

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4月25日発行

VOL.4-1

Leading article JD 時評



日本デザイン機構アクションプランのための指針

栄久庵 憲司

日本デザイン機構会長

目次

JD時評	1.2
「日本デザイン機構アクションプランのための指針」 栄久庵憲司	
日本デザイン機構のアクションプラン—役員提言	3~9
・「子供たちとデザイン」全国へ、地域のなかへ	栗津 潔
・モバイル・ネットワーク時代をデザインせよ	石井威望
・「市民」のデザインへ	犬養智子
・「美しさ」「心地良さ」のデザイン提案	大宅映子
・もう一つのものづくり	鴨志田厚子
・ビジョンとテクノロジー	菊竹清訓
・意思を持った横軸でつなぐ	佐野邦雄
・21世紀的グッドデザイン運動を	佐野 寛
・「ホロデザイン」の提唱へ	水野誠一
・公共のデザインを考える	西澤 健
・民度を高めるデザイン観の高揚	壽美田興市
・トータルなデザイン発想を	田村 明
・ライト・インフラストラクチャー研究	石山修武
第9回JDフォーラム	10~15
・「フィッティングデザインの提唱」 — 一個の身体特性能力に合わせたモノづくり	
・フィッティングデザイン関連情報	
寄稿「ソーシャルデザイン」	16~18
第2回マルチテーマ・フォーラム予告	19
事務局から	20

CONTENTS

Leading Article	1.2
Action Plan Toward the Next Phase	3~9
Activity - JD Forum 9	10~15
Interactive	16~18
Multi-Theme Forum 2 Preview	19
From the Secretariat	20

デザインテーマの発掘

いま日本は、自らの産業経済、行政の構造、国際社会での役割そして日常における倫理観や生活姿勢などの様々な局面での再構築が求められています。また人の心や人権すなわち生きる権利の問題から地球環境、さらに宇宙にいたるまで極めて挑戦的かつ創造の力を要する課題群が大きく広がっています。課題群のどれ一つをとってもデザインのテーマとならないものはないと言っても過言ではないでしょう。そして地球的な視点で鳥瞰したとき、今まで見えなかったテーマが、相互の関係を含めて見えてきます。

デザインは本来創造の力をもって諸専門を統合し、生活文化を形づくる営為と

いう認識の原点に立ち返り、改めて横切りの創造を求めべく、多才な専門人の発起によって日本デザイン機構を設立して2年半を経過しました。その間JDフォーラムやワークショップ、機関誌 VOICE OF DESIGNなどを通じて、今日のデザイン課題を様々な切り口から提示、議論を重ねてきました。

当会が取り上げてきたテーマは、災害対策、デザイン教育と振興、子供の創造環境、デザインマネジメント、インタラクティブ・メディアデザイン、アーバンデザイン、難民対策、公共のデザイン、フィッティング・デザインとまさに多種多彩なものです。また昨年度の5月27日には、そうしたテーマを一堂に集めてソ

Activity Policies for the Action Plan

Drastic reviewing is demanded of Japan in various aspects such as industrial economy, administration, the role to play in the international community, ethics and attitudes in daily life. The world is now faced with a wide range of problems from basic rights to life, the global environment and the exploration of outer space that are extremely challenging and require creative power to solve. Any of these problems can be a good subject for design.

We have taken up various themes such as disaster prevention, design education and design promotion, child's creative environment, design management, interactive media design, urban

design, refugee assistance, public design, fitting design.

The role of the Japan Institute of Design is to identify problems, examine them and make public proposals for the better. For the formulation of the Action Plan for the new fiscal year, we should take the following points into account in order to improve our activity.

1. Look at a theme from a wider viewpoint to find relations with other problems. For seeking a solution, take an inter-disciplinary approach.
2. Take a contemporary approach to a theme, and, with a creative vision, relate it with the future.
3. Take action to approach information, knowl-

Leading article

日本デザイン機構アクションプランのための指針 栄久庵憲司

ーシャル・デザインを総括テーマにマルチテーマフォーラムを開催し、熱のこもった討議を展開しました。このマルチテーマフォーラムは、いわばテーマの見本市と言えましょう。自分の育ててきた問題を開陳し、相互に触発され、組織的な創造の糸口をつかむ場でもありました。

アクションプランのときをむかえて

今まで取り上げてきたテーマのどれかが当会の趣旨である縦割りの専門分野を横割りに結びつけなければ解けない課題群です。この2年半の活動を通じて、そうした切り口をもった課題を策定する運動型の団体として社会的に認知されるようになってきました。当会の役割は、こうしたテーマを発掘し、施策提言へ結びつけるところにあります。新たな年度にあたり、課題をアクションプラン化し、具体性と実行力ある提言へ結びつけることが肝要なフェイズを迎えました。

アクションプランのときをむかえて、当会の活動姿勢に次のような性格をもたせ、その活動環境を充実させることが求められます。

- 一、テーマを俯瞰しながら相互の関係を見だし、専門分野を横割りにして課題解決にあたること。
- 二、テーマに今日的な切り口を鮮明にもたせ、創造的なビジョンをもって未来へつなげること。
- 三、テーマの要因や解決のための糸口となる情報、知識、人などに対するネットワークのよいアプローチ、行動

edge and people with experts that will provide elements for addressing a problem and clues for solution.

4. Have the right persons in place, as they develop and identify a theme, and promote its practice.

5. Demonstrate our activities to the public and show that we are dealing with themes relevant to contemporary society.

Discussions on various subjects are something like magma containing creative energy. Just as magma breaks the ground to become a volcano, we are able to gain an output and make proposals to the society on each issue upon discussions. Through such activities, we can

をとまなうこと。

四、人がテーマを育て、テーマを明快にし、具体化への推進力をもつとの認識にたつて、的確な人的な体制をもつこと。

五、常に様々なアクティビティーを社会に開示し、行動を通して時代にとって生きたテーマであることを示すことができること。

この2年半の間の活動は、様々なテーマ、問題点を並べ挙げただけで運動団体としての力の発露には未だしの感が否めません。様々なテーマをめぐる議論はいわば創造のエネルギーをはらんだマグマのようなものです。マグマが地表を破り創造の火山となるがごとく、各テーマごとにしっかりしたアウトプット、社会的な提言が様々な形でなされることでしょう。多くのテーマを見だし社会提言すること、創造の火山からふつふつと社会へ溢れ出ていくことがまさに肝要なのです。また当会に期待されていることでもあります。そうしたことがアクションプランの命となるのではないのでしょうか。

組織創造力の発露にむけて

テーマを発見し、その解決にむけ横割りに組織化し、社会的な提言を行い、そのフィードバックをもってさらにテーマを育て上げる。こうした組織創造の循環が当会をより魅力的なものにします。またこの会に参画する会員各位の立場を一層明確にするのです。そしてデザインを通じての社会的な貢献の実体化、デザイ

make a concrete contribution to society, and enhance the social recognition of design. We have had thorough discussions on individual themes, and it is now the time to find ways to put them into action.

Even if a theme is of a local nature, we attempt to look at it from a broad global perspective. From this year on, we should consider broadening our action on a global basis. The Action Plan for each theme should be formulated including the linkage with international organizations and United Nations Agencies, and networking with colleagues and experts in other countries. At the same time, We Should be ready to explore design themes and make

ンの価値そのものを高めることになるのです。

日本はいま、政局や行政、金融などの暗雲に包み込まれていて、未来が見えない状況にあります。日本のみならずアジアそして地球の未来が見えてもいません。未来を見透し、未来像を指し示すことが、まさにデザインの役割なのです。会員諸氏の慧眼をもって未来を切り開くデザインテーマの一つひとつ丁寧に掘り起こしてきましたが、それらを賑やかな議論の垣塙のなかで煮つめ、より具体的に行動へ結びつけるときを迎えたのです。

国際的な活動の場づくりを

また会が取り上げたテーマは例え地域の問題であってもその議論は広く地球を視座に行われてきていますが、行動自身も地球規模とすることも考えなければならぬでしょう。日本デザイン機構と会の名前に「日本」を冠していますが、活動の場は日本に限定したものではありません。むしろそうした国際性が求められているのです。他の国際組織や国連諸機関との連携、海外の専門人とのネットワーク、海外会員の拡充などを含めての各テーマのアクションプランが検討されて然るべきでしょう。地球を視座にデザインテーマを発掘し、地球を活動の場とするアクションプラン、そうした運動団体へ育てあげていこうではありませんか。

1955年東京芸術大学美術学部卒。現在、GKデザイングループ代表、ICSID名誉顧問等。ICSIDコーリン・キング賞、藍綬褒章受章。近著に「モノと日本人」、他。

action plans with a global perspective. I wish that the Japan Institute of Design may develop into an action organization.

Kenji EKUAN / Chairman, Japan Institute of Design

Action Plan Toward the Next Phase

日本デザイン機構のアクションプラン — 役員提言



「子供たちとデザイン」

全国へ、地域のなかへ

粟津 潔

グラフィックデザイナー

現代美術とデザインとの関わりのなかで、建築デザインや映画美術、万博の基本構想設計、美術館・博物館のディレクション等多岐にわたる活動を展開。日本、ポーランド国交回復40周年の1997年より1年間にわたりポーランド政府諸機関の後援による「粟津潔全作品展インポーランド共和国」開催。ワルシャワ・ポスター・ビエンナーレ展銀賞および特別賞受賞、他、地球環境平和財団代表。



「モバイル・ネットワーク時代を デザインせよ」

石井 威望

慶應義塾大学大学院教授

東京大学医学部卒（1954）、工学部卒（57）。同大学院博士課程修了、工学博士。通商産業省重工業局勤務、東京大学教授などを経て、現在慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科教授。厚生科学審議会、国会等移転審議会委員。著書に「科学技術は人間をどう変えるか」「ニューハード文明論」他、多数。

Children and Design - Into Communities

Our Meeting Project on "Children and Design" is under way. In the past three meetings, we discussed such topics as 1) management of museums, 2) multimedia contents for children, 3) museums that help children develop initiative, 4) formation of mechanisms to help children freely express themselves and create something on their own, 5) the need of realistic approaches involving children, community and citizen's groups in creating a children's museum. Children should be major players in children's museums.

We will have an open forum in Kobe in May, after which we intend to have others in Kyushu

JDワークショップ「子供たちとデザイン—未来を描く視点」ということで、これまで私たちのミーティング・プロジェクトは、3回の集会をし、さらに外部の組織などでこの問題を広げてきた。石川県では、科学館をつくるプロジェクトがあり、地域の子供たちからの声を聞いたリサーチをするなどの調査を進め「子供たちとデザイン」の新たな展開へ向かうことになった。要約すると

- ①博物館・ミュージアムの諸々の運営の問題
- ②マルチメディアと子供たちの新たな展開
- ③子供たちの自発性を育むミュージアムの在り方
- ④子供たちが自由に自分発見の喜びを構築できるような仕組みづくり

メディアの面から見て21世紀に主役となる人々は「ネット・ジェネレーション」であろう。ちなみに、19世紀は「プリント・ジェネレーション」、20世紀は「テレビ・ジェネレーション」であったと概括できよう。もちろん、新聞とテレビと両方とも見るのが普通なわけだから、各世代が唯一つのメディアだけで満足する筈はない。要するに、もの心つく頃にすでに身のまわりに存在しており、特別に気にしないで常用するメディアという意味である。インターネットに対して日常的な最も便利なメディアだと感じている世代がネット・ジェネレーションである。

このネット・ジェネレーションが、さらに次なる進化を始めている。それは、移動体通信を使ったネットワークいわば

and Tohoku. The National Folklore Museum has begun preparing for a "Children and Design" project from an anthropological point of view. There still is a long way to go, but we must proceed.

Kiyoshi AWAZU / Graphic Designer

Design the Age of the Mobile Info-Network

The main players of the 21st century in the field of communication media are "Net Generation" people. After the "Print" and "TV" generations in the 19th and 20th centuries, they find the Internet the most familiar and convenient communication tool of all information media. The "Net Generation" are now taking a new

⑤地域社会、ある市民活動を含めた現場的な発想が必要であること

などで、大人による大人のためのチルドレンミュージアムではなく、「子供が……」である。

今後の進め方としては、日本各地域でこの活動を進めることになる。5月23日神戸三宮市で開催し、さらに九州、あるいは東北の都市でもこの公開ミーティングを進めていくことになる。すでに国立民族学博物館は「子供とデザイン」の問題を人類学の立場から進めるための準備が始まっている。道のりは永いが、一歩一歩進める以外にない。

「モバイル・ネット」への活動範囲の拡張である。つまり、これまでのインターネットの使用法ではデスクトップ型パソコンの前で作業していたが、モバイル方式では特定の位置でという空間的制限がなくなる。ネットワークへ入るために、フットワークを犠牲にする必要がなくなるわけで、筆者は「ネフットワーク」という新造語を提唱している。日本列島は急速にネフットワークの舞台へと変貌している。たとえば、昨年1年間だけでも携帯電話・PHSは約1,000万台増加して、全保有台数は4,000万台に達している。日本人のライフスタイルの質的变化はすさまじいばかりである。メディア・デザインはこれに真正面から応えなければならない。

step forward to expand the dimension of their activity. That is the "mobile info-network" using mobile communication media.

Instead of sitting in front of a wired computer of desktop type to get access to the Internet, they can get connections from their mobile computer using a mobile phone wherever they are and whenever they need.

Now that 40 million mobile phones are used in the country, the lifestyle of the Japanese is going through change. Those who are involved in designing communication media must respond to this change.

Takemochi ISHII / Professor, Keio University Graduate School

Action Plan Toward the Next Phase

日本デザイン機構のアクションプラン — 役員提言



「市民」のデザインへ

犬養 智子

評論家

1954年学習院大学政経学部政治学科卒業。米国イリノイ大学大学院ジャーナリズム&マスコミュニケーション科に学ぶ。シカゴ・デイリー・ニュース東京支局勤務を経て現職。



“美しさ” “心地良さ”の デザイン提案を

大宅 映子

ジャーナリスト

国際基督教大学卒業。(株)日本インフォメーション・システムズ(NIS) 代表取締役社長。文化イベントの企画プロデュースのかたわら、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。主著に「だから女は面白い」他。故・大宅社一氏三女。

Design for "Citizens"

*Design is meant to improve the living of citizens. We should confirm this concept and put it into practice. I associate the term "consumer" with weak individuals on the periphery of the huge market with no sovereign power. Considering the rights of users, "design for citizens" should be sought.

*We should consider what designers can do to ensure environmental protection, recycling, that houses and neighborhoods are friendly to the elderly and the handicapped, there is freedom to move and communicate, and there is environmental comfort.

*Books on design for mothers should be pub-

●デザインは市民のよりよい暮らしのためにある。この確認と実行をしたい。デザインはうっかりすると企業の要望に沿ってされ、肝心の人々のニーズを忘れることがある。普通「消費者」という言葉が使われるが、私はもっと広い言葉「市民」で考えたい。消費者という言葉では、巨大なマーケットの末端にいる弱い個人を連想する。「消費者」は生産者の立場から見た概念で、そこに主権者の意味はない。使う人の立場や権利を第一に考えると、私は市民という捉え方がより適切に思う。

●市民は誰もが、美しいデザインの、いい環境といい道具を持つ権利がある。それはバリアフリー、ユニバーサルデザイン、ソーシャルミックスなどを、環境と道具に取り入れて、日常のものにする

デザインという言葉の意味する範囲は広い。

いまの日本の閉そく状態は、将来の明るい国のデザインが出てこないからであり、カネはあっても（まだ千二百兆円の個人資産はあるらしい）、豊かさが実感出来ないのは、高コスト構造と同時に、数字にならない“美しさ”や“心地良さ”をもたらず、デザインにカネが廻っていないからである。

日本デザイン機構がやるべきこと、やれることは、無限大に近く存在する、といてもいいだろう。そこで問題は、どこにフォーカスを当てるか、であろう。

私は個人的には、国のデザインに関する周辺で活動するわけだが、デザイン機構に関していえば、生活する場で心地良

lished to develop their appreciation.

Tomoko INUKAI / Critic

Beauty and Comfort

Japan is at a deadlock with no way out. It is because we do not have any bright national design before us. Even though the nation has a large amount of savings, we do not feel that we are enjoying an affluent life. It is because money is not spent on design that will bring beauty and comfort in life as they are not evaluated in actual data. I want the Japan Institute of Design (JD) to focus its efforts to increase comfort in life through promoting better design. For example a law restricting the opening of

とき少しづつ実現する。

●油断すると、市民の権利は機械に侵される。人間が機械の奴隷にならないために、機械が人間を越えて動き出す時代に私たちは生きていることを認識する。

●いい都市環境、自然保護と再生、高齢者や障害者の暮らしやすい住居と近隣、男女共生などを視野においた街づくり、移動の自由、コミュニケーションの自由と快適さの確保——それらを可能にするデザインとは何か——私たちは何をしたらいいのか——闘うことも必要ではないか。

●実際の広報活動として——やさしいデザインの本(出ている具体案)。子供の時からいいデザインに接していることが大事、お母さんのデザインの目も育てる（今日の問題を入れる）という視点で進めたい。

さを増すためのデザイン、にフォーカスしてほしい、と思っている。

例えば、今日、大店法が廃止されて、新しく、都市計画も含めた出店が定められた。交通渋滞や駐車場、景観などが考慮されねばならなくなったことは一歩前進のようではあるが、これが官主導で規制されると、ロクなことはない、ということである。

そしてもう一方で、生活者も、こんなものは嫌だ、という声をずっとあげてこなかった惰性を、そう簡単に変えるわけもない。

この双方に対して、何らかの刺激を与えるだけの説得力ある提言をすることから、始めたらいいと思う。

large scale shops was replaced by a new law which allow large shops to be opened provided they are included as part of urban planning. It appears to be a great step forward, but when there is intervention by the government in such a plan, the result would be miserable. Consumers should get rid of their habit of being silent, and speak out on what they need and desire.

Eiko OHYA / Journalist



もう一つのモノづくりーフィッティングデザインへの踏み出し

鴨志田 厚子
インダストリアルデザイナー

東京芸術大学工芸科図案部卒業。静岡県工業試験場勤務、地場産業のデザイン振興に従事。60年(株)鴨志田デザイン事務所開設。90年より静岡県デザインセンター長、E&Cプロジェクト会長。主な受賞に東京国際照明コンペ金賞、ドイツハノーバメッセ照明器具(Zライト)IF賞、第21回国井喜太郎産業工芸賞など。

今のモノづくりは例え少量多品種といえども、まだ供給側からのものであって、使う側、生活する側からは距離があります。もっと生活の身近で、個々の人の特性に合わせたモノづくりが考えられてはいはずです。

生活する尊厳を全ての人のためにということで「共用」をキーワードにしたユニバーサルデザインという考え方ができています。この考え方は福祉機器や環境のためのバリアフリーデザインからの展開として、単に福祉にとどまらず対象を幅広くとらえています。当然「共用」には限界があります。

一方、福祉用具の中では、義手義足などのように、まさに個々の人の特性に合わせた「フィッティング」というモノづ

くりの世界があります。この方法をさらに敷衍し、今までの量産型の中に当てはめたらということで「フィッティングデザイン」を提唱したいと考えています。必要とされることは①人とモノの関係をさらに厳しくとらえる人間科学(特に動的な特性)、②使う人の身近で人の特性をとらえ、モノづくり(調整、アッセンブル)する職能、③そうした職能に対する資格制度など、④その職能を取り込む場となる流通までを含めた産業や社会の仕組み、などです。大きくとらえれば近代デザインと表裏の関係で今にいたったモノづくりに、もう一つの道筋をつけることでもあります。こうしたフォーカスにむけたソーシャルデザインへの踏み出しの時を迎えたと考えています。



ビジョンとテクノロジー

菊竹 清訓
建築家

現在進行中のプロジェクトに、軸力による巨大ドーム空間、北九州メディアドーム、また松江市宍道湖畔に建つ島根県立美術館がある。また次世紀を見据えたプロジェクトとデザインの提案として、4月に菊竹清訓作品集4を刊行。

現在、我々をとりまいている環境は、解決すべき問題が山積している。土地不足や交通システムの非効率といった都市問題から、エネルギーの消費構造、災害対策の不十分など、挙げだしたらきりが無い。

これらの問題に解決の糸口が見つからないまま、停滞状態にある原因のひとつにビジョンとテクノロジーが、まだうまくかみ合っていないことがあるかもしれない。

産業革命は英国から興ったが、日本はそれを独自のスタイルで吸収し、いまや人工材料の生産や、それに伴う技術は世界でトップクラスとなっている。どう活かしていくか。

デザインは最近分化の傾向にあるが、

もともと総合的であることに非常に大きな特徴をもつ分野である。西欧の技術や科学は細分化することによって発展してきているが、それらを全体として、人間環境や人間の未来に向けて総合して行く力がデザインには求められているのではないだろうか。

21世紀はこのようなデザインこそが人工物による人間環境の構築に大きな役割を果たさなくてはならないし、またそのような期待があるのではないかと思っている。

Another Way of Making a Product - Fitting Design
Products are now manufactured on the basis of "a small amount of products of various designs," yet, consumers find it difficult to find one that fits them well. There are two means of making products. One is mass production based on universal designs, and the other is tailoring to personal needs and desires, such as for making artificial hands and legs for the handicapped. I advocate "fitting design" and "fitting" as an intermediate means. Required for this to be promoted are: 1) human science to see the relationship between a user and a tool, 2) a profession to adapt ready-made products to users needs, 3) a certification system for

such a profession, 4) an industrial and social mechanism including distribution to incorporate such a profession. It will open up a new path for product creation.

Atsuko KAMOSHIDA / Industrial Designer

Vision and Technology

The Japanese society is now in stagnation with no clues to solving problems such as city problems, the energy wasting lifestyles and industrial structure, insufficient measures against disasters, etc. One of the reasons for such stagnation may be that current technologies are not geared to our future visions.

The Japanese adapted the fruits of the

Industrial Revolution in unique ways and developed world class technologies to produce artificial materials. How can we make the most of our technologies?

Design is innately comprehensive in its coverage of different disciplines. Science and technologies in the west developed greatly while branching into different specialties. Now, the work of synthesizing these technologies is demanded of designers for the benefit of the future of human beings and the environment.

Kiyonori KIKUTAKE / Architect

Action Plan Toward the Next Phase

日本デザイン機構のアクションプラン — 役員提言



意志を持った横軸でつなぐ

佐野 邦雄

インダストリアルデザイナー

1970年オカムラ環具コンペ特選一席。93年日本インダストリアルデザイナー協会活動賞。桑沢デザイン研究所講師。92年より中国河南省鄭州輕工業学院へ赴き現在客員教授。



21世紀的グッドデザイン運動を

佐野 寛

クリエイティブディレクター

1935年東京生まれ。東京芸術大学卒。永年デザイン制作会社を経営後1989年東京学芸大学教授になる。著書『21世紀的生活』『広告化文明』（佐野山寛太）他。

Inter-Genre Linkage

Traveling on a train along the Yellow River, I saw clusters of farm houses in the huge land of China. They make bricks out of the soil and pile them up to build their houses and walls to surround them. I imagined the life of people. A man shouldering a hoe. An old man standing still with a bottle of water in his hand. These images are directly associated with our old memories. The same scenes repeatedly appeared as the train went with occasional scenes of cities with high-rise buildings. When fluorescent lights and neon lights began to appear, the train was at Beijing Station. The linear line from the River basin to Beijing shows

3月に黄河流域の地方都市を昼の1時に発ち9時間かけて北京に向かった。出発してすぐ黄河の濁流をわたる。暫くして線路脇の小高い山に横穴を掘った住居が見える。地平に届く麦畑の緑の中に煉瓦作りの質素な建物の集落が過ぎる。そんな光景を見ていると、ある感慨に囚われる。広大な大地の黄土を四角の固まりに焼き積み上げて囲いを作り「個」を築く。地表のわずかな付着物のような空間に住まう人々の一生を思う。そこでは家族が愛しい笑ったり想像することがいかに素晴らしくまた救いになるかを思う。モッコを担ぐ農夫。ペットボトルを持って立ち尽くす老人。それは今では見え難くはなっているものの私たち自身につながる光景であり生活の原型である。大輪の

近代文明は、まるであのグレンリンのような異様な発展を遂げた。その大量生産大量流通大量消費大量廃棄文明は、ついに地球生命圏の許容量を超え、持続の不可能性を露呈している。このまま終末に向かって突き進むか、持続可能な発展の方向に大転回するか。人類はいま二者択一の選択を迫られている。そしてこれまで近代の発展を支えてきたデザインも同時にパラダイムシフトを迫られているのだ。この超重要な問題に組織を挙げて取り組もうではないか。デザイン各領域がコラボする日本デザイン機構は、その役を担うために絶好の組織なのだ。まず、それぞれの領域や立場などをすっぽり包み込む標語を掲げることから始めたらどうか。いわく「21世紀的グッドデザイン

layers of living standards and diverse value systems of contemporary people in this large country.

The Japan Institute of Design has a strong will to do something on an inter-genre basis, and I prefer a dynamic "thinking while acting" approach.

Kunio SANO / Industrial Designer

Good Design Movement for the 21st Century

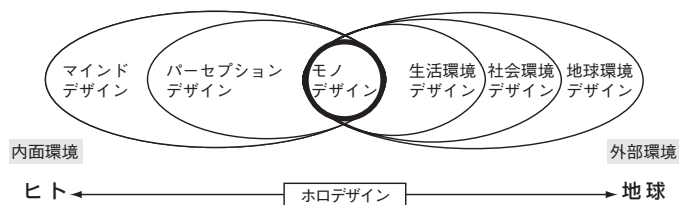
The civilization of mass production, mass distribution, mass consumption and mass disposal is proven to be unsustainable. We are now forced to shift the paradigm of design that has so far supported civilization. Embracing

夕陽が地平に沈むまでの5時間、何本かのビルが建つ都市を挟んで同じ光景が延々と続く。暗闇になると艶のあるオレンジ色の灯火が時折過ぎる。蛍光灯の白い光が混じり赤いネオンが加わると北京駅着。そして翌日2時間40分で成田へ。黄河から続くこのリニアなルートは同時代に生きる人々の間を駆け抜け断層と多様な価値の存在を見せつける。日本デザイン機構の「横つなぎ」は横につなぎということ自体に強い意志を内在しているはずだ。私は動きながら考える動的なイメージでアクションプランをとらえた

運動」である。「グッドデザイン」はGマーク制度によって人口に膾炙した言葉であり、新鮮さはないが理解しやすい。その、ユニバーサルデザインもソーシャルデザインも全部包含する大きな言葉と日本デザイン機構を結合させ、世間にアピールするのだ。その言葉をアンブレラにすれば、各ブロックが個別に展開するシンポジウム、フォーラム、研究会、展覧会、そして「デザインの本」などの出版活動までがすべて一つの流れとして見えることになる。例えば朝日新聞論壇への投稿作戦などもその流れに乗せて展開できる。もっといえば各自の現実の仕事まで、日本デザイン機構が先頭に立つ運動の具体的提示として認識されることになる。

designers of different genres, the Japan Institute of Design is an appropriate organization to initiate that process. How about hoisting a slogan that will cover all design fields and interests of all concerned, something like "Good Design Movement for the 21st Century." This is not a fresh phrase, but it is inclusive. We can make a strong appeal to the public. We can organize all kinds of events and publications by each design genre under the same banner of the Institute. Even individual design works might be considered as actual examples of the Design Movement initiated by the Institute.

Hiroshi SANO / Creative Director



「ホロデザイン」の提唱へ

水野 誠一

東京クリエイティブ理事長

慶応義塾大学経済学部卒業。元西武百貨店副社長。西武のCIづくり、新事業開発に取り組み「ロフト」「シード」館を開業。1995年～参議院議員。著書に「知恵のマーケティング―21世紀に向けての第5次産業論」他。



公共のデザインを考える

西澤 健

工業・環境デザイナー

1959年東京芸術大学卒、64年ドイツウルム造形大学修了。現在(株)GK設計取締役社長。主な作品に、郵政省新型ポスト、晴海通り整備計画、著書に「歩行者のための環境と装置」他。

Holistic Design

By "Social Design," I mean that designers should design a product taking into consideration how the product will affect, or be affected by the society and the environment, or designing the environment in which the product is to be used.

Meanwhile, future product design must be approached from perception engineering taking into account the mental impact on users in addition to traditional human engineering.

Design with outward-looking macroscopic and inward-looking microscopic vectors can be termed "Holistic Design" rather than social design. As issues of environmental destruction

ソーシャルデザインとは、簡単に言えば、今後モノをデザインする時に、単にそのモノの形や機能をデザインするだけではなく、それが社会や環境に対してどんな影響を持つかにまで十分に配慮をしたデザインを目指すべきだ、というテーマである。これはデザインが社会環境や自然環境に規制されるということだけではなく、モノの環境自体も含めてデザインしていくべきだと考えた。

一方、モノのデザインが、それを使用するヒトとのインターフェイスにおいていかにあるべきかという従来の人間工学的なアプローチに加えて、精神的な影響をも考慮する「認知工学的なアプローチ」においても、細心の配慮をもって進化していかなければならないという課題もある。

社会の教養を高めるソーシャルデザイン

人が生活をする上で基盤となり、不特定多数の人々が共有する空間や物などのハードからユニバーサルサービスなどのソフトな領域が公共のデザインの対象として挙げられる。

しかし不特定多数の人々が関わる「ものごと」を挙げだせば、枚挙にいとまがない。問題は何を対象とし、その対象にどのように取り組み具体化するかという仕組みやプロセスにある。

またそうした議論に加わる人々(社会と言っても良い)の対象に対する教養や価値観、美意識なども大きな要素となろう。衆愚のデザインであってはしょうがない。公共のデザインには社会総体の教養が求められる。まさにソーシャルデザ

and resource shortages, and that of stress among people are predicted to be more serious a movement to shift the paradigm in design is essential.

Seiichi MIZUNO / Chairman of Tokyo Creative Committee

Public Design

*Social Design that enhances the culture of a society

Public design is applied to places, objects and universal services which meet basic needs of people, used by indefinite people. Important points in public design are to identify a target and to consider how to tackle it and find solu-

高度に進化したマルチメディア社会、エレクトロニクス社会における新たな内面的、精神的ストレスを考えるという課題でもある。

こうした二つのベクトル、すなわち外面に向かうマクロ的なベクトルと、内面に向かうミクロ的なベクトルの双方に配慮してデザインを考察する概念は、ソーシャルデザインよりもさらに全体的なデザインという意味から「ホロデザイン」とでも呼ぶべきだろう。

環境問題や資源問題が深刻度を増し、ヒトが新たなストレスに苦しむ21世紀に向かって、こうしたデザイン概念のパラダイムシフト運動こそがこれからの日本デザイン機構のアクションプログラムの根底ではないかと思っている。

インなのである。

倫理観がつくる公共のデザインの質

いま子どもの犯罪とその予防策の問題が人権と規制や管理の間の問題として取り沙汰されているが、個の自由と規制といったことも公共のデザインを考える上で大きなテーマとなる。生活のモラルや個の責任能力が高まってこそ自由が謳歌でき、そうした風土に質の高い公共のデザインが可能となる。例えば煩雑な種々の禁止サインや柵のない景観ができよう。

幅広い議論の仕組みを

公共のデザインを考えるためには幅広い議論の積み上げを要する。そうした場を提供し、考え方を発信していくことが日本デザイン機構の役割であり、行動計画の第一歩となろう。

tions. For public design, the culture of the society is reflected.

*Morality determines the quality of public design

Freedom of individuals and social regulation are an important subject in public design. When the morals and the sense of responsibility of the people are high, they can enjoy broad freedom in their life. In such a society, public design will be of high quality.

The role of the Japan Institute of Design is to offer opportunities to consider public design, and to advocate various opinions on the subject.

Takeshi NISHIZAWA / Industrial and Urban Designer

Action Plan Toward the Next Phase

日本デザイン機構のアクションプラン — 役員提言



民度を高めるデザイン観の高揚

壽美田 與市
インダストリアルデザイナー

1949年商工省工芸指導所にて機能研究、以来IDの実践活動を経て教育研究に携わる。現在、東京芸術大学名誉教授、中国上海交通大学顧問教授、(財)工芸財団理事。



トータルなデザイン発想を

田村 明
地域政策プランナー・法政大学名誉教授

東京大学工学部建築学科、同法学部法律学科・同学部政治コース卒業。運輸省、日本生命、環境開発センターを経て横浜市企画調整部長・同局長として市の戦略的事業の企画・推進、横浜スタジアムの設立、総合的土地利用、アーバンデザインの創立にあたる。著書に「新しい都市景観をつくるアーバンデザイン」(朝日選書)他多数。

Design to Upgrade People's Cultural Standard

Product design education right after the war was targeted at both developing the manufacturing industry and enhancing the living standard of people. Later, the emphasis was inclined to industrial development, and design education in the formal education system for future users was neglected, and consumer's appreciation of design has not fully developed. Furthermore, time allocation for art education that includes design education is at the brink of being reduced as the five-day schooling system will be fully implemented at public schools. It is very important to revive design education at school to better people's living. Believing

戦後のプロダクトデザイン教育は、産業振興と生活に視点を置いた専門教育として、その出発は決して遅くはなかった。そこには社会の未来を見定めた先達の先見性を感ずることができる。しかしその後は産業寄与に傾き、モノを活用し環境を考える国民のデザイン教育は進まず、義務教育のなかで有効に寄与しないまま40数年の時が過ぎてしまった。過剰とも見られる専門教育の増大に対して、国民生活におけるデザイン観は一向に進展せず、デザインに対する民度は大きく遅れを取った感がある。一部の専門家やモノの生産領域系を除き、こうした一般生活者のデザイン理解の現状は、もはや文部行政のみならずデザイン領域にある我々も責をおわねばならない状況になってい

多様な構成員をもつ日本デザイン機構は、幅広いデザイン発想をしても良いのではないかと。とりあえず次の3点を上げておく。

1. 国土と「くに」のかたちのデザイン

日本の中央集権・規制型のシステムが、時代に合わず制度疲労を起こしている。21世紀に対応するシステムが要る。改革にはトータルなデザイン思想が役立つ。連邦制の「くに」と多様な地域をつくる市民政府の「まち」というデザインが考えられる。

2. 柔らかくトータルな「まち」のデザイン

「まち」は市民の共同作品だ。美しく個性的な作品は都市、田園、自然が巧みに組み合わせることだ。ようやく、アーバンデザインやランドスケープデザイン

that design helps students develop their personality and their own lifestyles, and that it is essential for a better social environment, we should endeavor, although it may be difficult, to incorporate design education in school curricula.

Yoichi SUMIDA / Industrial Designer

Total Design Conception

*Japan's centralized administration and control system is seized with system fatigue. As an alternative, a federal government system with citizen's cities can be designed.

*A city by citizens and for citizens, will be a beautiful combination of urban and rural sec-

tor. いま日本デザイン機構の活動と理念の浸透に、こうした背景は決して無関係のことではない。国民生活の総体が生活文化を示すとなれば、広く民度を高める有効な手段としてのデザイン理解浸透は、十分な意味があるものと思われる。

小中高教育における週5日制は既存科目の時間獲得戦の様相が取り沙汰され、デザインを含む美術は風前の灯である。しかし新しい教育体制には、生活に根ざしたデザイン志向をどのように再生させることができるかが重要な課題であろう。デザインがヒトと生活を創り、社会環境形成に不可欠である度合いを客観的に考えると、困難で地道な推進になろうが次世代の為に、デザインの浸透策を進めることが重要と思われる。

が叫ばれる。モノの形だけでなく、人の交流による賑わいや暖かさをつくりだすことも必要だ。教育や福祉、医療や家庭もかかわる。そうしたトータルなデザインを考えるためのシステムをつくり、人材を育てなければならない。

3. 省資源・省エネルギー時代の環境のデザイン

現代文明の最大の問題は、大量の物資とエネルギーを消費し、大量の廃棄物を吐き出してきたことだ。地球資源・エネルギーの枯渇、地球温暖化など環境の悪化、廃棄物処理場の不足、有害物質の放出などで永久に続かないことは明らかだ。省資源循環型システムで人にとって心地よい環境を創る技術とデザインを開発するべきだ。

tors and nature. Gaiety and warmth must be created by people interacting. Education, welfare, medical care and home are all involved. A city must be designed in total. A system for total design should be instituted and designers should be trained in such.

*The greatest problem of modern civilization is that it promoted mass consumption of resources and energy and the resultant massive waste. We need to develop technologies and design processes to create a comfortable environment for people using an energy-saving recycling system.

Akira TAMURA / Regional Policy Planner



ライト・インフラストラクチャー研究

石山 修武 建築家

早稲田大学理工学部建築学科教授。現在カンボジア首都プノンペンに、歴史上不幸な体験を負った2つの都市の市民の交流の拠点として「ひろしまハウス」を建設予定。1995年「宮崎県立リアス・アーク美術館」で日本建築学会賞、他。主著に「世界一のまちづくりだ」など。



緊急時に適切に選択され、最適な輸送単位によって現地に運び込まれる。混乱の予想される現地において、少人数、最短時間で設置、組立可能で、その場で一つのコミュニティーの中心を形成する。あらゆる初期情報はそこに集められ、適切

Study on Light Infrastructure

Light Infrastructure can be understood as an antonym of mega-infrastructure meant for mass production and mass consumption. It is a small-scale, flexible structure which is self-supporting in energy. It is now being studied as a possibility to be utilized to develop emergency hospitals in disaster-stricken districts and refugee camps in the world.

A concrete image of light infrastructure was presented in the "International Contribution of Design - Housing Environment for Refugees" at the JD Symposium in June last year.

A typical hospital for emergency relief is as below : Medical equipment, medicines and

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・石山修武研究室とで共同研究中のライト・インフラストラクチャーにおいて、現在その本格的な事業化を目指しているプロジェクトである、〈都市災害及び世界各地の難民キャンプにおける緊急支援仮設病院の開発〉に関して経過報告をする。

ライト・インフラストラクチャーとは、従来の都市のインフラストラクチャー、即ち大量生産大量消費を旨としたメガストラクチャーに対し、小型で融通性に満ちたエネルギー自立自給システムがイメージされたものであり、頻発する都市災害、及び地球規模で拡大する難民の問題に本格的に取り組むべくその開発研究が進められているものである。➤

な行動が指示される。

・仮設された病院では、緊急医療チームが即座に患者の初期治療を開始する。重傷の患者には手術室、集中治療室での治療が施され、必要であれば入院も可能となる。比較的軽度の患者には適切な栄養補給や消毒、入浴等が提供される。また、災害地、難民キャンプの状況の変化に伴い、病院の役割も柔軟に変化していく。水、食料、衛生、情報交換の必要が満たされ、教育や集会の場所としても提供される。

・様々な最高度の技術の凝縮された6台程度のコンテナによって仮設される病院

supplies are stored at some places. They are kept in units and in modules for easy and speedy transportation. In case of emergency, the necessary items are selected and transported by optimal means to the site.

At the emergency site, they are assembled by a small number of people in a short time. It functions as a community center and information is gathered here and instructions for relief are given during the initial period.

In the hospital of temporary structure, an emergency medical team begins initial treatment immediately, and provide medical services according to the degree of patients' conditions. As the condition of the site improves, the hospi-

上記の緊急支援仮設病院の開発は、このような構想をより実的な形で示すべく進められているプロジェクトであり、昨年6月に東京国際フォーラムで開催されたJDシンポジウム「デザインの国際貢献—難民の居住環境」においてその具体的なイメージを提案している。

災害地、難民キャンプ現地の情報、現在の世界におけるこの分野の優れた事例に関する調査、AMDA国際医療研究会への参加、等から得られた認識から導き出された病院像は次のようなものである。

・迅速、的確な救援のために、必要な医療物資、設備機器が常にストックされる。それらはユニット化、モジュール化され、

は、ソフトで軽快なインフラストラクチャーをベースとして、最も混乱した状況から、安定期、帰還といった過渡的な段階の変化を通して支援することが可能なものとして考えられている。

本格的な事業化に向けては、資金の問題、開発組織の問題など課題は山積であり、長い視野を持って進めていくべきであろう。しかしながら、当面の課題として我々が認識しなくてはならない事は、より広く社会的に提案をしていくことの必要性である。そのための材料となるべき、ソフト、ハード両面にわたる計画のベース作りが、専門家やいくつかの企業との協同の中で進められている最中である。

tal can be used for education and meetings. The hospital constructed with 6 containers in which high-tech devices are condensed enables a support system that can be adopted flexibly to changing situations on the base of light and soft infrastructure.

There are many problems yet to be solved in making this as a viable business. And it is important to publicize this program to gather public opinions. In the meanwhile, experts and interested companies are now studying the idear in order to develop this program from hardware and software points of view.

Osamu ISHIYAMA / Architect

Activity

第9回JDフォーラム「フィッティングデザインの提唱 — 個の身体特性・能力に合わせたモノづくり」 1998年2月19日(水) 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

鴨志田厚子 インダストリアルデザイナー

パネルディスカッション

加藤一雄 足と靴と健康協議会専務理事

斉藤 隆 トヨタ自動車(株)製品企画主査

坂本鐵司 東陶機器(株)技術主査



テーマオリエンテーション

鴨志田厚子

インダストリアルデザイナー、日本デザイン機構理事

ユニバーサルデザインからの展開

最近になって、ようやく共用品が街中

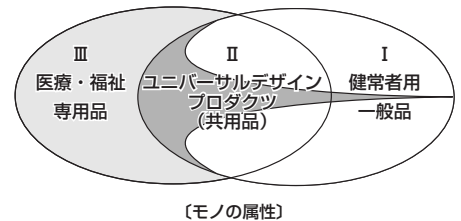
である程度は自由に買えるようになり、高齢者や身障者の自立にも少なからず貢献しております。

それではユニバーサルデザインは万能かという、そういうわけにはまいりません。いくら共用品といっても、一種類で100%の人々のニーズを満足するのは困難です。特にこれからは高齢者が急速に増加します。加齢に伴い個人差は増大するものです。かといって、すべて特注の一品生産で合わせるというわけにはいかないでしょう。そこでは、個々人の身体特性や運動能力を考慮したアジャストの仕組みづくりが必要となります。それがフィッティングデザインです。

人生100年の身体機能データベース

さて、個々人へのデザインの適合を図るためには、いままでの開発システムの見直しから始めなければなりません。特に規格に定められた標準寸法体系の見直

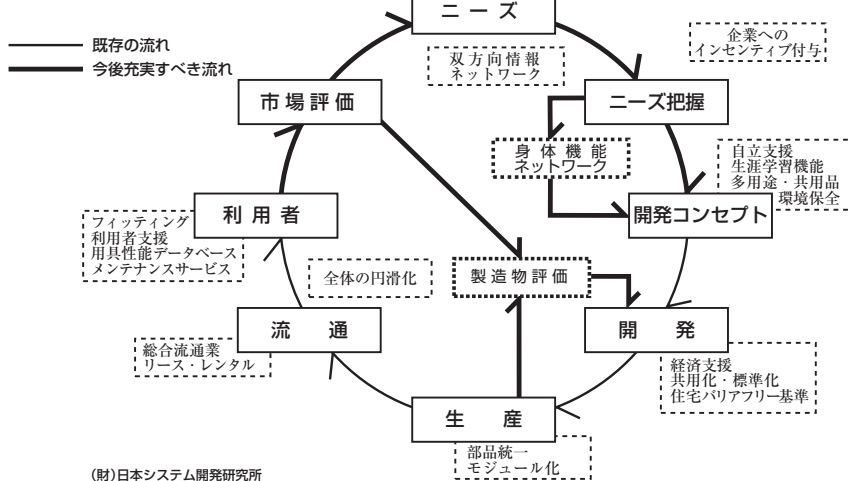
フィッティングデザインの領域



しは緊要だと思っています。例えば、自分でもデザインした経験はありますが、私は自分の身体に合った椅子に出会ったことがありません。おそらく戦後、米軍軍のデータで決められたのでしょうが、JIS規格に則るとそうになってしまい、アジャストのしようもありません。人生50年の時代から人生100年に変化して、少なくとも後半50年分のデータを加えた体系化がこれからは必要です。そして、単なる平均値だけでなく、個人差をいかにデータとして取り込むかも大きな課題でしょう。

そのような基礎データをベースとして、ユニバーサルデザインにフィッティングデザインが加わって、互いに補充しあうことにより、うまくいくと思います。いままでは何となく使えればヨシとしてきましたが、これからは一人ひとりが気持ちよく使えるかどうかのポイントです。そろそろ作り手の都合ではなくて、自分たちの寸法や生活文化に合わせたものづくりの構築を、真剣に考えてよい時期ではないでしょうか。

福祉関連分野の産業化・フィードバックサイクル



Theme Orientation

Lately, we can buy a certain number of commonly used products of universal design such as shampoo in a jagged package, plastic packages with a cut showing where to open, telephone cards with a cut to show an inserting direction. These are helpful to the elderly and the handicapped people.

However, universal design is not omnipotent. Not a single common-use product can satisfy the needs of everyone. As the number of elderly people increases, individual differences in physical strength will be widened. But it is not possible to make one product for one person. There should be a mechanism to adjust a

ready-made product in accordance to individual physical features and motor abilities. That is called fitting design. We must begin by reviewing the existing product development system in order to help designs to adapt to individual needs. In particular, the existing standard body measurements should be renewed. For example, I have never found any chair that suits me. Now that the average life expectancy is greatly prolonged from 50 something to 80 and over, data for later life should be collected and systematized. It will be essential to incorporate individual differences in the new standard measurements. Products of better design quality will emerge when universal design and fitting

design supplement each other on the base of the newly stored data. We need to consider seriously about making products to fit individual body measurements and lifestyles.

Atsuko KAMOSHIDA / Industrial Designer

JD FORUM 9 [Fitting Design]

■ 19 February, 1998 / International House of Japan ■ Organized by Japan Institute of Design



シューフィッティングについて

加藤一雄 足と靴と健康協議会専務理事

靴文化の表層と深層

日本人は毎日靴を履いているにもかかわらず、実は靴のことをあまり知りません。正しく評価する能力が身につけていないといったらよいのでしょうか、足が入って痛くなければ、合っていると思って履き続けています。特に女性でよく合った靴を履いていると思える人は見たことがありません。元々が日本人はゲタ民族で、開放性の履き物の文化です。一方で、明治初期に日本に入ってきた靴は、足を包み込む閉塞性の履き物です。そんなせいもあってか、日本には未だ靴文化と呼べるものが十分に育っていないわけです。

問題の入口は、一つは子供靴にあります。履き物が悪いから足がどうにかなるとは、おそらく思っていないのでしょう。だいたい親が足に合うモノを選んでいないのが実状です。そして、小売店の店頭です。日本では、デザイン点数が多くて自由にデザインを選べる店が、消費者には人気があります。しかし、デザイン点数が多いということは、在庫が一定ならサイズが限られるわけです。靴メーカー

では研究しているいろいろな靴をつくっていますが、小売店頭ではなかなか正しいサイズが入手できないというのが実状です。皆がそこそこで満足してしまうから、結局は靴文化がよいものになっていかないわけです。

足の個性とシューフィッター

ご存知ないかもしれませんが、実は足は顔よりもはるかに個性的なのです。例えば靴文化の伝統あるイギリスの靴屋さんは、足を見ればそれが誰であるかがわかると言われています。それほど足は個性的なのです。そうであれば足を包む靴も当然多彩であるはずなのです。もし既存の靴で間に合わせようとするならば、できるだけ数多くのサイズの在庫を持たなければ良心的な対応ができません。デザイン点数は少なく、豊富なサイズを在庫する、靴屋とは本来そういう店なのです。そして、靴を足の個性に合わせていくために、例えば靴内で調整するとか、紐をきちんと結ぶとかしてかげんをすることになります。靴にはいろいろなデザ



Another problem is shoe retailer attitudes. They display shoes of many different designs, resulting in a small stock of shoes of different sizes. Shoe makers are now endeavoring to produce shoes of one design with many different sizes, but this is not fully appreciated by retailers.

*Individuality of Foot and Shoe Fitters
Feet have individual characteristics much more than faces. The best thing is tailoring one's own shoes, which is very costly. The second best is to find the best fitting ones at shoe shops. A shoe shop must have a large stock of shoes of various sizes even at the expense of design variety, and help shoes better fit customer's

インがありますが、スポーツシューズのように紐で調整するのが基本形であることを付け加えておきましょう。

さて、最近私たちの協議会では、シューフィッターの資格制度をつくりました。女性の90%以上が足に何らかの障害をもっていることがわかったことが直接的には契機となっています。英国の靴店では店員はシューフィッターの資格をもち、お客様の足に合った靴を選び、調整していますが、それを見習って日本の靴店でも、ともかく足に合った靴を提供することをめざしました。検討を始めたのは1970年頃ですが、生体測定のための準備作業から始めて、靴合わせの評価基準の設定にようやくたどりついたのが最近のことです。足は個性的ゆえにマニュアル化には不向きであるなど制約もありますが、これから普及に努めていくところです。

1926年生まれ。53年皮革産業、業界新聞社編集部入社、57年靴産業、業界新聞創立、編集長就任。65年日本婦人靴研究会(71年日本靴総合研究会に改組)創立、事務局長、91年同会専務理事に就任。97年足と靴と健康協議会創立、専務理事就任。主な著書に、「痛い靴はもう履かない」(講談社)、「シューフィッターが書いた靴の本」(三水社)、「健康にいい靴選び」、「新・健康にいい靴選び」(チクマ秀版社)「合わない靴はからだに悪い」(講談社)など。

feet by inserting an extra insole or tightening or loosening shoestrings.

Foot, Footwear and Health Association has instituted the Shoe Fitter's Certificate System. Around 1970, we initiated our research on foot measurements and it was only recently that we finally standardized the sizes of shoes. Although it is difficult, we will try our best to spread the standard to shoe makers and shoe retailers.

Kazuo KATO / Managing Director, Foot, Footwear and Health Association

Shoe Fitting

*Surface and Depth of Shoe Culture

The Japanese do not know much about shoes. We have not acquired the ability to properly evaluate shoes. Traditionally, Japanese footwear has been of the sandal type by which feet are exposed. Shoes to envelop feet were introduced to Japan only in the late 19th century and were popularized much later. As such, we have not developed a mature shoe culture. One problem is found in children's shoes. Parents do not select shoes that fit their children. They are not aware that the wrong shoes may adversely affect the growth of a child's feet.

Activity

第9回JDフォーラム「フィッティングデザインの提唱 — 個の身体特性・能力に合わせたモノづくり」



福祉車両開発について

齋藤 隆 トヨタ自動車(株)製品企画主査

超高齢社会と福祉車両

当社での福祉車両の開発状況についてお話いたします。モビリティ（自由な移動、外出）は、QOLつまり生活の質の基本要件であり、交通制約者とも言える高齢者・障害者にとっては、なおさらその重要性が高いわけです。介護支援、自立支援のために、福祉車両の果たすべき役割は大きいのです。2015年には、団塊の世代も高齢者の仲間入りし、4人にひとりが高齢者という超高齢社会となります。高齢化の進展が、福祉車両の開発をうながしています。高齢者というのは65才以上を指しますが、75才までは元気な人が多く、介護ばかりでなく自立という視点も欠かせません。一方、介護する側も50才代以上、それも85%以上は女性という



Vehicles for the Handicapped

*Market in the Near Future

Mobility is a basic element to maintaining one's quality of life. Therefore, vehicles are important aides for people with physical difficulties. Toyota Motors began developing vehicles for the handicapped, the "Welcab," in the advent of the aging society. In a few decades when the babyboomer generation get older, the market for "Welcab" is expected to expand.

*Care Appliances and their Utility and Diversity

Care appliances are not used for the purpose of caring for others alone. They support users in their daily life. Therefore, they cannot be designed only for the ease of care-givers. In

のが実状です。介護される人・介護する人のいずれにもやさしく、シンプルで使いやすく安全であることが必須です。

介護機器の日常性と多様性

介護あるいは自立をサポートする装備をもつ車を福祉車両というのですが、介護のためにだけ使用されるわけではありません。日常用途のなかで大袈裟ではなく、それとなく組み入れられた装備が望まれています。その意味で、ユニバーサルデザイン的な考え方が重要です。高齢者・障害者のモビリティのためのキーワードは移乗（トランスファー）と車椅子にあります。いかに車に乗り降りするか、乗ってきた車椅子をいかに車に格納するかがポイントとなります。障害の度合いがさまざまなだけに、いろいろなレベルの装備が必要となります。

一口に福祉車両といっても、車椅子仕様車、サイドリフトアップシート、助手席回転シート、後席回転シート、フレンドマチック、電動式車椅子格納装置など、機種は多彩です。ニーズへの細かい対応ということからすると、本来なら小回りのきく対応（フィッティング）が必要なのですが、自動車という商品特性上、残

念ながらまだまだ低いレベルにあります。ユニバーサルデザインとフィッティングデザインの両面からのアプローチが必要だと考えております。

福祉車両開発とフィッティング

福祉車両の開発には、ライフスタイルやポジショニングといった従来のマーケティング手法は向きません。個別事例を重視した現場主義の開発が必要だと考えています。また、かならずしもハイテクである必要はなく、ローテクでも目的にあったちょっとした工夫が大切だと思います。むしろローテクの方が、フィッティングに適しているとも考えられます。また、福祉車両の普及のうえで低価格化が大きな課題ですが、コストアップを最小限に押さえるためには、量産車の中にいかに福祉車両の機能を織り込むかがポイントです。フィッティングデザインとユニバーサルデザインのバランスが重要になります。

慶應義塾大学工学部卒業。トヨタ自動車(株)入社。内装設計、ボデー設計、プレハブ住宅の設計を経てから車両の製品企画。現在第3開発センター製品企画主査。様々な目的にあわせて、改造、機能の追加、装備の架装による特装車の製品企画、開発推進を行う。その分野は、物流を合理化する車両、クレーン車・高所作業車・塵芥収集車などの作業車、キャンピングカー、福祉車両、救急車、消防車など多岐にわたる。



order to spread appliances, they should be produced in a large quantity to reduce prices. The sales of "Welcab" are growing rapidly but the number of cars sold is still small, and we are not able to meet individual needs on the service level.

*Development and Fitting

The greatest difficulty in developing a vehicle for a person in a wheelchair is achieving a smooth "transfer" before and after getting in the car, that is how the person can get in, and how he/she can handle the wheelchair from the car. For the development of "Welcab," the conventional marketing database does not work. Fitting the "Welcab", to the needs of individual

users at the point of sales will become essential. To help mechanical personnel, fitting should be limited to "low technology." In order to minimize the price for such a vehicle, we need to use mass-produced cars and apply additional devices to them. We trust, we can do so as the sales increase.

Takashi SAITO / Chief Engineer, Product Planning Div., Vehicle Development Center III, Toyota Motor Corporation

JD FORUM 9 [Fitting Design]



インテリアコーディネーションについて

坂本鐵司 東陶機器(株)技術主幹

個別対応商品はビジネス的に難しい

TOTOでは1970年代より、トイレ、浴室において身障者・高齢者に配慮した設備機器開発を行って参りました。これらは個々の身体的状況を配慮した個別対応の使用（フィッティングデザイン）であるため一般品に比べて需要量が少ない。にもかかわらず、研究・開発負荷は同等以上でありビジネス的には非常に苦慮している時代が続きました。

例えば一般の便器などの量産品は月産数万個の単位で生産するので型の消却や研究・開発費の負担は少ないのですが、身障者や高齢者用の特需品は月に20個も売れば良いほうで、ビジネス的には採算が合いません。採算の合わない特需品をなぜ造っていたのかといえば、企業としての社会的責任とか、若干の余裕という部分で対応していたわけです。しかし1980年代より企業間競争が激化し価格競争も厳しく、今までのように「社会的責任」とか「余裕」とか言っておられない状況となり個別対応商品の開発は中止せざるを得ない状況となって参りました。

Interior Coordination

*The weak and ordinary people on the extension line
TOTO has been designing toilets and bathrooms and developing tools for such rooms to help the elderly and physically handicapped. Because of low demand, the R & D burdens for these are much heavier than those for products for ordinary people, so we have many difficulties in our efforts under the present commodity supply system. But even an ordinary person was weak in one's early childhood, and will become weak when he/she gets old. From this viewpoint, product development for the handicapped and elderly is not special.

しかし発想を変えることによりこれらの個別対応商品を利用？して成功した例を紹介いたします。

福祉機器開発は宝の山

さて、煙草ライター、長柄靴べら、メガネには共通点があります。それは何かというと、いずれもが元々は身障者用の福祉機器として開発されたものであるということです。ライターは「片手が不自由な人でも煙草に火をつけることができるように」ということで開発されました。また、長柄の靴べらも、「関節リュウマチの人が脚を深く曲げなくても自分で靴を履けるように」と工夫されたものなのです。これらは今では身障者用の福祉用具としてではなく、誰もが「便利商品」として使用しているものです。

このような先例から発想した事は、「身体的ハンデキャップを負った人に対して配慮された福祉用具の中には、一般商品を考える上での“宝の山”がある」ということです。そこで、今までに開発された身体障害者用品の汎用化に取り組むことになりました。業界では大ヒット商品となっている“ウォシュレット”も元々は身体障害者や痔の患者用として医療・福祉用具であったものを汎用化、今では誰もが便利商品として普及したもののなのです。

福祉機器と一般商品のインタラクション

ウォシュレットは医療・福祉機器として開発されたものを汎用化

させる作戦をとり、デザインとともにネーミングを変え、カラーも7色とし一般用として売り出しました。そうすることにより、多くの障害者の目にも触れるようになり大型リモコンスイッチ、着座センサー等現在のウォシュレット機能開発のベースとなるニーズを取り込むことができたわけです。障害者に配慮することで、一般健常者にも使いやすいものが作り出せたわけです。

一般品の開発の発想のみでは絶対に「着座センサー」等のアイデアは出てこないのではないかと思います。医療・福祉機器の良いところを取り込み汎用性のある商品を開発する。そこで量産効果を出してビジネス的に余裕を持ち、ほんのわずかな数量でも身障者等の特需品を開発する、医療・福祉用と一般用との間を行ったり来たりして商品のスパイラルアップを図って行く。この方法がフィッティングデザインのもつ“採算に合わないのでは”という問題を解決する一つの方法であると考えています。

1970年千葉大学工学部工業意匠学科卒業、同年、東陶機器株式会社入社。73年よりバリアフリー衛生設備機器の研究・開発に着手「身障者、高齢者配慮水まわり設計プランニング集」編集の他、公的プロジェクトに参加。91年同社デザイン部長、93年TOTOシルバー研究室設立、同室長。96年よりレプリス事業推進センター（REVLIS）主幹、現在に至る。



(左) ウォシュレットは、医療・福祉機器の汎用化、一般品の特殊品化を繰り返して開発された。(右) 車イス対応洗面化粧台

*Developing appliances for the handicapped is a source of creativity?
Cigarette lighters, long shoehorns and optic glasses have one common point in that they were developed for the handicapped. But they are now used generally as convenient tools. One of our toilet series "Washlet" (toilet that emits warm water to wash the bottom after use) was first developed for the sick and physically handicapped. But now it is favored by many and it is our greatest hit product at the end of the 20th century.

*Interaction between appliances for the handicapped and for non-handicapped

We exhibited our products at fairs for sanitary equipment for hospital use and for general use, and improved them by adopting feedback from the handicapped and non-handicapped. A larger switch, a wall-installed remote controller, a sensor on the seat frame were devised. By introducing this toilet to the broader market, we became able to manufacture the toilet, and to make investments for further improving it to better serve the handicapped.

Tetsuji SAKAMOTO / Manager, Product Development Group, Senior Generation Products Business Promotion Dept., TOTO LTD.

Activity

第9回JDフォーラム「フィッティングデザインの提唱 — 個の身体特性・能力に合わせたモノづくり」



パネルディスカッション、質疑応答

生産の体制とフィッティング

鴨志田：フィッティングを適用するためには、通常の商品とはモノづくりの方法も違うように思います。そのあたりを少し補足していただけないでしょうか。

斎藤：自動車産業の中で、特装車は極めて規模の小さい世界です。量産的手法を持ち込もうとすると高コストになってしまうため、ベースの車体をいかに要領よく改造するかが基本です。ケーシングの樹脂成形型はつくりず縫製品で代替するとか、試作的な手加工に多くを依存することになります。

坂本：一つ一つの仕様が異なるフィッティングデザインを適用するにはベースとなる部分において、あらかじめ様々な仕様に展開できるように設計上の配慮をしておく必要があります。水栓金具（蛇口）などでは本体は同じでも人の操作部分であるハンドルは様々なもの取り付けられるようにしておく、などの対策が進められています。

フィッティングデザインの人材開発

鴨志田：これからフィッティングの制度化・職能化が必要と思うわけですが、例



えばシューフィッターの場合の研修プログラムはどのようなものなのでしょうか。

加藤：シューフィッティングは予防医学に基づいた分野であり、靴の知識に加えて解剖学や形態学の知識も必要です。ただ実際には、熟練を要する作業であり、研修では座学もありますが実習が中心です。マニュアル化より個別事情優先の考えが根底にあります。

会場(山崎)：熟練技能に頼る状態が続くようでは、フィッティングの将来が危惧されます。一般に属人的な技能が普遍性ある技術に転化されて、進歩も可能になり、フィッティングについてもそんなプロセスを経ることにより、産業化の道が拓けると思っています。

ユニバーサルデザインとフィッティング

鴨志田：これからはユニバーサルデザインもフィッティングも必要ですが、両者の関係についてコメントお聞かせ願いたいと思います。

斎藤：ものづくりの上流で解決しようとするのがユニバーサルデザインで、下流で解決していくのがフィッティングだという考え方もあると思います。どちらに重きをおくかは採算性の判断になるでしょう。福祉車両の場合、上流での対応に

は限度があり、やはり下流での対応が中心になります。

坂本：一般商品をすべてフィッティングデザインして行く事は生産現場では対応できないのが実情です。量産品は今までより少し使用対象者の中、身体状況の中を広げ対応して行く。所謂ユニバーサルデザインをおしすすめる。それでも対応できないユーザーに対しては、個別対応部品（ユニバーサルデザイン商品に対して着脱自在のプラス機能部品）を用意して行くのが現実的です。

加藤：靴については、フィッティング以前に既製のタイプがまだ少ないのが実状です。足の多様性を考慮すると、標準化だけでは解決になりません。基本寸法は規格化したうえで、各社が種々の木型を採用し、そこにフィッティングが加わるのが理想的だと思います。

鴨志田：この二つは、福祉分野では障害の程度により使い分けられます。高度の障害には完全に個別的な対応が必要ですが、軽度の場合にはユニバーサルデザインは極めて有効です。その中間にフィッティングの手を加える段階があります。使用形態によっても異なります。パーソナルユースの靴とか椅子はフィッティング向きですが、家族ユースの家庭用便器や公共ユースのベンチでは事情が違います。いずれにせよ、ユニバーサルデザインは世の中に定着しつつありますが、ユニバーサルデザインからのフィッティングは緒に着いたばかりです。これからフィッティングデザインの確立に向けての活動もスタートさせたいと思います。

Panel Discussion

*Production Systems and Fitting

KAMOSHIDA: To fit an existing product to individual needs, the product itself should be made in a different way from ordinary product manufacturing.

SAITO: In the automobile industry, we cannot tailor a specially specified vehicle because it will be extremely expensive. We depend much on handwork to make changes and give applications to a standard car. R & D is going on to make a prototype for the people over 70 years old that can be adopted to individual needs. People in their 60s are missing in our marketing plan. This generation will be the major target

for fitting design.

*Training of fitting designers

KATO: Shoe fitting requires knowledge of preventive medicine, anatomy and configuration science in addition to that of shoes. At the shop, however, skilled workmanship is required.

YAMAZAKI (Floor): Personal skills and craftsmanship should be turned into universal techniques so as to make fitting a profession.

*Universal design and fitting

SAITO: Universal design is for the upstream while fitting is for the downstream of product manufacturing. In the case of a car, applications for a handicapped person are given at

the downstream.

SAKAMOTO: A wheelchair that is good for riding in a car, and one that is convenient in a toilet are not good for other movements. User mobility as a whole must be taken into account in making a wheelchair.

KATO: For shoes, a wider range of sizes should first be standardized, and then fitting should be applied.

KAMOSHIDA: For the heavily disabled, supporting tools must be custom made, but tools of universal design will do for people with light disabilities. Fitting will come between these two levels. We need to direct our activities to the establishment of fitting design.

Information

フィッティングデザイン関連情報



英国モビリティセンター

英国には障害者の仕事や社会生活の質を高めるためには最適なモビリティ環境が不可欠であるという認識にたち、幾つかのモビリティセンターが設置されています。センターでは主に①障害者のモビリティに関係する情報提供②障害者の機能評価③運転教習④研究・調査などを行っています。その一つバンステッド・モビリティセンターは、エリザベス女王基金によって1982年に設立し、近年では多方面からの援助によって、遠方から訪れようとする利用者の期待に応えた宿泊施設の充実を図っています。補助機器紹介室、車いす搭載検討、教習者、教習コース、機能判定機など充実した設備をもち、障害の程度、またはそれぞれの機能、肉体的な制約に応じて、パーソナルな乗り物、移動の自由の獲得の援助をしています。財政的にも援助が受けられるように障害者と社会のパイプ役としても機能しています。加えて、車椅子のままの乗降が可能で大型のビークルや車椅子、スクーターなどのレンタル業務も行っています。このような施設は専任のスタッフ、セラピスト、運転インストラクター、ドクターなど専門家のパートタイムスタッフなどによって運営が支えられています。

(資料提供：斉藤 隆氏)

Mobility Center

Britain has several Mobility Centers. With an understanding that an environment providing optimal mobility is essential to help enhance the quality of working and social life for the physically handicapped, they provide 1) information on the mobility, 2) evaluation of functional abilities, 3) training in driving a car, and 4) research and surveys. The Banstead Mobility Center was established by the Queen Elizabeth's Foundation in 1982. Recently, with assistance extended by many sectors, the Center is enlarging its accommodation facilities for the users who come from distances. It is a well-equipped facility providing consultation on

support apparatuses, function evaluation devices, and so on to help the physically disabled to be able to find suitable vehicles according to their degree of disability and functional restrictions so that they can obtain the freedom to move. It also works as an intermediary between them and society to help them receive financial assistance. In parallel, it rents wheelchairs, scooters and large vehicles that allow a person in a wheelchair to embark and disembark. Full-time staff workers and professionals such as therapists, driving instructors, and medical doctors who work on a part-time basis are supporting the services and administration of this center.

ヨーロッパ障害とデザイン研究所 (EIDD) ニュースレターより

一昨年秋、ヨーロッパ障害とデザイン研究所 (EIDD) 会長で、アイルランド美術大学学長のポール・ホーガン氏 (JD顧問) を招き、ご自身が障害を持つ当事者である視点とデザイナーの立場から、欧州の「ユニバーサルデザイン」についてお話をいただきました。(VOL2-4・22ページ抄録)。EIDDは障害者のためのデザインのプロモーション・研究・助言および訓練などのプロジェクトを行うNGOです。EIDD発行の機関誌最新号では、ICSID会長のアウグスト・モレロ氏の「万人のためのそしてすべての個人のためのデザイン」と題したコメントを掲載し、この分野がデザインにとってのニューフロンティアであるとして、デザインの貢献に大きな期待を寄せています。

また、イタリアデザインスクール・パドバにおける「デザイン・フォー・オール」サマースクールコースの生徒による公衆電話のデザインなど具体的なバリアフリー作品がいくつか紹介されています。



Design and Disability

Last autumn, Paul Hogan, president of the European Institute for Design and Disability (EIDD) and advisor to JD was invited to talk on universal design in Europe (see summary in Vol 2-4, p.22) from his standpoint as a designer with a physical disability. EIDD is an NGO promoting designs for the disabled, and conducting researches and consulting services and training projects for them. In the EIDD's latest newsletter, ICSID president Augusto Morello gave a comment on "Design for All and for every Individual" saying that this field was a new frontier for designers, and expected greater contributions by designers.

メイド・イン・グローバルジャパンを

田村国昭 (株)博報堂開発局局長代理

コペルニクス的大転回の時代

時代のコペルニクス的大転回が地球を面白くしている。面白くしているというのは語弊があるが、ソーシャルデザインを考える意味では恰好の時期である。第一次大転回は東欧共産圏の崩壊とベルリンの壁の撤去。第二次大転回は中国を含むアジアの市場経済化。第三次大転回は日本消滅の危機。第四次が欧州統合の失敗と恐竜アメリカの狂乱。もちろん第三、第四は勃発防止にどう対応するかが問われている。大転回は主に政治・経済的な意味ではあるが、人口・貧困・環境・資源・医療・高齢・情報・家庭・教育など次世代テーマへの立ち遅れなど、この国の基本的なリ・デザインは待った無しの状況にある。しかし今は右往左往をやめ腰をすえ、日本の美しい停滞の時間を楽しむ覚悟を決めたい。

リ・デザインの方向

リ・デザインと言ったが、軸足をどこに置くかが問題となる。まず戦後の肯定と否定から始める。肯定は自由・平和・人類への貢献及び個人の尊厳と自立。連携と連帯。否定は表層的繁栄と思考である。特に80年代、90年代の商品生産、都市空間、生活者のライフスタイル、博覧会に代表される薄い感動イベントなど。消費を無限大に謳歌している内、表層と本質との取り違い、コピー商品コピー人間の繁殖、言葉・約束・信義の軽小短薄化が起り、代わりに、物事の基本であ

る家族関係・人間関係、人間への生き物への想像力、地道につくる、考える、節約する…といった、要するに努力や愛情や時間をかけないと成就できないものが徐々に日本人の間で意味を失って来たと言える。それは日本人が高度成長期に持っていた世界への尊敬・畏怖を忘れさせ、結果的には思考を狭め日本的後進性の温存、未来技術への遅れ、世界的視野からみたクリエイティビティ競争の減退に表れた。

グローバルジャパン・スタンダード

処方について3つ4つヒントを述べる。全ては世界化にどう回答して行くかの視点が肝要。まずは、日本の合衆国化を徹底させよう。古代で言えば朝鮮半島・中国大陆、江戸、明治では西欧列強、戦後でいえばアメリカのように日本は開国交流によって危機を乗り越えてきた。現在では世界中に工場、支社、友人を持つ日本ではあるが、逆に国内あるいは人の心の合衆国化は相応には進んではいない。少なくとも英語・中国語・ハンゲル語などは街の標識とか集客施設には記したい。東京臨海などは出島にすべき。世界の知恵者を集め世界への貢献を形に表すと同時に江戸東京400年余の国際交流時代祭りを展開し次世代に見える形で歴史を伝えて行きたい。次に日本の住まい方を公共にも広げる試みもして見よう。例えば家思想。駅、市役所、広場公園、公共文化施設はみんなが使う大きな家と考えようではないか。日本家屋の間取り障子・廊下・木材の特性、お寺の境内・庭思想等の大胆な導入を果たし無機質な空間を家族的雰囲気のある空間に変えて

行こう。西歐的モダニズムと安価な商業主義によって駆逐された家的空間の復権を果たしたい。また、企業内の評価を顧客からの評価をも加味した物にすると同時に起業家的精神、発明発見型人間への評価を高めるべき。ただし感謝・共生といった人間・自然への情愛を持った幅は持ちたい。この点では、生産管理に関する最高の栄誉ボールドリッジ賞2度受賞、米国シリコンバレーの模範生ソレクトロン社コーイチ・ニシムラ日系人社長の記事が参考になる(3月17日読売夕刊)。もうひとつ広めるべき考えが中間サイズ主義、これからの世界はほどほどの消費と生産がポイント、生活様式の自制を。技術開発ではハードとソフトを繋ぐ中間技術、気宇壮大な未来技術より10年後をポイントに。中国大陆・台湾・朝鮮半島・日本日帰り出張などは現実的な夢として是非実現させたい。2010年先進国完全自由化、2020年発展途上国完全自由化を視野にいれて。

冒頭言った面白い時代と言うのは、金融に代表されるグローバルスタンダードの大波に溺れることなく、そのエッセンスを理解し日本的風味を加えたグローバルジャパンスタンダードをデザインして行くことである。先にあげたヒントもそのグローバルジャパンスタンダードの例である。日本人の生き方を含めこれらを戦略的にデザインして行こう。それが出来なければ、戦後派世代は何のためにこれから存在しようとするのか。

イベント・オリエンテッド・マーケティング論。データと感情による未来予測。2001年大型文化・テクノロジー・スポーツイベントを開発中。

Made with the Globally accepted Japan Standards

Japan is in the middle of an economic restructuring process, and it is appropriate at this point to contemplate social design. There are still more issues awaiting social re-design such as population decline, poverty, environment, resources, energy, medical care, elderly care, information, family, education, etc. The first step for social re-design will be to evaluate the post-war development of Japan. On the positive side is increased respect for freedom, peace, individual self-esteem and self-reliance, international contribution, etc. On the negative side are superficial economic prosperity and

consumerism, and the loss of values about nature, family, taking time to nurture good human relationships and an interest in nature, striving in daily endeavours, etc. As a result, the Japanese fall behind the world in the motivation to develop futuristic technology.

My proposals for social re-designing are:

- 1) To internationalize our society. Japan developed, and overcame domestic crises by opening more widely the doors to other countries. At least, there should be more signs in English, Chinese and Korean languages at public facilities.
- 2) To apply traditional Japanese ways of living to public spaces to revive family-oriented

space creation in today's urban designs.

- 3) To give high evaluation to people with entrepreneurship and innovativeness.
- 4) To propagate the concept of moderate scale of production and consumption, that may require consumers to simplify their lifestyles.
- 5) To develop interface technologies that would connect hardware and software.

Above all, I see it necessary to design the "Globally Accepted Japan Standard," rather than being simply swallowed up by the waves of Global Standardization. We should initiate designing the future of Japan including our lifestyles.

Kuniaki TAMURA / Hakuodo Inc.

広義性・総合性・未来性

朱 鍾炎 インダストリアルデザイナー

デザインというのは、ただ教室或いは研究領域の範囲ではない、また、単に今日的な話題でもない。デザインは、社会と生活の中で必要な手段と文化の要素として、社会の広い範囲で、各領域に現れている。

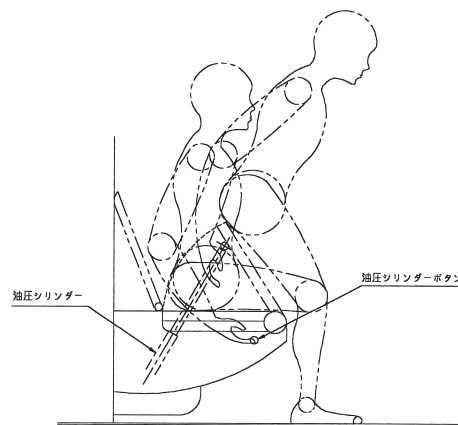
現代社会のなかで、デザインの意味するところは、広義、大容量、多面的即ち総合的であるはずだと思う。一つのものデザインは孤立したものではなく、すべて環境と関係する。特に公共環境のデザイン、建築設計、都市の計画、その周辺の環境、地理、気象など各種社会環境要素を考慮しなければならない。デザインは広義に言えば、ソーシャルデザイン、社会的デザイン、あるいは大衆のデザインであって意味が豊かで深い。デザインは純芸術ではなく、絵画、彫刻の造形芸術とは違う。デザインは実用性と芸術性、即ちものの機能性と精神性の二重機能、技術と文化のバランスをよく調整しなければならない。つまり、デザインにおいて、ものの機能性の実現は、必ず科学と技術を持つべきであり、精神性を全うするためには、必ず文化、芸術、創造性を持ち込んでいる。ものの機能面と精神面の二面を持ったデザインが、売れる製品となる。しかし、十人十色、消費者の好み、欲求は多様であるので、同じ製品でもいろいろなパターンを生産することになる。例えば、トヨタの場合、様々な消費層に対して、日本では「カロラ」

Broadness, Comprehensiveness and Futurity

Design is a useful means for improving daily life and an important cultural element of society. A product cannot be designed without referring to elements surrounding it, in particular, public space design, architecture, urban planning, surrounding environments, geography and climate. Utility and aesthetics, functionality and spirituality, and technology and culture should be balanced in a design. When a product is well designed and satisfies these elements, it sells well. Since every person has one's own taste and desire, different patterns of design are prepared for the same product. In recent years, an increasing number of prod-

「センチュリー」「クラウン」「マーク」、海外であればタイの国民車「ソルーナ」という具合に多種多様である。近年では、高齢化社会と障害者のためのデザイン提案が多く見られるようになった。トヨタのウェルキャブ車、私自身のデザイン提案「自立便器」などがある。

産業革命から二世紀を経た現代デザインは、物の形状や、装飾に重点を置いた時代から、物の生産にあたっては機能、社会的ニーズ、環境など、複雑な条件を勘案し、解決する役割に移行してきた。しかし、同じ物を大量生産するという状態は、現在の発展途上国には未だ存在している。経済発展した先進国において、特に経済と文化水準が高い消費層は、ただ物の機能だけでは満足しない。彼らの欲する物は精神性をもったものであり、より個性を持った製品である。アメリカのゼネラルモーター（GM）社は、21世紀の経営戦略について未来の車のデザインを次のように予見している。：将来は倉庫がなくなり、製品の生産は、受注後



「自立」便器/札幌国際デザインコンペ入賞

ucts designed to meet the needs of elderly and handicapped consumers are being produced. Toyota Motor's "Welcab" and my "toilet for self-support" are examples of such. In the past century, emphases in product design have shifted from shapes and decorations to functions, social needs, and the environment. Past the age of mass production, present and future consumers desire to use products uniquely designed to their taste. General Motors of the United States predicts in the 21st century a car could be tailored within a week to suit the customer's desired design. In order to realize this, an automobile maker should be equipped with technology and design capability. An important

その注文の要求と条件を満たし、一週間で完成させ、発注者だけが持つ特有の車を誕生させる、というものだ。勿論、このような生産プロセスの確保の為に、メーカーは強力な技術生産条件とデザイン力を持っていなければならない。技術力とデザイン意匠は両方必要であり、一つでも欠けてはならない。独特なアイデアとセンスを持っていないデザインは魂のない製品になる。

ソーシャルデザインとして重要な条件は、国民が社会ルールを守る自覚性である。成長中の中国では、町の公衆電話機が壊れていたり、電話がなくなって、ただボックスだけが残っていることなどが多々ある。また、珍重な動物、パンダのイメージが町のごみ箱になっている。いろいろなゴミをパンダの口にどんどん入れるのである。環境デザインは、審美観やさらに自然の生態保護の意識が常識として重要であることを認識すべきである。

中央工芸美術大学工業設計系、埼玉大学大学院修士課程修了、中国工業設計協会《設計》誌、上海《美化生活》誌駐日本代表、編集。国連40周年入賞、他。著書。



element for social design is the morality of citizens. In China, you will see many destroyed public telephones or empty telephone booths from which telephone machines are stolen. The image of the panda, a valuable animal in China, is used for trash boxes in public spaces. For environmental design, aesthetics and people's awareness of protecting the natural environment should be considered.

Zhongyan XHU / Industrial Designer

デザインの主張と自律

島崎 信 武蔵野美術大学教授

おのおの専門の違う人びとが偶然に集まった席で誰からだったか、21世紀の半ばごろに「20世紀の分析と評価」が行われた時にどんな内容になるだろうという話題が出たことがあった。

皆一応に微笑の表情をみせながら、全体の空気に積極的な評価がなかったのは、最近の世相が表れているからだろうか。

そのいくつかの発言の中に「新しい職業が興って、消えていった時代」だという人がいた。

社会が本当に求めることから浮離してしまったものは消えていくのだという。

世の中の閉塞感の源は不景気だけではなく、庶民感情と世にいう永田町、霞ヶ関、大手町の論理との大きな食い違いにあることを我々は知っている。それらがある種のフラストレーション、焦燥感を生み出している。

これらの感情、世論をエネルギーとして変革を重ねざるを得ないのは、いかにも「世紀末」らしい世状といえよう。

最近、店頭で売られている容器ごとそのままに卓上で使っていた調味料や洗面所の化粧洗剤などを、他の容器に移し換えて使う人が増えてきているという。

卓上瓶として売られる以前は、何処の家庭でも大型瓶から卓上容器に移し換えて使うのが普通だった。

店頭での競争企業との差別化と、自社製品の多様化を識別するためのパッケージの色彩と形状の自己主張の強さに、家庭では付き合いがいられませんよ、という反応だという。

財界、政治家の論理と庶民感情との乖離を対岸の火事と思えない事象が、デザインの分野にも浸透してきていることを感じなくてはなるまい。

口では消費者の視点や環境への留意に重点を置いた活動をしているというデザイナーや建築家の多くが、無意識にでも、実体は造り手としてのメーカーや施主の立場に軸足を置いていることを、庶民は20世紀後半の半世紀の間に学んでしまっている。日本に多い製造・施工企業内のインハウス建築家やデザイナーの実体が、使い手よりも造り手重視の片寄った重心シフトにならざるを得ないのが実態だろう。真のソーシャルデザインにおける自律性が、フリーの建築家、デザイナーを含めて今日強く求められる。

第二国立劇場、オペラシティの建築は、設計者自身がその設計料についての不満を誌面に述べて、設計行為が芸術至上主義では納まらない実態を明らかにしてくれた。最近その劇場が公共施設として顧客、使い手の立場から分かりにくさと不便なことを具体的に、新聞紙面で大きく指摘されていた。

これは画期的ともいえることで、建築、デザインの社会性へのきびしい庶民の目が生まれてきたことを示している。

このような例は東京都庁、東京国際フ

ォーラム、京都駅など、多くの庶民の間では口にされながら、建築、デザイン誌では抽象的な批評と仲間褒めの紹介に終始する実情を、正に世紀末の状況といわれてもいたしかたあるまい。

考えてみるとこの半世紀、建築家、デザイナーは自らの職能と造形の権利擁護と主張に努力してきた。時代の需要と領域の拡大にともなって、その主張の容認と共に責任が生まれ、増大してしまったことに目をそらすことは許されない。

ソーシャルデザインの基本的な倫理として、主張—造形と共にその責任を自覚することが必要になろう。

建築、デザイン物の分かりやすい処に、施工、製造者名と共に建築家、デザイナーの名を表示することは、権利の主張を超えて責任を明確にするためにも必要なことである。

デザインが社会の共感を得るために、今後、環境、街並み、建築、車輻、家具、生活用具すべてを含めた、ソーシャルデザインに対するオンブズマン組織が生まれる予兆を感じ、期待し、参加を望むのは私一人ではあるまい。

1932年東京生まれ。東京芸術大学工芸科卒。デンマーク王立アカデミー終了。東急百貨店を経て独立。建築、インテリア、家具、日用品等のデザイン。著書多数。島崎信事務所。日本インテリア学会副会長。

good. Architects and designers stress that they are working from the consumers' point of view and are paying due attention to the environment. Consumers have learned, however, that many of them and particularly in-house architects and designers keep a foot on the builder's or manufacturer's position. So, they should be autonomous to work on real social design.

A series of large public projects such as theaters, office buildings and station buildings have been completed in Tokyo and Kyoto. Most of them are highly evaluated in architecture or design magazines. But they are severely criticized by many users; it is hard to reach

their destinations within the building; it is inconvenient for users. This suggests that consumers have developed a strict eye concerning practicality of design. For the last half century, architects and designers had made every effort to establish their professional status and rights. As their voices are increasingly heard, their social responsibilities are also heightened. It is necessary to display the name of the architect or designer at a noticeable place on a building or product in order for them to be more conscious about their responsibilities. I am feeling that ombudsmen will be formed on social design in the near future.

Makoto Shimazaki / Professor, Musashino Art University

Multi Theme Forum 2 Preview

第2回マルチテーマ・フォーラム「ソーシャルデザインの行動計画」の開催について



昨年に引き続きマルチテーマフォーラムを下記要領で開催します。昨年の総括テーマ「ソーシャルデザイン」を受けて、今回は「ソーシャルデザインの行動計画」としました。

当会が提唱しているテーマは多々ありますが、どれもが今日の社会課題に取り組むものです。テーマ設定に対し、諸方面から高い評価を得ています。これからはそれらのテーマを専門を横断して検討し提言、提案に結びつけることが肝要となります。そのための具体的な行動計画について、いろいろなアイデアを大いに議論するのがこのフォーラムの目的となります。

今回は昨年のこの会以降の活動をふまえて右の12のテーブルテーマ案を設定しております。各テーブルテーマに対するそれぞれのコーディネーターのテーマ課題、ガイドに従って討議を進めます。

当会ではこのマルチテーマフォーラムを「議論の広場」と考えております。各テーマを引き金に、未来を展望する様々なアイデア、またさらにフォーカスを絞ったテーマ設定、具体化の方策などによって会場が議論の増埒となることを期待します。／専務理事・事務局長 伊坂正人

The 2nd Multi-Theme Forum

The 2nd Multi-Theme Forum will be held. Following the general theme "Social Design" of the 1st Forum held last year, the general theme for the 2nd Forum will be "Action Plans for Social Design." The various subjects for discussion that the Japan Institute of Design is advocating are all suggested approaches to address contemporary social problems. All these subjects are highly evaluated by the various concerned sectors. It is important that these subjects be discussed by people of different specialties, so that some concrete proposals can be made. The main purpose of the 2nd Multi-Theme Forum will be to discuss the Action Plans for Social Design. There will be 12 Table Themes. The coordinator of each theme

期 日：1998年6月13日（土）13:00～18:00

会 場：東京国際フォーラムD501

同日 11:00～12:00 総会(D401) 18:00～ 懇親会(Aブロック トリコロール)
東京都千代田区丸の内3-5-1

テーマ：ソーシャルデザインの行動計画

プログラム

1. アクションプランにむけての指針 会長：栄久庵憲司
2. オリエンテーション
3. テーブルディスカッション 参加者全員 12テーブル
4. 討議概要報告 各テーブルコーディネーター

テーブルテーマ案（コーディネーター）

- 1) 子供の創造環境—参加型の地域文化施設の実現にむけて (粟津潔、田村国昭)
- 2) ライトインフラストラクチャー—難民・避難民のためのデザイン (石山修武、田中一雄)
- 3) コーポラティブ社会のデザイン—持続可能なコミュニティーづくり (大塚洋明、河原林桂一郎)
- 4) 公共のデザイン：道具・空間・コミュニケーション—領域・課題・方法を考える (西澤健、長谷高史)
- 5) フィッティングデザイン—個の特性にあわせたモノづくり (鴨志田厚子、長島純一)
- 6) 情報環境のバリアフリーデザイン—基調としての価値・精神の共有 (大平智弘、中原悠司)
- 7) エコロジーからデザインを読む—循環型社会への課題抽出 (南武、佐藤典司)
- 8) デザイン教育の再構築—総合を創造する専門の育成 (佐野寛、栄久庵祥二)
- 9) 横切りのデザイン振興—次代の道標となる課題の創造 (黒田宏治、青木史郎)
- 10) アジアのデザインコラボレーション—地域的国際協力の条件 (佐野邦雄、朱鍾炎)
- 11) デザインをやさしく説明する—市民の目で見えるデザイン (犬養智子、林柳江)
- 12) その他検討中

申込方法：氏名、連絡先住所・電話・FAX・希望テーブルテーマ（第1希望、第2希望）を明記のうえ下記宛にFAXにてお申込ください。後日参加証をお送りします。

FAX：03-5521-1693

【日本デザイン機構 事務局：小木花子宛 TEL.03-5521-1692】

参加費：会員6,000円 一般8,000円（含む懇親会費）

will make an explanation on the Table Theme, and moderate the discussion.

The Forum will be held as below.

Date: June 13, 1998

Place: Tokyo International Forum

Theme: Action Plans for Social Design

Table Themes:

- 1) Children's Creative Environment - Realization of Participatory Community Cultural Facilities
- 2) Temporary Infrastructure - Design for Refugees and Displaced People
- 3) Design of a Cooperative Society - Sustainable Community Building
- 4) Public Design: Tools, Spaces and Communication - Consideration on Areas, Tasks, and Methods

- 5) Fitting Design - Making Products to Fit Individual Needs
- 6) Barrier-Free Design in an Information Environment - Sharing the Value and Interest as the Basic Condition
- 7) Understanding Design from an Ecological Point of View - Identifying Problems to Build a Resource Recycling Society
- 8) Rebuilding Design Education
- 9) Inter-genre Design Promotion - Presenting Possible Goals for Coming Generations to Achieve
- 10) Design Collaboration in Asia - Preconditions for Regional Cooperation
- 11) Explaining Design - Design from Citizens' Eyes

From the Secretariat

事務局から

フォーラム「子供たちの創造環境・神戸」

子供たちからの危険信号が様々な局面で点滅しています。文部省は学校万能説の限界を明言し、いま子供たちの発するその信号への対応には、地域や社会全体での役割が強く認識されています。

当会では、「子供たちとデザイン」と題する研究会を過去3回開催し、人類文明のデザインという大きなくくりのなかで、未来の社会の在り方についての考察をベースに、子供たちの創造環境の構築をテーマとして議論を重ねてきました。

「驚きの喚起」「地域の文化施設のリニューアル」「ニューメディアの可能性」などのキーワードを導き出しながら、一つの方法として子供自身が参加し、驚き・発見・創造を体感する場を地域に、という観点から「チルドレンズミュージアム」の研究をしてきています。

今回開催地を東京から関西神戸へ移し、活動を日本全国へ、そして様々な地域の中へ展開していきたいと考えます。大震災を経験した神戸において、人工物の脅威にさらされた子供たちの、心の復興という課題に、直面せざるを得ないでしょう。普遍的な問題に、地域における特有の課題を踏まえ、子供と地域を結び場づくりを考えます。

日時：1998年5月23日（土）13-17時

場所：神戸センタープラザ会議室

神戸市中央区三宮2-11-1 (078) 391-1808

講師：粟津潔 グラフィックデザイナー

吉田憲司 国立民族学博物館助教授

中山修一 神戸大学発達科学部助教授

■問合せ：事務局 TEL03-5521-1692

デザインと社会貢献

日本国外務省と米国国務省主催「コモン・アジェンダ・オープン・フォーラム」(3月12・13日高輪プリンスホテル)に参加しました。日米両国政府は、地球的規模の諸課題に対する協力の枠組みとして1993年に「日米コモン・アジェンダ」を発足、官民学による協力体制を組織し、世界的な健康問題、人口過剰、環境破壊などに対処する方策を模索し、多くのプロジェクトを推進してきています。会議は約100名近くの発言者が参集し、成果報告と今後の課題について円卓会議、パネルディスカッションなどを行いました。

先進国政府主導によるこの種の取り組みは、先進国の経済活動の代償としての途上国援助が主でありました。しかしコモンアジェンダでは、課題の設定が、途上国援助から人類共通の課題としての環境問題の解決へと認識が拡大しています。最終日の総括パネルディスカッションのなかで「どの課題も全てリンクしている」という発言がありました。人類の文明の進化がまねいた危機的な事態に対し、問題を途上国支援にのみすりかえることなく、さまざまな専門の知識や技術を集結して進化を生産的に抑制する方法を見いだしていくことが必要だろうと思えます。

柱の一つ「科学技術の進歩」の「輸送」分野に、例えば、緊急事態準備、障害者の移動のための交通手段などが掲げられています。デザインの側から、今後どのように具体的な方法と組織を持ってリンクして行くか、大きな課題です。／小木花子

Design and Social Contribution

The governments of Japan and the United States instituted the "US-Japan Common Agenda for Global Issues" in 1993 to cooperate in projects for solving health, population and environment issues. The projects by industrialized countries tend to give assistance to developing countries as a means to compensate their economic activities there. From now on, wisdom and expertise should be mobilized to check the progress in a positive manner to cope with crises caused by the progress of civilization. Designers are challenged to direct their efforts in this direction.

編集後記

・JDフォーラム「フィッティングデザイン」は満員でした。「フィッティング・ルーム」とイメージがつながって少し近寄りたいたい所がありましたが、当日、会場は極めて真面目な雰囲気が横溢していて、どこか高度経済成長期に入るところ頻繁に開かれた研究会を思い起こさせました。日本の発展によく見られる、諸外国の先進技術や概念を導入して発展させる軸とは異なった、日本独自のスタートが切られたように思います。かつてそうだったように、この真面目さの中から生まれ、やがては社会の基盤の部分を押し進めていくことになるでしょう。

・本号は日本デザイン機構が「行動」のフェイズを迎えるに当たってのアクションプランのアイデアを、まず役員から率先して提示しようという特集です。6月に開催されるマルチテーマフォーラムでは昨年より更に具体的に行動へつなげるための方策が語られることが期待されます。

・当機関誌も立上がり以来、理事会の意向と会員のエネルギーを結び付けて、紙上に情報としてまとめて来ましたが、新たな「行動」のフェイズに向けて機関誌の先導的役割をさらに発揮すべく、迫田幸雄編集委員長を中心とした新編集体制で臨む事となりました。ご期待ください。

佐野邦雄

VOICE OF DESIGN VOL.4-1

1998年4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

Editor's Note

JD Forum "Fitting Design" attracted a full-house audience. They were so eager that I felt that something new and unique to Japan was beginning there. It may give strong impact on the future design scenes that is different from the impact given by introducing new technologies and concepts from other countries.

Kunio SANO

Forum "Creative Environment for Children: Kobe"

It aims to study "Children's Museums" as a means to help children experience surprises, discoveries, and creations. It is part of our programs to create a creative environment for children in a community. We discuss problems specific to a local community and consider how children can be linked with community building. Keywords are "arousing surprises," "renewal of cultural facilities in a community," and "possibilities of new media." The next forum will be held in Kobe which has undergone a great earthquake.
Time: May 23, 1998 (Sat.)