の開発に力を入れてきました。このうち最も新しい開発地域がこのアラビアランタです。この計画の目的は、100年以上にわたってフィニッシュデザインの中心地の一つであったアラビアランタを、ヨーロッパの指導的な芸術・デザインシティのひとつにすることです。今日、私が学長を務めるヘルシンキ美術大学（UIAH）や、プロダクトデザイン会社、ポップジャズ音楽学校などが既に参入しており、さらにデザイン産業に関わる企業や店、美術館や研究機関事務所、学校などが参加する計画です。この計画が非常に革新的、先駆的である理由は、公的機関と民間の包括

的な協同事業であり、これがまた新たな計画のプロセスや、企業・将来の社会にとって重要な職業と、同時に新しい生活、居住、職場環境を生み出しうるということです。また、計画において、125年の歴史をもつUIAHは背後で大きな推進力となっており、市、国、企業、他の大学、他の分野、エコロジー、デザイン、教育



を通じた計画への参加、研究、プロダクト開発と国際的連携など様々な要素の統合を推進するはずで。

アラビアランタは単なる一般的な居住区にはなりません。UIAHの研究事業と居住区との間に様々なやりとりが生まれます。社会の新しいワークプレイスは主

に新たに現出する情報とコミュニケーションの構造を通じて生み出され、これまでとは異質のサービスの供給をとまなうでしょう。これはアラビアランタを情報社会のパイロット計画にし、そこで我々は新しい情報と通信基盤による新たな仕事の創出を見ることになります。

UIAHのフューチャー・ホーム・インスティテュートでは、将来の住宅と生活と仕事に関わる課題を研究する計画を進めています。研究結果はヘルシンキ市の決定に従って、アラビアランタ地域の建築様式に適用されます。計画は実験住宅を通じ将来の居住を探り始めているのです。

内海のすばらしい景観、

広大な海岸公園、最大限太陽とまわりの自然に向かって開かれた居住環境などを実現するアラビアランタの開発計画は、行政と民間、また様々な専門領域の、横断的な協同作業によって進められています。

（インタビュー：伊坂正人、小木花子）

ARABIANRANTA DESIGN CITY PROJECT

The Arabianranta Design City Project in Helsinki, Finland can be an example of "cooperative community." Arabianranta was an old industrial district in the city and as the base of Arabia porcelain factory, the whole area has been a community of porcelain-related designers and craftsmen for the past century.

The purpose of the Design City Project is to turn this district into a leading Art and Design City in Europe. Already, University of Art and Design Helsinki (UIAH), product design firms and Pop Jazz Conservatory have joined the consortium, and design-related firms and shops, museums, research institutes and

schools will join in the coming months.

This project is innovative and pioneering as it is a joint venture of the public and private sectors, and intended to produce new planning processes, enterprises and jobs essential to society in the future. It will also create a new housing and working environment.

UIAH is the central player of the project facilitating the integration of various sectors. It will create an interface to feed back the work at the university from the residents in the newly developed housing area. The Future Home Institute of UIAH has started a research program on future housing, living and work. The results of the research will be reflected in the construc-

tion of houses and office buildings in the project area. A project to explore future dwellings has begun working with experimental houses.

New employment opportunities will be created through emerging information and communications ventures. Arabianranta can become a pilot project for the information society in which we can monitor how many job opportunities can be created from a new information and telecommunication invention.

This is a joint project of the government and private sectors embracing people of various specialties.

Yrjö Sotamaa / Rector, University of Art and Design Helsinki UIAH

Interview 2

「エイジレス・デザイン」

ケネス・グランジ氏 インダストリアルデザイナー、ペンタグラム

—グランジさんが提案される概念「エイジレス・デザイン」の目指す所は、時代を超えて評価されるデザインであり、また、年齢に関係なく多くの人にとって魅力的なデザインとしています。

「エイジレス・デザイン」の最大の特徴は、シンプルで、非常に理解しやすいということです。デザイナーがいかにしてコミュニケーションをとるか非常に関心があります。建築家にしろ、画家にしろ、彼らが何をしようとしているのか、明快なアイデアとそれを伝える言葉を持っています。これをメディアが扱うと、例えば建築雑誌では、時に建築家が何を意図しているのか全く理解のできない場合があります。デザインにとって重要なことは、複雑で理解不能な言葉から脱却し、理解を促すことの努力をすることです。エイジレスデザインは、非常に本質的な問題で、この課題にデザイナーが立ち向かい、社会の議論の前線に押し上げ、明快な言葉で話し合い、広めていけば、社会は、デザイナーを認めるでしょう。その方法を学び、どのようにコミュニケーションをとるか学ぶ必要があるのです。

—当会は「ソーシャルデザイン」をテーマに、社会システムの文脈でデザインをするということについて、議論を重ねてきました。

先日モーターショーで発表されたハイブリッドカーは地球温暖化の問題に関わって、人々の強い関心を引きいています。しかしこの車は、非常にプリミティブで、非常に考えが浅いという印象です。創造

的な人々が一緒に一つのプロダクトを生み出す過程で矛盾が起きている。エンジンデザイナーは非常に崇高なアイデアを持ち、かたや車体のデザイナーとは言えば、これは100年前のデザインとしか言えません。デザイナーにとって、非常に大きな提案の機会を見逃しているのです。

—この夏のICSID会議のテーマは「ヒューマン・ビレッジ」で、もう一度人間的なスケール、尺度を捉え直すということでした。

これは、エイジレスデザインに共通する考え方で、デザインがやるべきことは、都市の中で人々が出会い触れ合う空間を作ることです。ほとんどの都市において最大の問題は交通問題です。先程から車の話に触れていますが、なぜ多くの車がスモークグラスで窓を覆っているのでしょうか。まるで別の世界との境、バリアーのようで、攻撃的で、敵意を感じます。車内の温度を涼しく保つための答えが、窓を開けることでなく、ガラスを黒くすることなのです。これは完全に非人間的な解決方法です。将来に向けて一番重要なことは、どの都市も車両の通行を禁止することだと思えます。結果として、人々は都市を歩き、公共交通を使い、彼らはお互いに出会い、話をする。もしデザイナーにこれを実現できれば、唯一最大のことでしょう。これこそ人間的な光景だと思えます。

—次世代に向けて若いデザイナーに何を望み、デザイン教育に何を求めますか。

将来、ほとんどのプロダクトが、有能

なマーケッターと賢いコンピュータシステムによってまるで自動的に生み出され、デザイナーは必要とされなくなるかもしれない。その時デザイナーはより知識を深めると同時に、人間との関係においてプロダクトがどうあるべきか、考えていくべきなのです。

特に若いデザイナーには、教養を身につけ、また、違った分野の人々と柔軟に交流していくことが必要だと感じています。私も最近設計した家で、友人から考えもつかなかった非常に的確なアイデアをもらいました。異分野との交流を通じて、デザイナーは創造的で、社会に影響を持つでしょう。問題はなにか、そこから解決を導き、もののあるべき姿をどうデザインしていくかを教育の中でも学ぶ必要があります。色やスタイルの問題は、単なる選択の要素であり、これは絵画や音楽のように、生活を美的に心地よくしてくれます。これも重要なことですが、社会全体にとってより重要なことは、ものが社会の中で人々との関係においてどうあるべきか改善していくことではないでしょうか。

(インタビュー：伊坂正人、小木花子)

英国ペンタグラム設立メンバーで、ロンドンを拠点に国際的に活躍。主な作品は、BSW社LMIスピーカー、ケンウッド社、ロンソン社家電多種、資生堂タクティクスポトル、Wood&Wood社サインシステム、インターシティー125高速ディーゼル列車Net Chair (英国国有鉄道) など。



Kenneth Grange Talks on Ageless Design

Ageless design is design that is appreciated at any time, and is attractive to all generations. Its greatest characteristic is simplicity, or easiness to understand, but there is hardly anything that is working in this direction. I am also interested in how designers communicate. It is very sad that little care is put into this part. If they want to obtain higher social recognition, designers should learn how to communicate with people using simple language. Social design should be a crossover design taking the entire social system into account. From this point, a hybrid car I saw in the Motor Show is very primitive, and stupid in a way, because there is a contra-

dition between the designs of the engine and body. The engine is sophisticated but the body is like a 100-year old car with so much glass. The theme of the recently held ICSID congress was Humane Village, which has points in common with ageless design. What designers should do for a large modern city is to have people meet one another. And the most important thing for a city may be to stop motorcars. People have to walk and use public transportation, then people will meet other people. It's humanistic. My suggestion to future designers is that they should be better educated. In the future, any intelligent marketing person can use CAD and

a large amount of research data to make a new product. Designers may not be needed to consider how to design a product. Rather, designers must consider what a product should be like, and how it will interact with consumers. Designers should have the intelligence to think what are the problems in society, which is more difficult than learning about shapes, styles and colors. The really important thing is that they should be inventive and influential. So, they should "crossover" in interacting with people.

Kenneth Grange / Industrial Designer, Pentagram Design Limited

Activity 1

第8回JDフォーラム「公共のデザイン」

1997年11月5日(水) 於：国際文化会館 主催：日本デザイン機構

■プログラム

テーマオリエンテーション

西澤 健 工業・環境デザイナー
パネルディスカッション
大宅映子 ジャーナリスト
河北秀也 アートディレクター
北沢 猛 都市デザイナー

テーマオリエンテーション

西澤 健 工業・環境デザイナー、日本デザイン機構理事

領域、課題、方法を考える

公共デザインやパブリックデザインという言葉は、都市デザインに限った議論が多い。そこで今日はあえて「の」を入れて「公共のデザイン」というテーマにしました。そうすることで、空間や施設からバスや電車そして各家庭に配布される地域のお知らせや電気ガス水道の料金表、さらに切手やお札などのデザインが対象になります。また都市生活のあり方や倫理観も議論のベースとなってきます。

しかし「公共」という言葉の概念や歴史については、公共＝不特定多数の人の共有とかユニバーサルサービス、人が生活するために必要な基盤という程度にとどめておきます。公共のデザインの領域と課題を紹介します。

(以下スライドとコメントの要約)



フランス・ストラスブールの低床式電車とシェルター

PUBLIC DESIGN

Its Range and Tasks

Public design includes public spaces, facilities, buses, trains, community bulletins, notices, bills of public utilities, postage stamps, gift cards and money notes. The term "public" is not defined too precisely but the following are some broad examples, "being shared/used by an indefinite number of people," "universal service," or "infrastructure for people to live in." Criteria for evaluating public design (designs for public use) and designs for personal use are different.

・人工と自然との調和を考える技術造形としての土木領域のダムや鉄橋。

・パリのポンピドーセンターやグランアルシェなどに見られる建築とパフォーマンスなどのしなやかさをもちった屋外広場やトイレ、キオスク、電話ボックス、状況に応じて変わる文字情報板などの総合としての都市。

・駅前広場、かつてマンフォードが世界で一番美しい町並みと言ったアムステルダムも駅前広場は猥雑化が進行している。

・住宅の町並み、富士の裾野の団地では各戸の塀がなく、庭を外部へ開放し景観を共有化している。

・街路デザイン、フランスのナントのミニ広場をもった街路には機能とセンスを感じる。

・信長が描かせた洛中洛外図にはひとつ一つ異なるファサードが集まってできる景観の楽しさが表現されている。

・舞鶴の三条のアーケードをもつ街路デザインは空洞化する市街地の活性化を意図しました。

・ラスベガスのフリーモントストリートのアーケードの天面に沿って動く映像や音響は新たな市街地を形成している。

・日本の繁華街は夜景、昼景にしる雑多なものが散乱し猥雑。都市は均質と猥雑

が混じりあったものか。

・広場、広島元町クレドの広場の中心を占める大型TV それを見入る市民。市民が参加することで新しい都市風景が生まれる。
・地域で共同して沢山の鯉のぼりを吹きながす風景は節句を共同で楽しむ公共のデザインと言える。

・東京ではホームレスの段ボールハウスに対してロスアンゼルスでは清潔な泡状のカプセルハウスを用意している。

・トラムやバス、その乗降シェルター、ゴミ処理車、消防車なども公共のデザインの重要な要素。

・公共料金徴収表、地図、官報などや切手やお札なども対象と考えることができる。またユニバーサルデザインも今日的な課題。その一環でプリペイドカードの切り込みの形のJIS化が進行している。

公共のデザインは領域として施設、空間からバスや乗り物、広報・公聴、帳票類、金券などにいたりします。また公私、官民の2軸でとらえれば、官と民を含む私の対極に位置づけられます。そして公の領域は、私領域とデザインに対する評価、価値観が異なります。こうした公共のデザインプロセスは課題発見からデザイン、評価、監理そのそれぞれの節での質が問われるのです。



東京都労働経済局のパンフレット/GK Graphics Inc.

Panel Discussion

Public Design as a Movement

Takeru Kitazawa (KI): As an urban designer, I take the following points into account: 1) Urban design should be an effective means of revitalizing a city. 2) We should propose a goal of an urban design that can be shared by the majority of residents. 3) We should be the driving force of an urban design movement. And 4) We should involve the public in the movement.

Takeshi Nishizawa (NI): Concepts such as coordination, movement, organization, resource exploitation can also be applied to garbage disposal systems, garbage collecting cars, fire engines, etc.



電動車椅子/Design Soken Hiroshima Inc.

Hideya Kawakita (KA): I have created posters for public facilities and institutions. For the subways, I first designed maps and then the series of public manner posters. A poster is not a strong medium, but it has a symbolic function. It can express a message both with rhetorical words and graphics. I have used the best of its properties in the public manner series.

NI: Your posters give rational messages in addition to esthetic excellence.

Eiko Ohya (OH): There are too many unnecessary and ugly things in cities. Road signs and shop facades at the crossroad of Azabu in Tokyo make me mad. Signboards of express

JD FORUM 8 [Public Design]

■ 5 November, 1997 / International House of Japan ■ Organized by Japan Institute of Design

運動としての公共のデザイン

パネルディスカッション

北沢 公共政策としての都市デザインの今後の課題と役割を整理すると以下の項目に集約されます。一つは、都市再生の有効な方法であること。二つ目は共有できる目標像の作り方。三つ目は、デザインの運動（活動）としての側面。そして四つ目は普及の問題。自分達でとりくむという意識をどう引き出すかです。

例えば都市資源の保存や有効利用、専門家はもとより市民とのコラボレーションもテーマとなります。また共通目標づくりには、実感を持った参加、CGなどの活用も有効です。

西澤 調整、運動、しくみ、資源利用など空間だけでなくゴミ処理システムから回収車、消防車などにも通じる考え方と



東京営団地下鉄マナーポスター「マリリンモンローの「帰らざる傘」」／H. Kawakita

highways incorporating local symbols are also much too complicated in design. There should be more essential information. If the government is going to spend such a large amount of money for public construction, they should review all the road signs in the country. Deregulation is the keyword of the present, but as far as public design is concerned, there should be more regulation.

A proposal was made to plant trees in Kobe as they are good for disaster prevention and for better townscapes. But this was given up as some one asked who would clean fallen leaves. There is a lot to do as a movement in order to better public design.

思えます。

河北 公共機関のポスターを紹介します。(営団地下鉄マナーポスター、科学技術庁の原子力の日のポスター、総評のポスターなど) 営団地下鉄で、路線図のデザイン以降マナーポスターを展開しました。

ポスターは弱いメディアといえますが、但しシンボル作用があります。コピーや視覚的なレトリックで公共のマナーに対するメッセージを表現しました。

西澤 河北さんのデザインは感性に加え理性的なメッセージをもっています。

大宅 官報の話がありましたが、行革委員会でつくったパンフレットは内容は正しいけど、読ませることを考えていない。デザインのことを端から考えていない。当然デザインのための予算もない。

本当の豊かさは何か？この国にはいら



ないもの、汚いものがいっぱいあります。麻布の交差点の道路の看板やファサードが勝手気まま、目が腐るほどです。高速道路の地域シンボルを組み込んだ表示もひどい、もっと必要な情報があるはず。公共投資をするならば、日本中の案内表示を見直した方がよい。行革で規制緩和を言ってますが、デザインなどは規制した方がいいでしょう。

行革の公聴会で、既得権者が維持を大声で主張、損をしている大多数の人々は声を出さない。教育改革でも、もっと親の選べるシステムをとというのに対して



東京営団地下鉄路線図／H. Kawakita

PTAは反対。業界や組織の意見であって個人の意見でない。神戸で木を植えて防災、景観もいいというのに、落ち葉を誰が掃除をするかで反対がでてだめになった。公共のデザインに関し運動しなければならないことが多い。まさにJDのテーマで

ing and touching may be sought in design.

KI: Comfort can be a yardstick to evaluate space designs. Indeed, we have been much too inclined toward visual expressions. We have not considered a space in its totality. Or, we may have persisted in realizing a modern western city model in Japan. We should review this attitude. Also, we have no evaluation process for a space design. In America, the media is functioning as such.

OH: There is no expert in design among media people. That is a problem.

Decision-making mechanism

NI: What about the mechanism to decide pub-

Citizens' and Experts' Evaluation

NI: How does the media react?

OH: The media in Japan tends to amplify negative aspects. Journalists now do not have independent opinions of their own, or the power to clean up the society that their predecessors used to have in the past. They criticize but do not take any responsibility.

NI: What can be a driving element to promote a design movement?

OH: To praise what is good. It is like bringing up children.

NI: So far, visual effectiveness has been unilaterally emphasized. Other senses such as hear-

Activity 1

第8回JDフォーラム「公共のデザイン」

しょう。

市民の評価、専門家の評価

西澤 日本ではきれいにしたいという単純な欲求に対して、猥雑がいいという意見がでる。その様な時、市民を代表するマスコミはどのような力を持っているのでしょうか。

大宅 今のマスコミは悪いことを増幅している。かつてのマスコミ人のように自立性や浄化作用がない。また批判するけれども責任をもっていません。

西澤 運動のためのしかけとは何か。

大宅 良いことを誉めることが重要、子供に対する親と同じで。

西澤 デザインは視覚偏重できた。聴覚や触覚を含めたトータルな指向がいると思う。嫌な音や臭いは皆共通の感覚だが、視覚は猥雑なものから清潔なものまで良いという感覚の幅が広い。

北沢 人が生活する上での心地よさがポイント。佐渡の宿根木に集落景観が残っているが、その良さは一見しただけでは分からない。そこで一晩過ごすとなかなか。確かにデザインは視覚だけに追い込みすぎたし、空間を総合的にとらえてこなかった。近代の都市モデルに幻想をもちすぎた結果でもある。今立ち止まって考え



歴史的建造物の保存のデザイン（日本火災横浜ビル）

直す必要があります。またできた後の評価のプロセスがない。アメリカではメディアがその役割を担っている。

西澤 デザイナーや住み手の見識は？

大宅 マスコミの中にデザインの専門家がない。あらゆる分野で専門家がないことが問題。原子力もエネルギーも。

決定のしくみのデザイン

西澤 決定のしくみはどうですか。

河北 公共のデザインは委員会などで選ばれるが、その人達に評価の目があるかが疑問。デザイナーには高い専門性があるはず。

西澤 ある都市がゴミ処理車のデザイン募集をした。結果はあまり良いものでなく、他の応募作品の中に良いものがあった。決定の仕組みや評価する人の能力に問題があると思いますが。

北沢 有識者でしぼりこみ、市民投票で選ぶという参加型も限界だ。いいものを選ばれない。



lic designs?

KA: Usually, a committee is set up to select one from among several designs. The question is whether committee members have an eye in evaluating designs. There should be a certain level of expertise in selecting design works.

NI: I sometimes find better designs among losers than those of award winners in a design competition. There may be something wrong with the selection process or the quality of the jury.

KI: There is a limit for the common process; several people screen submitted works and then ask for public ballot to select the final design.

NI: For a house, evaluation can be left to the individuals who live in it. But for public design, there should be certain criteria.

OH: In an expensive residential estate, the styles, colors and materials used for buildings are restricted, and the whole area looks sophisticated. One day, a bank was built with a facade which did not fit in the district and it was forced to change it upon the residents' opposition. There, the value of the district is kept high by the residents controlling the design in the neighborhood.

KA: The Japanese are not so strict about the dignity of human beings. If we look at public design as civilization and personal design as



西澤 評価の問題を住み手の感性にゆだねるというのがあるが、麻布の交差点のような状況がある。「私」と「公」のデザインとでは評価が異なるはずですが。

大宅 アメリカのスカースデールの高級住宅地では色や素材を制限し良い感じになっている。そこに銀行が異質なファサードをつくったけど、住民の反対で撤去した。皆でコントロールすることで土地の価値（値段）が高くなっている。

北沢 アメリカは個と全体の行き来がしやすい仕組み、文化をもっている。

河北 日本は人間の尊厳に対して厳しくない。欧米の自然に対峙する人間観からは問題点がはっきりでてくる。欧米化は文明だけを取り入れ文化はない。例えば英語にしても技術などを知るためだけで、言語文化としてではなかった。欧米化の結果としての今を再考する時期だ。公共は文明、個人は文化か、このバランスが課題でしょう。

西澤 文明、文化、公と私、官と民などの関係をどう見るか？

河北 現実の中に実現するのがデザイン。デザイナーの地位が大切。芸術の最先端にいる。それだけの専門性が必要です。

culture, the problem is how to balance these two.

NI: Civilization vs culture, public vs private; how should we consider these factors?

KA: It is our work to realize their balance in actual life. For this purpose, the status of designers is important. We should be at the frontline of art, and we need to be competent.

Discussion with the floor

Kobayashi: Public designs can be better implemented in a smaller administrative unit. When a design receives good evaluation from the public, the project can be implemented smoothly.

JD FORUM 8 [Public Design]

質疑応答

小林(会場) 公共事業の中では、公にたてつけない意識がまだある。また事業の中では、デザイナーでなく業者だ。すぐれたデザイナーが選ばれない。

公共のデザインは小さな行政単位の方がやりやすい。また世論によって正当な評価ができたときは、専門家の言葉で動かなくともうまく進むことができる。ともかく正当な意見を言うことが大事と思う。

西澤 個人の意見をだしやすい情報化社会では世論の出し方が変わってくる。

黒川(会場) 町の景観をつくっている住宅などは、個々のものは丁寧につくられている。しかし問題は目に見えないところに力が働いている。土地の資産評価が高すぎる。土地の問題でコミュニティが喪失している。

大宅 アメリカでは土地でなく、上モノが評価の対象。

北沢 日本では使用価値が土地の評価になっていない。土地問題は、都市空間の改善のためにも解決しなければならない。規制緩和でなく規制強化が必要。そうしたことの世論化が要る。

大宅 土地をもっていれば安心という精神風土をどう変えるのかが問題。

栄久庵(会場) 国立公園の中の山中湖のまわりに惨たらしい風景が生まれている。民間の商店が作りだしているのだが、ちょっと手を加えれば良くなる。一方でバスガイドなどの時間調整や連絡などのサービスシステムは素晴らしい。今日の4人に共通しているのは不満や怒り。そのベースには歴史観や哲学などの教養がある。それが正当な批判となる。公共のデザインはじわじわと水位をあげていくようにしなければならない。こうした運動性をもった活動はどうしたらよいか。

大宅 いま一人一人は状況を変えられるという意識をもっていない。こんなものは要らないキャンペーンはどうか。

河北 今まで経済最優先できた。良いモノを教えていない。

北沢 今、地方都市の風景がひどくなっている。流れを変えるため分権の中で自治体がNPOや専門家、生活者、企業の連携をどうとれるかがまず重要な課題。

浜田(会場) 古い社宅を改造した。近所の人が見に来て参考になっている。実生活

の中でデザイナーは高い専門性とスピリットをもって、いい事例をじわじわ見せて、嵩上げて行かなければならない。

西澤 こうした議論をコミュニケーションデザインなども含めて議論し、実行しなければならない。JDでは今日を皮切りにさらに展開していきたいと思います。

西澤 健
GK設計社長。(財)都市づくりパブリックデザインセンター理事、都市環境デザイン会議代表幹事、日本デザイン学会副会長、通産省Gマーク商品選定審査委員等。最近の主な仕事に、松本城周辺道路景観整備計画及び実施設計協力、晴海通り整備計画、西新宿副都心地区サイン計画及び実施設計、他。

大宅映子
(株)日本インフォメーション・システムズ(NIS)設立、代表取締役社長。マスコミ活動では、国際問題・国内政治経済から食文化・子育てまで守備範囲広く活躍中。行政改革委員会・衆議院議員選挙区画定審議会委員他。主な著書に「だから女は面白い」「大宅映子のオヤジ探点」など。

河北秀也
(株)日本ペリエールアートセンター主宰。74年以降東京営団地下鉄のマナーポスターシリーズで次々に傑作を世に送り出す。83年以降焼酎「いいちこ」の商品企画・広告・ポスター等を一手に企画制作し日本一の商品に育て上げる。著書に「河北秀也のデザイン原論」など。東北芸術工科大学教授、他。

北沢 猛
東京大学都市工学科助教授。1977年東京大学工学部卒業、横浜市企画調整局企画課入庁。建築局建築部技術管理担当課長、企画局担当課長などを経て、95年都市計画局都市デザイン室長。97年より現職。主な著書「ある都市の歴史ー横浜330年ー」、「アーバンデザインの現代的展望」(共著)など。



JIS化が進行している切り込み形の
プリペードカード/E&C Project



Kurokawa: Individual houses are well built, but the problem is asset evaluation of the land lot is too high. Because of this, community has been lost.

OH: The houses or buildings should be the objects for evaluation, and not the land.

KI: The land price problem must be better solved to improve urban spaces.

Ekuan: What is commonly harbored by the 4 panel speakers is frustration or anger. There should be one's own historic view, philosophy and other knowledge to make reasonable criticism. We must work to upgrade the level of public design. What should we do for that?

OH: How about launching a campaign "We

don't need such things."

KA: So far, because the priority was given to economic growth, consumers have not learned what good quality means in design.

KI: In fact, townscapes in rural cities are worsening. In order to re-direct this trend, local governments should work together with NPOs, experts, companies and consumers.

Hamada: I recently refurbished a company's old apartment house for its employees, and neighbors have come to look at the rooms as reference to reform their houses. Designers should present good design samples to people.

Takeshi Nishizawa/ Industrial and Urban Designer, JD Director

Eiko Ohya / Journalist, JD Director

Hideya Kawakita / Art Director

Takeru Kitazawa / Associate Professor of Tokyo University, Urban Designer

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」Ⅱ

1997年8月1日(金) 於：リビングデザインセンターOZONE研修室 主催：日本デザイン機構



人類の文明のデザインという大きなくりの中で、子供の創造環境の問題をどう捉えるか。前号VOL.3-3に引き続き粟津潔、竹村真一両氏の提案をもとに展開した議論をご紹介します。

竹村 まず、自然に触れるという文脈で注目される、園芸療法について話します。園芸療法とは、薬草（ハーブ）など結果物としての植物に癒されるのではなく、植物を育てていくプロセスを体験することが癒しになるというもので、CARE（ケア）とCURE（キユア）が一致するという面白い関係があります。病気は心を依存的にさせます。しかし逆に自分が他者に必要とされる文脈を創り出すことも必要で、植物に世話して歓ばれ、それをまた人にあげて喜ばれるといった過程の中で、園芸療法は自然や社会とコミュニケーションする回路をデザインしています。

一方、これは全感覚的な行為であり、高齢者のみならず我々の視覚偏向の生活

様式に、普段使われなかった感覚、回路を導引させるきっかけが豊富に用意されている。この世界に触れてゆく多様な経験モードがあることを示唆し、それを一人一人にうまく体験させてくれます。子供が自然を体験することは、自然という対象化された目的を越えて、日常生活の中で閉ざされていた回路を開放していきうということなのではないか。そういった意味では、サイバースペース、特にたまごっちの様な世界は極端に情報量が少ない。

会場(佐藤) 五感の問題は非常に重要だと思う。サイエンス系の博物館が軌道修正をしているが、将来の形が見えない。

竹村 前回、園芸・ネイチャーゲームか、それともサイバースペースかという立場、力点の置き方を超越した、「驚き」を喚起することの重要性を提示しました。サイエンス・ミュージアムなどの情報空間は、問う前に答えを与え、ある種のシナリオに導く。「驚き」を動機とし

Following the previous issue, Kiyoshi Awazu and Shinichi Takemura discuss creative spaces for children.

Takemura (T): I would like to talk about a gardening therapy. In the process of growing plants, having them bloom, and giving the flowers to others, one will communicate with others. It has both CARE and CURE aspects. It is an activity using five senses. There are ample occasions to incite senses that are not used in our present lifestyle which is excessively dependent on the visual sense. Gardening suggests the possibility of having diverse experiences in this world, in particular, communicating with others.

In a previous issue, I stressed the importance of inciting a surprise among children which moves across the borders of gardening and nature games or cyberspace. Existing information spaces such as science museums tend to give answers before children ask a question. Children should be motivated by surprise to find a new communication channel to find answers.

Floor (Kurita): Children's perception of death should be looked into as they, due to lack of actual deaths in their life, only see them in images.

T: In the recent incident of a boy killing a few children, I feel that the root cause lies in a structural problem. In Anthropology, a society

で自分自身のモードを変え、新しいコミュニケーションモードを探らざるを得ないような状況に置くことが一番重要です。

会場(栗田) 死の場面に直面しない戦後世代の子供の死に対する認識、さらに年齢と把握能力に関しても、議論する必要がある。現代において死は映像の世界。

竹村 酒鬼薔薇少年の事件では、現在のバーチャル環境との因果関係が主に語られるが、僕は本質は構造的な問題にあると考えている。人類学に、グループ（帰属集団）とグリッド（タテ/ヨコ格子、その中での位置関係）という概念があって、昔の日本の子供社会では、グリッド的には、がき大将がいて、しかし斜めの関係のある複雑な集団を成し、そこでは自分の位置を図る多元的な尺度があった。グループ的には、あるグループから追放されてもまたどこかに行けるといったことがあった。この概念においていろんなタイプの社会があって、インドのカースト社会は、明確な階級制と同時に、血縁によるファミリーの意識が非常に強い社会つまりグループ、グリッド両方強い社会であり、両方弱い例として、狩猟、焼き畑の社会のように集団性が要求されない結果ノーマディックで、フレキシブルな社会がある。いじめやスケープゴートイングといった現象は、グループだけが強く、グリッドが全く希薄になっている状況で起こる。何かを排除して暴力を集中して、それによってしか自分の安定を保てなくなる。現代日本の偏差値という尺度は全く茫漠たるもので、自分と横並びの人間が五万といる一方で、自分の立場を図れ

consists of groups and grid (horizontal, vertical and diagonal) relations. Each person can know one's position in a society by using multiple scales. Bullying and making someone a scape goat occur when the group becomes excessively strong while the grid relations are weakened. In Japan today, it is only by hurting others that one can identify one's own position. Here lies a fundamental cause of the incident.

Awazu (A): Life and death, virtue and vice are universal to all human beings.

T: Each culture has some mechanism to help people mirror their behaviors such as exorcism as a means of maintaining personal and social integrity. A Mandala chart has Mahavairo-

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

■1 August, 1997 / Living Design Center OZONE) ■Organized by Japan Institute of Design

るのは偏差値だけ。自分という存在の確かさを他人を壊すことでしか確認できないほど自分が構造的に希薄になっているということに事件の本質があると考えます。

栗津 人間の存在そのものは何も変わっていない。人間の中には、生と共に死があり、**聖なる世界と邪なる世界**が同時に存在する。これは普遍的なことです。

竹村 チベットの死者の書のように、人間は死んだら魂がどういう遍歴をしていくかという探究をしてきた。アメリカではデス・プログラムがあって、自分の死に対する考え方をシェイプ・アップしてゆける。また、人間の内なる邪（悪魔性）や多面性という面でも、実は普通に見える人の中にも色々あって、**自分の中にお互いを照らし合わせる文化装置**が必要です。悪魔払い、文化の中に必要な救済装置として用意されている。自分の内部にあって、しかし普段は社会的に出せない側面を悪魔のせいにして、自他共に公にその側面を露出する。潜在的にあるその側面を満たすことで全人格的に安定し、また再び社会に統合する。そのため装置であり、社会の一種の反照の鏡として存在する。

栗津 近代は選択、整理によってファンクショナルな社会を作った。非合理的な部分を消した。今、置き忘れてきた側面を見直す作業があらゆる問題に必要なのである。

竹村 曼陀羅の図は、中心に大日如来、周辺に餓鬼畜生がいる。これは宇宙の成り立ちであると同時に、心の地図でもある。全ての人の中に仏性と邪悪で卑小な自分が同時に存在する。人間の遺伝子の

構造も正に曼陀羅の様なもので、輝かしい人体を作っている遺伝子は全体の2%ぐらいで97%はくずDNA。しかし今はくずでも環境が変わったらすごく意味のある遺伝子になるかも知れない。美しいものの、大事なものと膨大なゴミ（無駄）を清濁あわせのむのが「生命」の本質だという様な方向に、生命科学がやっと気づき始めているのに、遺伝子操作は傲慢に、今の段階の浅知恵で癌、肥満の遺伝子だから消しましょとやっている。

栗津 それこそが、近代の延長なんだ。結果なんだ。あらゆる生物は、何千年何万年の遺伝子をずっと背負ってきた総体として今の姿がある。蛙と人間でも受精後3ヶ月ぐらいまでは全く変わらない。

竹村 フロイトの多形倒錯をポジティブに捉えた概念が「ネオテニー」（幼形成熟）です。人類は、進化論的にいえば、生物学的に適応するような強さを全部放棄して新しい可能性にかけた。頭脳を奇型的に巨大化し、固定的な本能プログラムを捨てハード（形態／構造）的にもソフト的にも「子供化」「幼児化」することで、無限の創造性へと自らを開いた。人類は本質的に“永遠の子供”なのです。結果として、（頭が大きく難産なので）未熟児段階で早産することになり、幼児期も長くなって、母親の負担も増えて、家族関係とかコミュニケーションが人類にとって非常に特権的な意味を持ってきた。個体としての“弱さ”を引き上げることを通じて、創造的で個性的（多様な存在へとジャンプするとともに、社会的な存在になってきたわけです。また、

最初からプログラムが固定されていない分、人間は多様な存在になり得るポテンシャルを肉体的に持っている。

栗津 文字を研究していく過程で古代、つまり**原理的な視点**に立ち降りものを考え、さらにその中心にデザインがあったらいいと考えるようになった。文字とは、姿、形から発生しているということが非常に多くあって、例えば雨ごいのように人間が狂ってそして人間が機能的に働いて実際に雨を降らせる。そういう時代の人間像が漢字の中にいっぱい出てくる。

竹村 文字の原点は、自分の身体に徴（しるし）をつけて、一つ社会的な身体にしていくこと。文字は、「文」＝手を広げた人体に×は入れ墨、「字」＝家（うてな）に入ろうとする子。つまり、一つの通過儀礼であり、悪魔払いと同じく、人間がメタモルフォーゼしていくプロセスをサポートする社会的な装置が、文字を書くとかデザインするという一番原点であると考えます。デザインという行為はもっと抜き差しならない行為なんだというところに持って行かないといけない。

栗津 文字は、狂と聖という相反する部分が必ず存在し、いいことと悪いことを1セットにして人間の存在を捉える、原点は古代哲学の思想です。元々が存在論です。人間の中には様々な側面が等しくあって、そのバランスの中に自分を見いだしていく。あるいは、ある時代に生きただためにその部分が突出してきたというようになる。古代も現代も、全く変わらない。近代主義は、合理性、機能性でモ

candsatathagata in the center with famished devils and animals around. It symbolizes the composition of the cosmos, and the map of a human heart that has both holy and evil spirits. The same is true with genes. 97% of human genes which are not so important today may prove to be significant if the environment were to change. Life science researchers are now recognizing this fact. But genes are arrogantly manipulated now to extinguish some genes because they cause cancer or obesity.

A: That is the arrogance of modernism. Human beings have carried all the genes within our bodies for centuries.

T: From an evolutionary point of view, human

beings sought new possibilities and became social beings at the expense of biological adaptability. Since no program is fixed, people have the potential to become beings rich in diversity.

A: While studying Chinese and other characters, I felt that I should see things from an ancient perspective. Chinese characters originated from figures. The images of life in the ancient times are expressed in them.

T: The origin of characters is a human act of hurting oneself to make the body into a social being. Be it a passage ritual, or exorcism, a social mechanism to support human metamorphoses was the beginning of writing characters

or designing.

A: Characters always embrace contradictory concepts. This implies that human beings have both positive and negative elements, and people find themselves in various combinations of these elements.

Modernism has sought rationality and functionality and now it came to a deadlock. When we consider how to get away from it, a fundamental and universal ancient perspective comes to my mind. Ancient people devised a calendar, established the relationship between the cosmos and humans, and created myths and folklore. Awe and adoration for an unreachable and incomprehensible world are the sources of

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」Ⅱ

ダンデザインを形づくってきたが、完全に崩壊した。それでは何から始めるかといった時に、原理的、根源的で普遍的な古代の問題が浮上してくる。暦を作り、宇宙と人間との関係を作り、神話や民話が生まれてきた。人間には未知なる、理解の及ばない世界への恐れと憧れが、クリエイティビティーを生む。

竹村 生命の深度、濃度は結局、理解しきれない何かに対し、疑問や驚きを感じる余地があることが前提。ところが全てに驚いていると精神の経済学としては効率が悪いです。経験の集積で要するにこういうことなのかという理解するようになる。しかし全てを経済化していくことによって失う、一番重要な生命感覚を取り戻す回路として合理化にむかう情報経済学に反対する部分があるはずですよ。経済的に効率化することで、世界の深度、濃度といったものが無限に平面的になっていく。漢字でも、「文字」の中には、一種死を賭して通過儀礼をしていた、抜き差しならない経験が込められていて、これを感じるためには立ち止まる必要があるのです。**経済と非経済のバランス**、これをどうデザインするか。

栗津 近代主義は片方に重点を置いて、余計なものは外してきた。教育も然り。老子は、人間にとって、いいことと悪いことは、一緒にして一つなんだ、そのバランスなんだと強調している。中心にいる、真ん中にいるということ。

竹村 生存適応力を犠牲にしてまで、プログラムが固定されない時期、「迷う自由」を増幅してきた。この人間の本质を

価値づけ、子供の間はたっぷりと迷う自由を確保できること。人類の文明のデザインとしてこんなに大事なことはないわけです。

会場(深津) 子供をテーマとした場で、大人だけの勝手な思い込みで進めていくことに危険性を感じている。教育の現場において、今子供にとって一番必要なことは、一時的な刺激で満足するような仕掛けでなく、五感や身体を実際に使って何かを体験することです。

栗津 今までの議論の流れは、日本のチルドレンミュージアムの考え方を構築するために、現在の状況を補う形で、まずは、基本的な考え方、ベースになる部分を時間をかけて考えて行こうということです。近代の反省の上にたち、普遍的な原理を探っていく過程で、共感する人達が増え、そういう方向に動き出さないとできない。運動的な性格を持ち、実際動いているものに関しては因子を投入して、現状を少しずつ変更しながらそういう道を見出してゆく。0からできるということでは全然ない。理想論になってしまう。国立民族学博物館は、8年間にわたる膨大な数の子供が捉えた地球の絵を大事なドキュメントと考え、人類学の側から人類学の範囲を少しずつ変更しながら、子供たちへと少しずつ近づいている。そういう根を作ることが重要です。現実の問題として一つにニューメディアがあり、子供を含め、生活に強い影響を与えていくことは確かです。今日、多様なメディアの中に、デザインの諸問題を投入していくやり方もあるというこ

とだと思ふ。

竹村 バーチャルリアルかという点では、本来バーチャルとは、より‘真の’という意味で、この肉眼この肉体で体験できるものだけがリアルなもの、大事なものと見る見方はある種の限定、ある種の傲慢だと思います。大地も岩も、時間のスケールを変えてみると我々の一次的な固定観念を真っ向から覆されるほど、うごめき、離合集散を繰り返している。自分の原体験を、等身大のスケールからもう一つ外してみる、そういうスケールも与えられているのに、そのことに無関心なのは不誠実だと思う。コンピュータの技術の進化によって違うリアリティーを経験し得る自由を得ているのです。

二つに一つの問題ではなく、子供を立ち止まらせて迷わせる体験をどうやって与えるか、そういう方向で議論した方が建設的ではないかと思います。

栗津 潔/グラフィックデザイナー、日本デザイン機構理事
竹村 真一/東北芸術工科大学助教授、文化人類学

creative activity of humans.

T: A person's quality of life should be evaluated if one is sensible to wonder why when one sees something beyond one's understanding. But instead of being surprised at every new thing, one tries to understand things using one's experiences. While doing so, one loses the most important element to restore the biological sense of life. Each Chinese or other character has history and meaning until the present form is made. But one has to stop and contemplate to find that.

A: Modernism stresses rationality and excludes irrational things. It is true with education. But as Lao-tzu in ancient China taught the virtue of the

middle-of-the-road, both virtue and vice exist together in oneself, and what is important is to keep balance between the two.

Floor (Fukatsu): Children should have opportunities to experience something with their five senses.

A: We have made our discussions so far on the basis of building a concept for future children's museums. I would like to see more people join in upgrading museums while looking for a universal principle. The National Museum of Ethnology has collected children's paintings concerning the earth for the past 8 years. Such efforts are highly evaluated. As a practical problem, new media are giving great impact to

the life of people today including children. It may be possible to incorporate the questions of design into various media contents.

T: We should not limit ourselves to think that only experiences through our own eyes and bodies are important. Even the earth and rocks have come through many changes that may overthrow the present fixed notion when seen from a longer time range. We have the liberty to use a computer to look at our experiences from different scales. It may be possible to experience another reality.

Kiyoshi Awazu /Graphic Designer, JD Director

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

Interactive

寄稿

デザイン概念革新への試み

長澤忠徳 デザイン・コンサルタント

端的に言えば、「デザイン」という概念を「図りごと」と考えている私は、産業に依拠した美術・造形の範疇で一般に理解されているデザインという言葉、勝手に拡大解釈し、ここ20年近く、「デザイン概念の拡張」に積極的に加担してきた。それは、自分が国内外で受けた「基礎デザイン学」教育の影響と経験に基づいているからだ。ジャンルを限定しないデザイン活動を続けてきた過程で、その信念は一層強固なものになっていった。背景には、デザインを「汎技術」と位置づける考え方が常にあった。

ソーシャルデザインに関する議論は、デザインの世界を担う人々によって、長く続けられてきている。しかし、造形表現技術の身体的習熟を前提とする特殊な技能者によって構成された専門家集団のイメージが漂うその議論は、デザイナーという専門職能の確立とデザイン業の社会認知を獲得するというものに向けられていたし、この世界の人材が、造形美術や芸術の専門高等教育機関から輩出されてきたことも、またその特殊性を利用して衆目を集めてきたこともあって、一般の人々からみれば、やはり特殊な人々の議論と映ったのであろう。それが正当な評価であるか否かは別にして、「デザイン」に対する人々の理解は、70年代以降急速に高まった。しかし、現代日本社会を、デザインの世界が標榜し続けた哲学的理想へといざなうには、そのための論

法も技法も政治力も、さらには信念も、未熟で未整備であったといえる。バブル経済崩壊以降、受注型産業支援サービス産業体質のデザイン産業が窮地にあることは、経済状況に照らして周知のことだが、社会構造変革が、そして価値構造のカタストロフィーが起こっている今こそ、これまでの未整備のデザインをめぐる基本的な課題解決に着手する好機であると、私は考えている。

まず、デザインという概念のパラダイムを変えること。そのためには、デザインの教育を改革することが急務である。デザインはそもそも哲学であり汎技術なのであって、世間通りのよい造形処理技術ではないと私は考えている。そのことを社会化するために、5年前から私はひとつの試みに加担している。「全国高等学校デザイン選手権」というその試みは、専門の世界へ進む前の高校生が自ら社会の様々な問題を見つけだし、それを分析研究して課題として設定し、改善提案をするというもの。応募された提案の評価については、造形的表現の巧みさは第一義としない。むしろ、着眼点と創造性、意志と熱意を評価する。当然、ジャンルは問わず、課題発見がテーマとなる。高校生は自らの感性と知恵でテーマを探り出す。普通高校、実業高校、特殊学校、高専など全国各地から応募された提案の中から優秀な15チームを決勝大会会場となる山形へ招いて、観衆の前でプレゼンテーションさせる。3人一組のチームワークも重要だ。私は高校生たちに、「もし、君が健康と福祉のテーマを見いだし

たのなら、医学を目指すもよし、役人になって福祉制度に直接かかわるのもいい。その選択と判断をすることがデザイン。もし、造形的に美しいモノを作る技術が必要なら、美術や造形を学びなさい。そのためにこそ、専門教育の機会が準備されている。自ら社会の課題を発見し、専門性を希求するところから、デザインは始まる。デザインを美術や造形分野のものと思い込むべきではない。」という主旨の話をしてきた。

既に4000名近い高校生が参加したこの試みから、新しいデザインの概念を平然と咀嚼し理解する若き柔軟性が健在であることを実感する。「デザイナーシップ」とでも呼ぶべきその柔軟な知力と正義感を潰してはならない。ささやかながらも、専門の世界へ進む前に、新たなデザインの概念を、新しく醸成させる機会を与える具体的改革運動として、こうした試みが次代へのソーシャルデザイン素地形成のために欠かせないと私は信じている。

武蔵野美術大学卒業、英国王立芸術大学院大学修士課程修了。長澤忠徳事務所代表取締役。東北芸術工科大学助教授。日本デザインコンサルタント協会代表幹事。

Attempt to Change the Concept on Design

Discussions on social design have been long held by designers themselves, which may have sounded to be full of jargon to the general public. Public interest in design grew rapidly in the 1970s. However, in order to bring present-day Japan to the philosophical goal of design, designers' competence in reasoning, technique and politics, and even faith in design are still premature and unorganized. Now that all traditional values are shaken, it is time to overhaul the concept of design.

First, the concept on design must be changed. And for this, design education should be reformed. Design is a philosophy and covers

multiple techniques. For the past 5 years, I have taken part in one such attempt. That is The Senior High School Design Championship that encourages high school students to identify a social problem, analyze it and propose solutions. Rather than esthetic beauty their viewpoint on society, creativity, will and eagerness are evaluated. After local screenings, the 15 finalists will present their design works before an audience. I talk to the students and tell them that whatever they want to become in the future, the process of consideration and making a decision is the act of design. If you need techniques to make things figuratively beautiful, you can go to an art or design

school. The process of design starts with identifying a social problem and seeking the expertise to solve the problem yourself. One should not limit design by considering it as belonging only to art and craft.

Through this attempt in which nearly 4000 students have participated, I realize that young flexible thinking to digest this new concept is emerging. We should help develop their intelligence and sense of social responsibility which may be termed "designership."

Tadanori Nagasawa / Design Consultant

From the Secretariat

事務局から



理事会

12月16日竹芝の会議室で行われた本年度第4回理事会の議事は以下の通りです。

98年2月に開催予定の第9回JDフォーラムの事務局企画案として示された「フィッティングデザインの提唱」について、その趣旨と内容が説明された。その概要は、バリアフリーからユニバーサルデザインの次の展開としての概念と位置づけられ、新たな専門職能と産業を創り出す可能性を提唱するものである。

継続的に研究が進められているテーマ、また新規プロジェクトとして想定されるテーマについては、アクションプランの作成が重要な課題と指摘された。ライトインフラストラクチャー研究（主査石山理事）では、研究経過報告として展覧会の開催計画、子供たちとデザイン（主査栗津理事、竹村幹事）では、米国子ども博物館視察ツアー企画が紹介された。新規の「観光のためのデザイン」では、観光がデザインテーマとして非常に重要であるとの認識にたち、既存の研究機関などとの連携をはかりながら観光資源から日本の姿を問い直す事業を推進することになった。

活動の形態については、国内では地域のデザイン振興策との連携やテーマ毎の他団体との連携、国際的には専門分化したデザインを総括する国際デザイン団体

JD Directors met on Dec. 16, 1997. Regarding the subjects for continuous study and for new projects, it was found that action plans should be prepared. On the style of activities in Japan, developing linkage with those local authorities which have design promotion policies and with interested organizations according to each study subject was proposed. On the international level, having positive cooperation with proposed design events and a proposed world design organization was agreed upon. At the **Executive Members' meeting** on Nov. 22, a study activity on ecology was recommended mainly for Kansai members.

(WDO) などとの連携、また日本のデザイン展開計画（ポーランド）、日本フィンランドデザイン協会設立計画、日蘭交流400年記念事業、中国交流事業など積極的な対応と連携を推進するとされた。

幹事会

11月28日竹芝会議室で行われた幹事会の議事で、当会としてデザインテーマを総括したソーシャルデザインのテーマ群の中で欠落していたエコロジーを議題に、関西方面で南幹事、佐藤幹事を中心とした研究活動が提案された。

事務局を移転しました。

平成7年12月末より2年の間、積水樹脂株式会社のご支援を得て、竹芝に事務局を構えてきました。この2年間は当会趣旨である学際的な課題を発掘し、JDフォーラムや本誌などを通して議論、発表する重要な時期でした。VOICE OF DESIGNの創刊号では積水樹脂株式会社の増田社長にインタビューへご登壇いただき、都市の景観資材から生活用品までの幅広い事業を背景にしたデザインマインドカンパニーのあり方についてのご高説を伺いました。そうした企業姿勢にあまえて、同社内に事務局を構えてまいりましたが、この度虎ノ門に事務局を移転するはこびとなりました。積水樹脂株式会社には、厚く御礼申し上げますとともに、さらなるご支援をお願いいたします次第です。

■新住所：東京都港区虎ノ門1-2-18

虎ノ門興業ビル7F 〒105-0001

Tel. 03-5521-1692 Fax. 03-5521-1693

New Office

Japan Institute of Design has identified problems across the border of design genres and has organized JD Forums and published its review magazine "VOICE OF DESIGN" for the past two years, since 1995, in the secretariat at Takeshiba, Tokyo.

The Secretariat has been moved to Toranomon, Tokyo. New address, telephone and fax numbers are as follows:

Toranomon Kogyo Bldg. 7F, 2-18 Toranomon 1-chome, Minato-ku, Tokyo 105-0001, Japan

Tel: 81-3-5521-1692 Fax: 81-3-5521-1693

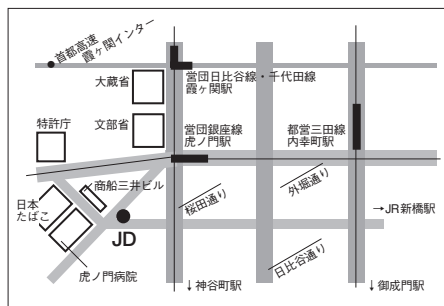
編集後記

・97年12月16日の理事会にて。「温暖化防止京都会議」の直後にヨーロッパを訪れた栄久庵会長は、当地では概ね京都会議は不評で「日本人は生きることに関心がない」との厳しい言葉も聞いたという。

・以前、あるデザイン・ミッションで外国を公式訪問した時、テーブルに着いた相手の代表は元外交官で「国際交渉」の厳しい現実を見せつけられたことがある。私たちは善意や共通認識のエールのやりとりの時代を終えて、国家の権益に関わるイエス・ノーを相手が求める場にいることを痛感させられた。

・ヨーロッパ諸国は、自制と知恵を言っている。聞いた話だが、ある医療器具をドイツへ輸出する時、パッケージの詰めものの発泡プラスチックの代わりに「ポップコーン」はどうかと先方から提案されたという。確かに先を行っている。

／佐野邦雄



VOICE OF DESIGN VOL.34

1998年1月25日発行

発行人／栄久庵憲司 編集人／佐野邦雄

発行所／日本デザイン機構事務局 〒105-0001

東京都港区虎ノ門1-2-18 虎ノ門興業ビル7F

印刷所／株式会社高山

購読料 1冊/1000円

Editor's Note

-- JD Chairman Ekuan visited Europe right after the Kyoto Conference on Climate Change (COP3). The Conference was not highly evaluated there, and he even heard a harsh comment saying that Japanese people were not serious about living on the earth.

-- European people are talking about the need for self-control and using wisdom. When a Japanese company was going to export a medical instrument to Germany, the customer suggested using pop corn as a cushioning material instead of plastic foam. Certainly, they are ahead of us. (Kunio Sano)