

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7月25日発行

VOL.4-2

特集

ソーシャルデザインの 行動計画

マルチテーマフォーラム 2

1998年6月13日 (土)

東京国際フォーラム

主催 日本デザイン機構



目次

マルチテーマフォーラム 2

- ・デザインのアクション時代の到来: 栄久庵憲司……………1
- ・テーブルディスカッション ……………2~23
 - 1. 子供の創造環境 栗津潔、田村国昭
 - 2. 軽い道具としてのまちを考える 石山修武、田中一雄
 - 3. 協同型社会のデザイン 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 西沢健、長谷高史
 - 5. フィッティングデザイン 鴨志田厚子、長島純之
 - 6. 情報環境のバリアフリーデザイン 中原悠治、井関治
 - 7. エコロジーからデザインを読む 南武、佐藤典司
 - 8. 新しいデザイン教育につなげる新デザイン運動を 佐野寛、栄久庵憲二
 - 9. 横切りのデザイン振興 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 佐野邦雄、朱鍾炎
 - 11. デザインをやさしく説明する 林柳江
- ・ソーシャルデザインの具現化にむけて: 田村明 ……24.25
- ・JDサロン「子供たちの創造環境」……………26~30
- ・JDサロン「ブラジルのデザイン」……………30~31
- 事務局から ……………31.32
 - ・OZONE「リサイクルデザイン展」
 - ・埼玉県デザイン施策検討会議、他

CONTENTS

- Multi-Theme Forum 2
- [Action Plan for Social Design]
- Arrival of the Age of Action in Design……………1
- Reports of 11 Table Discussions …………… 2~23
- Materializing Social Design…………… 24.25
- Activity1: Forum [Children's Creative Environment] …………… 26~30
- Activity2: JD Salon [Design in Brazil]……………30~31
- From the Secretariat …………… 31.32



開会にあたって デザインのアクション時代の到来

日本デザイン機構会長 栄久庵 憲司

当会発足以来、問題探索の旅を続けてきました。近代化が産んだデザインなどのカタカナ職業は縦割りの専門となっています。最初は効率がいいし社会的に貢献してきました。戦後のモノ不足、国民の苦悩を救ったのが近代化路線を歩んだ縦割りの専門でした。それは評価に値することですがマイナスもあります。制度化された縦と縦の間にあいた穴のような問題です。

有吉佐和子さんの書いた『複合汚染』や『恍惚の人』。神戸震災直後の対策の遅延。報道をにぎわせている諫早の干拓問題。衣食足りて礼節を知るでなく礼節を忘れるとでもいうような子供の教育現場。道を歩いているとすぐに問題に遭遇する、そういう時代の変節面にいるのです。問題がすぐわきおこる過飽和状態の時代とも言えます。

150年前に近代化の端緒がきられ、様々

なしくみが生まれ産業が開花し経済成長を経て今日に至っています。そして今新たな時代の変節面を迎え、噴出する様々な問題を眼前に、縦割りをこえて専門の間で相互に刺激しあい、創造的に課題解決の方向と道を探ることが今日の会の目的です。当会は課題づくりの機構とよく言われますが、これからは探索した問題を行動計画に移す秋を迎えたのです。

日本の近代化は模倣の150年。それは過程の話です。今はオリジナルが求められます。今日、我々が大いに議論するテーマはオリジナルであって、どこにもっていても新しいテーマばかりです。最近海外で「日本はどうしたのか」と問われ絶句することがありますが、今日のテーマがその解答と思ひ当たりました。そのテーマを、たとえ小さくとも行動に移すことが肝要なのです。デザインにアクション時代がきたのです。

Arrival of the Age of Action in Design

Since the establishment of JD, we have been identifying problems. Industries such as design which emerged in the process of modernization are highly organized vertically according to specialization. Efficiency was obtained by specialization, and it is worthy of high appraisal. But it has a negative aspect, as there is nothing bridging between specialized systems. As we walk along the street, we find cases of multiple pollution, unsettled problems of the Great Earthquake victims, devastating educational scenes and so on. We are living under such circumstances. The purpose of today's meeting is to stimulate one another beyond the

vertically divided borders, and to look for directions and ways to solve these problems. It is often said that JD is an organization that presents what challenges are. It is now time that we began to take action to meet the challenges. It is demanded that we should find our own solutions to the subjects we discuss today. These subjects are new to our society, and there are not prepared answers. "What is Japan doing now?" This is an often-asked question. By putting the Action Plans into action, we may show our answers.

Kenji Ekuan / JD Chairman



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 1/11

チルドレンズミュージアム

子供の創造環境—参加型の地域文化施設の実現にむけて



Coordinator

粟津 潔

Kiyoshi Awazu

アートディレクター



田村国昭

Kuniaki Tamura

(株)博報堂開発局

■テーマ解題

今日の子供の教育や創造環境を、解答思考から問題発見思考へ、驚きをもつ感性の喚起などを軸に捉えかえすことが求められている。子供の心が荒れている今、心を癒す創造環境として、子供自身が運営まで含めて参加し、驚きをもって問題を発見し、創造を体験する場としての文化施設：チルドレンズミュージアムなどを地域に具現化する途とそのビジョンを検討する。

チルドレンズ・ミュージアムの必要性

戦前・戦後を通じてさまざまな博物館が開設されて来たが、それらは要するに権威主義的であり、大体が大人の視点で語られている。子供禁制と言っても良い。子供の来るところではないという雰囲気にあふれており、これでは創造的環境としての博物館と言うにはほど遠い。子供と芸術、子供と科学の対面をどう導いて行くか。それがやがて子供達の興味度に関わってくるとするならば、おのずとそこに、チルドレンズ・ミュージアムの存在の意味が生じてくるのではないか。

欧米の先例と役割

- ・ボストン・チルドレンズミュージアム
- ・ニューヨークマンハッタンチルドレンズミュージアム
- ・インディアナポリスチルドレンズミュージアム
- ・サンフランシスコディスカバリーミュージアム
- ・エクスポラトリウム
- ・サンノゼチルドレンズミュージアム
- ・カナダオンタリオサイエンスセンター
- ・ドイッチェミュージアムなど

主な役割としては

1. 子供にしても大人にしても科学・芸術のどこから入ればいいか、分からない。その入り口としての機能
2. 子供たちが遊びながら自然に参加していけるよう工夫されており興味に興味を呼ぶ自発性への喚起
3. なぜ、どうして。この創造性の源をまるでマジックのように解き明かしていく優しいデザインコンセプトに特徴

* Need for a Children's Museum

Most museums in Japan are authoritarian and are prepared from an adult's point of view. They are far from being instrumental to incite children's creativity. If we consider how to lead children to encounters with art or science, and to ignite their interest, a children's museum is a natural consequence.

* Major Roles of a Children's Museum

1. A gateway to art and science
2. Inciting children's interest and curiosity through interactive exhibits that allow children to touch and manipulate them by themselves.
3. Friendly designs that cause children to ask "Why" and "How," the source of creativity in chil-

4. 一方、歴史、生活の伝承ではリアリティーがポイントで、実際に食事させたりトイレさせたりする体験の尊重
5. 共通して言えることは、先生や親のためのマニュアルも揃っており、大人達も再び子供になれ、子供に教える自信・感動を持ち帰れるところ。

この最後の5は日本では、特に重要ではないか。結局は子供の創造的環境を作れないのは母親・父親の創造性の欠落の反映であり、大人・先生の再教育の場としてのチルドレンズミュージアムというのも意味がある。

日本にはどんなチルドレンズミュージアムが必要か。子供の置かれている状況を分析しながら考えてみよう。

子育てに自信の持てない人々

ベネッセ教育研究所の調査によると自分を母性的と思いますかの問いに49.5%がノーと答えている。また、子育ては楽しくないと10%以上の専業主婦が答えている。また、一番気がかりなことのトップに「ほめ方・叱り方」が上げられつい感情的になる、どう叱ればいいのか迷うと約半数が答えている。

低血糖症の増加、食卓家族の喪失

朝食抜き及び野菜不足、甘い間食の取りすぎによるブドウ糖の不足、さらにはビタミン、マグネシウム不足によるストレス症などが増えている。広島県福山市立女子短大鈴木雅子教授によると、栄養バランスが崩れている層ほど、「カッとなる」「根気が続かない」率が高い。また、いじめの加害者調査では、栄養バランスAクラスの男子は0%、しかし最低の

dren.

4. Realistic exhibits and "have a try" opportunities in the field of history and people's life in different times and regions (anthropology).

5. Adults can enjoy their second childhood. Teaching manuals for parents and teachers will be prepared to help them become more confident in teaching their children. This is particularly important now, because adults today had little chance to develop a sense of creativity in their youthful days. A children's museum can be significant as a retraining facility for parents and teachers. What kind of children's museum is required of Japan?

* People with no confidence to educate children



Multi Theme Forum 2
Action Plan for Social Design
June 13, 1998

■参加者
石井賢康 NIDOインダストリアルデザイン事務所所長
伊藤亜希子 明治航空サービス(株)
藤松瑞恵 (株)GKダイナミックス 商品計画

Eクラスでは40%が加害経験ありと答えている。食事らしい食事をしている男子は30%程度となっている。結果的に親を尊敬しない中学生は37.9%（韓国の2倍、中国の12倍）、親によく反抗する55.1%、年取った親の面倒は見ない31%となって現れる。（日中韓国際比較調査より）また、いじめに会った子の38%が誰にも相談せず我慢したと言う。相談に乗ったと100%の先生が答えてる現実とのミスマッチも問題（総務庁調査）。

チルドレンズミュージアムと言うよりは

自由で開放的で、有機野菜畑、ピオトープがありおいしくて安い食事が食べられ親と子が共通に遊べ、家族のような雰囲気フリーミュージアムを地域のおじさんおばさんと日本デザイン機構と子供達でつくる。統廃合で余った学校を、アウトドアミュージアム、暮らしのデザインミュージアム、フードミュージアム、工作ミュージアム、歴史ミュージアム…思い思いに、但しあくまでも子供の視点で作っていけないか。そこでは決して

怒らない、けなさない。ほめることによって子供は創造力を育まれるのだから！自然と環境に陶冶された子供を再び！。ペスタロッチの教育論になったり、ルソーの人間論になったり、老子の人生観に揺れたりした末の結論は、「行動あるのみ」。

■アクションプランに向けて

1. 日本デザイン機構が考えるチルドレンズミュージアム構想案を早急に作る。
2. それを持って文部省、企業をまわり余った学校のミュージアム化を推進する。
3. 一部構想を具体化したものを、公園等に出前し母と子の前で実演、運動を市民レベルに広げていく。
4. 国立民族歴史博物館で、子供達の描いた地球の絵10000点を展示し、アピールする。
5. 愛知万博2000年プレイベントとして世界チルドレンズミュージアム会議を開き、2005年には環境をテーマにしたチルドレンズミュージアムを会場のシンボルとする。 (田村)



地球環境平和財団主催 第7回（'98）環境ポスター原画コンテスト作品より 上）サウジアラビア 12才 下）チェコ 12才



インディアナポリス・チルドレンズ・ミュージアム（前写真真上も。資料／（株）文化総合研究所）

A survey shows that 49.5 percent of mothers consider themselves "not motherly." More than 10 percent say they do not enjoy child rearing. About a half say they wonder how to scold their children.

*** Increase in hypoglycemia and in families eating together**

Children not eating breakfast or enough vegetables, or eating too many sweet snacks are increasing. Such eating habits cause deficiencies of glucose, vitamins and magnesium resulting in a stress syndrome. A survey on bullying among children revealed that 40 percent of the children who had the least balanced nutrition had bullied someone.

*** It might be called a Learning Camp**

Free and open facilities in a biotope, where parents and children can eat delicious and inexpensive vegetables right from an organic vegetable garden. Community people, and the Japan Institute of Design and children can work together to establish such facilities. School houses not in use now because the number of children decreased may be turned into museums for outdoor activities, designing lifestyles, foods, handicrafts, history, and so on. Of course, children must be the main players in the planning process. They will be given opportunities to display their creativity to the full. They must be trained in natural surround-

ings.

*** Action Plan**

1. Prepare a Children's Museum Project Plan.
2. Request the Ministry of Education and companies to promote turning unused school houses into museums.
3. Demonstrate a model museum in parks to draw people's attention.
4. Hold the World Children's Museum conference as a pre-Aichi Expo 2000 program, and construct a Children's Museum on the environment as the symbol of the Expo.
5. Set up a committee for this purpose. (K.Tamura)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 2/11

ライトインフラストラクチャー

軽い道具としてのまちを考えるー難民・避難民のためのデザイン



Coordinator

石山修武
Osamu Ishiyama
建築家



田中一雄
Kazuo Tanaka
環境・プロダクトデザイン

時はアクションステージへ

「難民・避難民のためのデザイン」は、理念段階を経て具体の行動段階に入った。すでに、災害時の救援仮設病院を日本デザイン機構として開発していくことを提案しているが、これに関連して日本建築学会の中に「災害時における居住環境小委員会」が設立され活動を始めている。これは、世界中に起きている被害、災害、難民の実体をインターネットを通じて情報を集約しようとするものである。

今回、日本デザイン機構として活動していこうとするテーマとしては、以下の5つが提案された。

- 1) 航空機で運べるハイテク病院研究。
- 2) アジア医師連絡協議会のための高性能スーツケース開発。
- 3) カンボジアに建設中の「ヒロシマハウス」のためのエネルギー供給施設と医療施設開発。
- 4) ネパールのケブプールのためのエネルギー供給プラン研究。
- 5) 北海道／十勝型の環境共生住宅。

この中で仮設病院については2年あまり前から活動が続けられており、その延長上で「ヒロシマハウス」への展開も考えられる。「ヒロシマハウス」は、広島原爆資料展示とポルポトの戦争展示を行う施設で教育や医療施設が併設される。石山研究室による設計であり、すでに施工中である。また、アジア医師連絡協議会は、国境なき医師団と同様の活動をしている非常に強力なボランティア団体であり、これについては、軽金属素材加工メーカーより参画の意志表示をいた

だいている。

今後はこれらのテーマを具現化していくための、社会的なしくみ作りが必要であり、日本デザイン機構として組織的に行動していきたい。

日本デザイン機構による行動プラン

この活動テーマは、社会的にも非常に重要なものの一つであり、日本デザイン機構を通じて、幅広く活動していく必要がある。そのためには、様々な人や企業や組織と連携していかなければならない。日本デザイン機構には多種多様な優秀な人材が集まっているので、このような横断的なテーマを解決していくには、理想的な組織であろう。また、地方自治体や国、さらには国連関連組織までを含んで、強力な推進構造を組織することも可能である。そのためには、活動テーマをより明確化し社会的にアピールしていく必要がある。一つのアイデアとしては、災害や緊急行動に関連する企業に呼び掛け、「難民、避難民のためのデザインコンペ」を実施する事も考えられる。この事により、着地点がより具体化してくるとともに、社会的に日本デザイン機構の活動が顕在化されるであろう。

デザインの役割

私たちの行動対象は、災害被災者から戦争難民までの広がりを持ち、その範囲は実に多様で複雑である。その取り組みに際しては、生存から、地域特性を活かした生活再建、そして自立へと向かう流れを設定すべきであるという指摘もある。しかし、先ず考えるべきことは、生命維持ということを非常に厳しく受け止

■テーマ解題

地球上で約5000万人が難民、避難民としての暮らしを余儀なくされている。国連機関をはじめ医療NGOなどの救いの手が差しのべられているが、彼らの居住環境は、場合によっては都市レベルのスケールをもち、長期間暮らす質をもっていない。そうした環境の核となる医療および通信エネルギーの簡便な施設：ライトインフラストラクチャーの実現の方策を考える。

Light Infrastructure - Design for Refugees and Displaced People

About 50 million people are forced to live as refugees and displaced people. UN Agencies and medical NGOs are extending helping hands to these people. Sometimes, their habitations are as large as cities, but the quality of life there is not good for living for a long time. Light infrastructure facilities combining medical services and telecommunications should be equipped to help improve the living conditions of these people.

* Action-Taking Stage

Past the stage of theoretics, Design for Refugees/Displaced People has now entered the next stage of taking action. The Japan Design Institute (JD) is now working with the Subcommittee on Habitation in Emergency set up within the Architectural Institute of Japan. The subjects for JD to discuss are:

1. Study on a high-tech hospital transportable by airplane.
2. Develop a suitcase-type high-end medical kit for the Association of Medical Doctors of Asia (AMDA).
3. Develop an energy supply facility and a medical facility for Hiroshima House being built

in Cambodia.

4. Study an energy supply plan for Kirtipur, Nepal.
5. Develop a Tokachi-type house in Hokkaido that keeps harmony with the environment. Already, a study on a temporary hospital has been in progress beginning two years ago. In order for these subjects to materialize, social structures to promote them are needed. JD must undertake organized action to create such structures.

* Action Plan

As an organization of specialists in different genres, JD is an ideal organization to solve problems that require an inter-disciplinary



めるべきである。この局面に対処するには、命にかかわる多様な専門的知識が必要とされ、一見デザインの入り込む余地はないとさえ思える。しかし、デザインという能力は、多元多様な課題に対して包括的な認識力と判断力によって問題解決を図る力をもっている。だからこそ「難民・避難民」という難解な課題に対処できるのだと言えるだろう。

また、人の心に訴えるというデザインの原点的役割は、極限状況に置かれた人々を対象とするからこそ必要なのである。「難民・避難民のためのデザイン」は機能によってのみ解決できるものではない。希望を失った人々は、生命維持の次には宗教施設を求めるといふ。極限条件におけるメンタルなケアというものは、フィジカルなケアとともに人を救う。例えば、先進国の人間にとっては、ただのプラスチックコップが、難民の少年にとっては自分を救う勇気の守護神である時すらあるのだ。デザインの力は、モノや空間に心を与える能力をもっている。対象の機能性は同時に、そのカタチが人の命を救う。

それは、希望を形にすることであり、モノや空間に命を吹き込むことであるのだ。故に、私たちがテーマとしている医師のための高性能スーツケースのデザインにおいても、このことを考えていかななくてはならない。これは、人々の生命を救う道具であるとともに、医師達の命も守る道具でもある。そこでは、機能面での開発と同時に、厳しい決意を持った医師の誇りと、人を救う希望の心をきちんとデザインしていくことが必要であるのだ。

approach. We can involve local and central government offices and along with UN agencies form a powerful organization to promote this effort. As a means to publicize our efforts, a competition of design for Refugees and Displaced People can be organized.

*** Roles of Designers**

The targets of our designs are wide ranged from victims of natural disasters to war refugees. The first priority should be saving and maintaining life. Special knowledge on life is required, and it seems that there is nothing that designers can do to help. In fact, a competent designer solves problems by seeing various things comprehensively. The primary

■アクションプラン構想（まとめ）

具体的アクションプランとしては大きく次の2点を中心に活動を進めていくこととした。

①「ヒロシマハウス in カンボジア」

カンボジアのプノンペンに建設中のヒロシマハウスの計画に日本デザイン機構として関わっていく。そのなかに教育施設と医療施設を計画し日本デザイン機構の活動として組み込んでいく。医療施設はこれまでの研究を受けて実際に計画を進め、新しいタイプの病室がつけられる予定である。また、教育施設については、日本デザイン機構のもう一つのテーマである「チルドレンズミュージアム」の活動と連携して子供たちに平和の価値を伝えるような場をつくっていきたい。また、太陽光発電や風力発電を行う軽量のエネルギーキットも開発していく。これは、従来のライトインフラストラクチャーの延長上で実現可能と考えている。これらをまとめて2001年1月の完成を機に社会にアピールしていく。

②持ち運びできる病院の開発

アジア医師連絡協議会などの、難民・避難民の救済に働く医師たちのための道具として、高性能のスーツケース類を開発していく。また、持ち運びできる軽い病院の開発も従来どうり進めていくこととする。

上記2点をまとめ、人々にわかりやすい展示会を、今秋東京で日本デザイン機構の主催で開催する。そのために、実行委員会を組織して今後推進していくこととする。

(田中)

purpose of design is to appeal to the hearts of people. And this factor is more significant for people in despair. Mental care can save people just as physical care does. Objects and spaces can be enlivened by good design.

Design is an art of giving shape to people's dreams. The suitcase-type medical kit will be a tool to save people's lives and at the same time to protect doctor's lives. The determination of these doctors and their hope to save others' lives must be given shape in the suitcase.

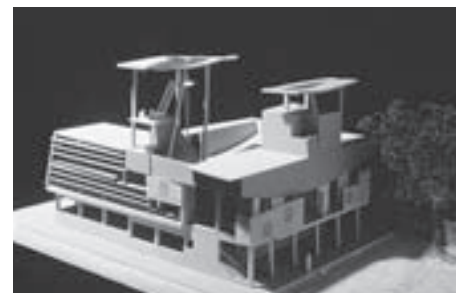
*** Action Plan**

Focuses should be on the following two projects:

- 1) Hiroshima House in Cambodia

■参加者アンケートより

●昨年6月のシンポジウム「デザインの国際貢献—難民の居住環境」に参加しました。幾つかの問題点を認識しました。その中で「最終目的としての難民の自立を、いかにして促すか」という観点が非常に重要だと思います。つまり単に先進国からモノを援助するだけでなく、「生活する方法」のマニュアルを含めた提案が必要になるのではないかと。また、現地での調達が可能で、容易な工法技術の検討、民族・文化を考慮したコミュニティづくりなど、難民の居住環境にかかわる様々な要素の配慮とメンタルな部分での援助が大きな課題だと思います。(幸内)



カンボジアの広島ハウス SHINKENCHIKU-SHA

Educational and medical facilities should be attached to the Hiroshima House being constructed in Penom Pengh. The concept of a Children's Museum will be introduced in the educational facility. Light energy generators using solar cells or wind power will also be developed.

2) Portable Hospital

A suitcase-size medical kit will be devised to help medical doctors serving refugees and displaced people.

(K.Tanaka)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 3/11

コーポラティブデザイン

協同型社会のデザインー持続可能なコミュニティづくり



Coordinator

大塚洋明

Hiroaki Ohtsuka

都市計画家



河原林桂一郎

Keiichiro Kawarabayashi

(株) 東芝
デザインセンター所長

■テーマ解題

わが国には群としての美しい住宅地がない。生活価値や美意識が体現されている住宅地である。すべてがディベロッパーなどの事業者のお仕着せ住宅地である。欧米では建築家やデザイナーなどが環境問題やエコロジー、新しい集住システムとしてのコミュニティのあり方などのテーマのもとで集住する実験を行い、実際に自分たちの小さな街をつくっている。

日本でもそろそろ美意識を持つ住宅地を自分たちでつくっていかう。そうしたコーポラティブな実践の中から21世紀の日本の様式が生まれてくる。

上) 英国レッチワースのまちなみ
(資料) (株) ヒューマンリネッサンス研究所

Designing a Cooperative Society - Sustainable Community Building

There are few communities in Japan in which residents' values and esthetic sense are embodied. In European and American towns, architects and urban designers work together to design, experiment and build a residential community on a cooperative basis taking into account environmental and ecological factors and the lifestyle they themselves want to live. It is time we designed a residential district with a sense of beauty. The Japanese style of the coming century may emerge from our cooperative efforts.

美しい街づくり、コミュニティの創造

コーポラティブデザインというのは、当事者が開発したり、居住する地域やコミュニティを創っていく共同型地域社会デザインであるので、こうしたフォーラムの場で当事者でないものが論じることの限界や難しさがあるのを承知の上、本テーブルでは、日本デザイン機構に関わるものとして何が出来るかという視点で議論を進めることにした。

住み手側が自分たちの住む地域社会の姿を知ったり、意志を発揮できる場面が今まで少なかった。住宅に居住することは地域への関わりを持つということであるから、地域コミュニティに対する関心は常に持っていかなければならないし、地域への関わりを創りあげていかなければならない。

美しい街づくりのために個人がリスクを負っていく時代になってきたのではないだろうか。共通の価値観を共有していくことが、計画の段階でも居住してからも必要である。

美しい欧州の農村

戦後、欧州の農村が都市に優る魅力を備えるようになってきた。都市化の終焉とともに農村の経済活動が活性化されてきており、美しい農村が各所に出現している。これは単にハードがよくなってきたということだけではなくソフトを含めた地域に対する計画性や居住者の参画性が背景にある。

日本の農村は東京一極集中とあいまってミニ東京型の開発が進み汚くなってきたが、高度成長が逆転しだしたことによ

* Creating Beautiful Towns and Communities

There have been few opportunities for residents to have a whole picture of the community they live in, or to reflect their views in building a community they are going to live in. In order to create a beautiful town, individual residents should have greater interest and involvement in their own communities.

* A Beautiful Rural Village in Europe

Today in Europe, as the process of urbanization has ceased, economic activities in rural villages are being activated, and beautiful rural villages are emerging. Behind this phenomenon are well-planned physical design and management, and residents' participation in

り、その様相に変化が出てきた。地方主権、地域自己完結、地回り経済圏の動きが感じられる。専門化の比率が極端に低下した中で農業が企業化しだした。農家がリスクを負う時代になってきたのではないだろうか。地域に居住する住民がどういう地域に住みたいかどういうコミュニティにしたいかを考える時代になってきている。

住民側と計画側をつなげる回路がない

日本の街づくりは官と民に任せきりという構図で、土木が先行した産業政策としての居住者不在の計画が多かった。こうした街づくりに対して住民側の意志が反映されていないことと計画側が実践としての集住をすることなく推進されていることに問題が多い。現在、日本の住宅で群として世界に誇れるような美しいものが、残念ながらないという現状は、住宅を新聞の折り込みを見て買うというごく日常的な行動の中に問題の構図が潜んでいるといえる。

住宅を買うことはあっても地域に住宅を建てるという実感がないのは、建てる側に情報が来ない現実起因する。住まい手の組織化と供給側をつなげる回路がない。計画への参画を通じて価値を共有していくことが重要である。個人の意識が高く、街づくりのハード、ソフト両面でその意見が強く反映されてきた欧米の例を外見上採り入れたもののコンセプトの希薄な地域開発となっているのではないだろうか。

農住都市構想「新百合ヶ丘地区開発」

現在、新百合ヶ丘で進められている農住

the whole process of community building.

Rural villages in Japan have been turned into "little Tokyo's" during the height of economic growth. Now that the economy is undergoing a setback, greater emphases are placed on activating local economies and promoting self-contained local community activities.

* No Channel Linking Residents and Planners

City planning in Japan is totally entrusted to the government and construction companies. It is driven by an industrial policy in favor of civil engineering companies, and residents' voices are never heard. Planners do not live in the places they are developing.

People may buy a house in a newly developed



Multi Theme Forum 2
Action Plan for Social Design
June 13, 1998

■参加者
稲垣陽一
島田 武
清水 登
柳生 功

(社) 地域社会計画センター 主任研究員
高木産業 (株) マーケティング・コミュニケーション
高木産業 (株) 建築士
(株) アイブレン代表取締役

都市構想では、土地供給側である地権者が農住都市開発会社を設立し、需要者側である居住者と連携した形で美しい街づくりを目指している。地域に根差した新しいコミュニティの実現に旧住民と新住民である居住者の両者が関わり合うという動きである。土地を提供する旧住民によって培われてきた文化は、新住民に引き継がれていくことを目指している。

■コミュニティ共有空間としての「広場」

かつて地域のコミュニケーションの場は「道」であったが、今や道は自動車であふれている。高齢者や子供達が日常の交流の場としての新しい場の設定が必要になってきた。日本にも日々交流する場としての「広場」、まさにコーポラティブを体験する空間が今日ほど求められている時はないのではないか。

■美しいものへのコスト配分を

コーポラティブの良さは、自分たちで地域の懸案事項を解決するコンセンサスづくりにもある。地域として収斂していくであろう価値観の形成の中で、美しいものへのコストの負担を組み込んでいけると考える。日本の精神文化の中でアジア的猥雑さに対する寛容性も否定できないが、自治の基礎の部分に美的な住まいへの価値観を付与していきたいものである。自分たちの地域やコミュニティの地域間競争が美意識で行われるとしたら素晴らしいものになるに違いない。伝統的町屋のコミュニティが持っていた統一性と自己主張性の調和の美学が新しい時代の健全なコミュニティ形成に向けたコンセンサスとして生まれることを期待する。

estate, but they do not have a feeling that they are building a house there, because they have no information coming to them. It is important that both planners and residents-to-be have a communication channel to share a value by participating in the planning process.

* Rural Residential Town Initiative

A Rural Residential Town Initiative is being promoted in the outskirts of Tokyo. The land owners set up a development company and they are planning to build a beautiful community together with residents-to-be. Both old and new residents are cooperating for this purpose.

* A Square as a Community Meeting Place

In the past, roads were instrumental for com-

■アクションプランへの展望

情報の発信

日本デザイン機構の中で本問題を講演会や広報誌、Web等のメディアを通じて発信していきたい。地域開発の計画者と居住者の接点としてネットワークを通じたコミュニケーションのツールを提供することが必要である。ネットワークによる情報の3者相互間の交換により本問題に対する価値観を共有することが新しい形のコーポラティブ社会の実現に寄与することを願う。デザイン関係者、建築家、都市計画家、教育者他の専門家が専門性を生かしつつ、美しい街並みを創るために新しい生活価値や美意識を発信することも重要である。

■新百合ヶ丘地区開発への参画

この計画をモデルケースとして日本デザイン機構メンバーの中から有志を募り、新たなデザイン運動を起こすことが出来ないだろうか。居住者の事前組織化の仕組みに入り込んだ活動を行い、間取りのレベルから周辺環境や地域コミュニティのあり方について私塾の形でコミットしていくことを検討したい。

■コーポラティブデザイン研究会の設置

自動車やパソコンの世界では、自分仕様をオーダーエントリーするシステムができておると同じように街づくりの計画やプロセスに価値観を共有できる人達が集まっていくシステムを、日本デザイン機構の1998度の研究開発委員会「コーポラティブデザイン研究会」を設置し、検討、提案していきたい。(河原林)

munication. But now they are full of cars. There is a need for a square for people to interact and have cooperative experiences.

* More money to the beautiful

An advantage of cooperative community building is that people can discuss and forge a consensus to solve problems of mutual concern. In the process of forging a consensus of value, it may be possible to direct people to pay higher amounts of money to make the community beautiful. It will be fun if communities compete for their beauty.

* Action Plan

<Transmitting Information>

From JD, information on new values in life and

■参加者アンケートより

●今までのコーポラティブハウジングの考え方を一歩進めて、地権者集団とユーザー集団が各々協同組合を設立していく方法も考えられると思います。長期借地権等有効な制度化もなされてきましたが上記両者の法人化、調整に当たるコーディネーター制度などが今後の課題だと思います。(稲垣)

●今回の検討内容を単にこの会やその周辺に留めておらずに、我が国がおかれている様々な環境を回復させる意味でも、国内外への発信を広く行っていく必要があると思います。その為には「発信プロジェクトチーム」を編成し、特にWEBでの検討が有効かと考えます。(島田)

●都市計画において道路の存在は地域コミュニケーションと連帯の中で大きな要素になるはずであるのに、都市化とともに道路の機能が活かされていないことに強い関心を持っておりました。この疑問に関して有意義な説明をいただくことができました。また、農住構想においては時代の変化、環境に対する変化が人の意識変化、社会全体の変化へと移行し行政の変化へとつながること、また専門家の情熱がこの変化を動かしていることなど、非常に勉強になりました。(清水)



esthetic senses should be transmitted through various media.

<Participation in Rural Residential Town Initiative>

Taking this model project as a trigger, a new movement can be initiated by JD members. We should take part in a residents' organization, and commit ourselves in planning their house layouts to nurturing a community culture.

<Forming a Cooperative Design Study Group>
This should be formed to tailor a town design, with people who share a sense of value.

(K.Kawarabayashi)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 4/11

パブリックデザイン

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



Coordinator

西澤 健

Takeshi Nishizawa

工業・環境デザイナー



長谷高史

Takashi Nagatani

環境デザイナー

■テーマ解題

公共の領域は「私」が関与しない「公」のための「公」の傾向があった。それを「私」が共有する「公」とするためには、公共投資における Private Financial Initiativeなどを含めての「私」の意識改革が必要である。また公共のデザインの対象は道具、空間、コミュニケーションの領域にわたる。そして社会や時代がもつ価値観や生活倫理なども課題となる。これからの公共のデザイン対象、デザインプロセス、決定の仕組み、成果評価などを検討する。

Public Design

The "public" domain tended to mean "public" endeavors for the "public" good.

In order to give it a meaning that "when something is shared by private organizations/persons, it becomes public," the consciousness of "private" should be reformed. Private financial initiative in public investment is one practical example. The target area of public design is wide, ranging from tools, spaces, communication means, and so forth. Values and morals in life are also related to public design. The target area of future public design, design processes, decision-making mechanisms, and evaluation systems may be discussed.

はじめに

一般的に言って、『公共』という言葉は『公共事業』を連想させる。元来、公共事業とは人々の生活に欠かすことのできない基盤整備事業を国又は自治体の費用によって行い、社会資本となすものである。そうして頭に浮かぶものが都市であり、その中でも土木的なものがイメージされる。道路・広場・そして護岸や橋梁であり、それに付帯する大小の工作物である。

ここで基本としたいのは、『公共』とは日常の中での不特定多数の人々の基本的生活を支え、かつ共有できるものである、という考え方である。その仮定においては、『公共』という言葉の範囲は単に都市施設だけでなく、公共バスや救急車、ゴミ処理車などの輸送機関や更には公共ポスターや切符やプリペイドカードなどの公共料金の事務伝票類など、また、広報物や制服、什器備品など多岐に渡り様々な事物が含まれてくるであろう。そしてこれらは互いに何らかの関係を持って、生活環境を構成している。

このような目に映るほんの一端を示しただけでも、これらの延長上には今後我々が考えなければならない課題が浮上してくる。

視点1—関係性からのデザイン統一

私と公共の定義が不明確であり、私の役割、公共の役割が見えにくい。また、公共デザインの評価が曖昧であるために、でき上がったものに対する疑問や問題点があっても責任の所在がわかりにくい。また、日本の街を歩くとサイン計画がそれぞれの自治体によってばらばらに

The basic concept of "public" should be what serves to support the basic life of an indefinite number of people who make a common use of it. In this concept, not only urban facilities but public transport vehicles, posters, tickets and prepaid cards and other public utility slips are also included in public design. Newsletters and brochures, worker's uniforms and even office furniture and tools may also be covered. The group presented the following viewpoints for better public design.

* Point 1: Public Signs

Public signs are planned by each municipality, and they vary in style and expression in different cities. On the roads, signs giving direction

計画、実施されていることがよくわかる。区や市そして県の境を越えると今までと違うかたちのサインが唐突に登場し、戸惑うことが多い。建設省の道路サインにおいても行き先のサインはあるが、その場のサインがない。いつのまにか通りすぎていくことが多い。このことは地域の特性や個性を売り物にする街おこしや活性化事業とは違う視点での統一的なデザインが求められる対象もあることを認知させる必要がある。

視点2—個人の資質の向上

都市のかたち、あり方を江戸期の循環型社会をエコロジカルな視点からも手本として、現代都市を見直す必要があり、公共の質の向上と個々の集まりが公共という視点から、個人の資質の向上をどう図るかが課題である。

視点3—環境デザインとしての公共交通

公共交通機関のデザインの重要さとともに、車両個々のデザインだけでなく、駅、駅前広場を含む「場のデザイン」を進めていく必要があり、公共デザインを環境デザインとしての捉え方が必要になる。

視点4—日本独自の公共のデザイン

行政のデザイン施策として重要な視点は「住みやすい街づくり」であり、英国に見られるグランドワークトラストのような仕組みを参考に、日本独自の「公共のデザイン」の施策が求められている。まだまとまったかたちでの自治体レベルでの施策は見られないことから、これからの必要性が大きい。また、行政の中でも様々な部署においてデザインが重要となってきたことから、自治体の中でのデザイ

are installed, but at the actual place there are no signs to indicate the place, so drivers often pass by their destinations. These signs should have common styles even if other items and landscapes are designed to characterize each city.

* Point 2: Quality of Individuals

We should review a contemporary city from the viewpoint of a resource-recycling society. Considering the "public" to be an aggregation of individuals, means enhancing the quality of individuals is needed in order to improve the quality of the "public."

* Point 3: Environmental Design

For designing public transportation, designing



Multi Theme Forum 2
Action Plan for Social Design
June 13, 1998

■参加者

福島るり子 埼玉県総合政策部文化振興課 デザイン担当
山岡恒男 金門電気(株)開発営業本部 照明・ストリートファニチャー
村國豊 都市マーケティング研究所
野元浩 東日本旅客鉄道(株) 鉄道事業本部運輸車両部車両課
長倉純幸 日本興業(株) 開発営業
廣瀬俊介 (株) GK設計 ランドスケープ・アーキテクチャ

ンの啓蒙や認知のプログラムが望まれる。

視点5—デザインプロセスの確立

公共デザインの具体的計画を進めていくプロセスにおいて多くの問題がある。特にデザインの内容が理解されておらず、仕事の発注のされ方、デザインの進め方、決定などにおいて疑問が残る。デザインを伴う事業の多くが、そのデザインプロセスが土木設計プロセスと同様に扱われており、不具合があるにも関わらず現場任せとなっていることが多い。このことからしっかりとした公共デザインのデザインプロセスの確立が望まれる。

視点6—対等なコラボレーション

ランドスケープの立場からの公共デザインを見ると、計画者や設計者と施工、メーカーが同じステージに立って仕事を進めていく必要がある。現状では、メーカーの立場は下請け的構成になっており、低く見られている。多くの提案や設計協力をしているにも関わらず一業者扱いをされてしまうことが多く、公共デザインの質の向上を図るには良いコラボレーションができる仕組みづくりが重要であり、全体をコーディネートしていくデザイナーも求められている。

視点7—社会的視点をもったものづくり

メーカーがものをつくる姿勢は、これから特にエコロジカルな視点が重要となり、また、ハードだけでなくソフトの裏付けの必要度が増してくる。企業も受け身の姿勢ではなく、より企画色の強い形態が望まれている。

以上のような多くの視点からの公共デザインに対する意見及び問題点、提案を

いただいたものを前提に下記の行動プログラムを起草した。

■アクションプログラムへの展望

ディスカッションを通して、公共デザインには多くの課題があることが指摘され、その解決には、様々なステージでの対応や企画、行動が不可決であることから、

1. 活動を広げるに当たって市民運動的対応も必要な場面も考えられることから、市民参加型の仮称『公共デザインを考える会』を発足させ、公共デザインの啓蒙、調査などを展開し、市民の公共デザインの意識を向上させるだけでなく、行政もともに参加できるような仕組みを創造し、よりよい公共環境デザインの実現に向けて取り組みたい。そのような組織をベースに公共デザインの重要性の認識を図り、議論において多くの提案がなされた事項について解決策を見つけ出せるようにしたい。
2. 「公共デザイン」についての広報誌の発行を企画し、公共デザインの啓蒙、発展に寄与したい。
3. 「公共デザイン」の展示会を開催し、実際の状況を公開し、市民や行政へのデザインの啓蒙と認知、そしてレベルの向上を図りたい。

以上の3点を行動プログラムとして提案する。(長谷)

■参加者アンケートより

●都市づくり、環境造成は多くの分野、業態(土木、建築、ランドスケープ、インテリア他)による協同作業である。よ

って個々における公共デザインの具体的表現に対する横断的調整機能を果たすコーディネーターの存在が極めて重要である。(長倉)

●公共デザインの場合、特にデザインの効果を客観的に数値化することの難しさをあらためて認識した。自治体関連の帳票類や広報についても公共のくくりで捉えるというのは新しい認識であり、重要な問題だが、これらを一同に会して議論することの限界も感じる。(野元)

●ギリシャのポリスも、個性の発揮によって成立したといわれますが、「私」の質、その集合としての「公」という考え方で公共領域を捉えることがやはり重要かと思う。「公共」を考えることから社会変革の第一歩が踏み出せるのだと考えます。(廣瀬)

●公共デザインが固有の主張をした時に、市民と共感できる作品を提供できるとは限らないことが気がかりだ。マーケティングにおける市民の視点から、公と私との領域について検討を続けたい。(村國)

●郷土への誇りと愛着は住民自らの参加が重要です。イギリスを発祥地とするグランドワークは、地域を構成する住民、行政、企業のパートナーシップによる地域での実践的な環境改善活動です。JDは、このグランドワークの専門組織にあてはまり、デザインによる地域活性化、地域コミュニティの育成までを担うことができるのではないのでしょうか。(福島)

●JDは、行政との協議機関の設置、計画から実地まで責任をもって遂行するマスターアーキテクト制の実施を遂行する機関として位置づけたい。(山岡)

spaces such as a bus stop, station, station square, etc is as important as designing vehicles. Therefore, public design must be approached from an environmental design point of view.

*** Point 4: Local Government Design Policies**

Public design policies specific to Japan should be formulated and people working in local governments need to be more educated about design, and develop an eye for design.

*** Point 5: Public Design Process**

In implementing a public design, we are faced with many process problems. Processes for public design should be established including ordering, processing and decision making processes.

*** Point 6: Design Collaboration System**

For landscape design, a planner, designer, constructor and manufacturer must work together on the same footing to improve the quality of public design. Currently, manufacturers tend to be at an inferior position from the rest. A system in which all the concerned parties can collaborate on an equal standing is required, and competent designers who can coordinate the whole project are needed.

*** Point 7: Ecological Concern**

An ecological concern will be increasingly important for future product development and manufacturing. Manufacturers are expected to positively look for materials and production

processes on their own initiative.

*** Action Plan**

1. A forum on public design to which citizens are invited should be established in order to enhance their consciousness on public design, and to form a system in which both citizens and government officers can discuss better public design policies.

2. A magazine should be published as a means to upgrade public design.

3. Exhibitions should be organized to show actual public design scenes and to draw the attention of citizens and government officers in charge.

(T.Nagatani)

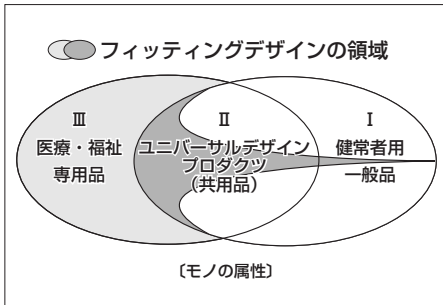


マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 5/11

ユニバーサルデザインの展開

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



Coordinator

鴨志田厚子

Atsuko Kamoshida

インダストリアルデザイナー



長島純之

Noriyuki Nagashima

インダストリアルデザイナー

昨年テーマ：

ユニバーサルデザインの概要

昨年最多12人の参加を得たテーブルでは、ユニバーサルデザインの米国における現状、この対極にある重度障害に対する個別の道具デザインを話し、両極の視野から討論した。技術進歩を前提にした可能性と限界を見極め専用品、共用品のなんたるかを判然とさせることが必要とされ、また、製品の美しさが大切との結論に達した。ユニバーサルデザインの中のフィッティングデザインには、量産と個別生産をつなぐ課題があることが指摘された。

フィッティングの必要性

昔10人1色、今1人10色と、多様化、個性化、豊かさを言うが、例えば何十足も持つ靴の中で、ぴったりフィットする靴は1足も持っていないのが日本の現実である。ここでフィッティングデザインを提唱するのは、美しく心地よく本当に合うとはどんなことかに光を当てるためである。肩こり、腰痛がフィッティング不全が原因と分からず、必要な対策がなかったりと、時という変化する条件の中で、生きて動く人間を肉体的にも精神的にも十分に知らない。これを知ることからフィッティングデザインは入りたい。また、フィッティングなしではバリアフリーやユニバーサルデザインがより有為に育たないと考える。

ユニバーサルデザインとフィッティングデザイン

日本デザイン機構が考えるフィッティングデザインの定義や整理、ユニバーサ

ルデザインと不離の関係を明らかにすれば、異議も出るであろうし、既往研究も寄せられよう。

設計、デザインをする立場では、漠然とユニバーサルにと託されていざ図面を始めると、概念や言葉だけのユニバーサルでは一步も前に進まず、フィッティングの大切さを実感している。ユニバーサルデザインといえ、いいわいいわのお祭りでは済まないことをいよいよ言うべき時が来た。これまで、ものに多くの関心が片寄り、使う人間への配慮が少なかった反省を含め、ものと人の関係の多面的な知見を踏まえたフィッティングデザインを考えたい。人間に合わせるにも、誰になのか—例えば介護用ベッドでは、離着床する人に楽な高さ、介護者に負担の少ない高さは異なる—立場による要求の違いのフィッティング（あんま用ベッドには昇降機能付がある）を可能にしてこそユニバーサルデザインといえる。議場のマイクロフォン、演台の高さ調整然り、ニーリング（膝つき）バスは20年以前から欧米で実用しているフィッティングデザインである。

個別性と量の関係

フィッティングの産業化を思えば量が気掛りだが、コンピュータを介在した個別対応の技術に期待する。本のCDROM化は、自分に合う文字の大きさと読める。各分野で在来又は先端の単品生産的工業技術を組み合わせればフィッティングの産業化は十分可能である。むしろ需給のリンクが不十分で、需要が聞こえていないのではないのか。

■テーマ解題

身体障害者のためのデザインとなりがちなバリアフリーデザインから、全ての人の尊厳のための共用を目標にしたユニバーサルデザインが提起されている。全ての人にを具体化するには、近代が推進してきた今日のモノづくりでは個の特性や要望にフィットさせることは難しい。個々人の身近で実態的な特性（人とモノ、空間の動的な特性など）を捉えモノづくりする仕組みや方法の途を探る。

Fitting Design - Products Adapting to Individual Needs

Barrier-free design has tended to mean for the physically handicapped. But now it is realized that universal design - design for the dignity of all - can be developed from this concept. However, production processes that the modern society has pursued cannot accommodate individual-oriented production. By understanding the relations between a person and an object or a space of an individual, methods and systems to make a product will be sought.

*Universal Design

Last year, it was pointed out that technical possibilities and limits should be determined, that products for specific use and common use should be clearly distinguished, and that fitting design as part of universal design has a function to link mass production and tailored production.

*Need of Fitting Design

The present time is said to be an age of diversity, individuality and affluence. In fact, people may find only one pair of shoes that fit them out of the dozens of shoes they see. Shoe designers and makers do not understand the body and mentality of human as an active living

thing.

*Universal Design and Fitting Design

We should consider fitting design based on the understanding of the relations between objects and humans. But to whose convenience design should be fitted? The best height of a bed is different for a patient and a care-giver. Height-adjustable microphone stands or podiums are products of fitting design. The kneeling bus is one such example which has been used in the West for the past two decades.

*Individual-Orientation and Production

Quantity will matter when products are to be made to fit individual needs. Technically, fitting production is feasible if the conventional and



Multi Theme Forum 2
Action Plan for Social Design
June 13, 1998

■参加者
齊藤慎二
竹内和男
土屋晃一
迫田幸雄
川村一郎

(株) 東芝 デザインセンター
前印刷会社役員
(有) 土屋デザイン事務所 プロダクトデザイン
アール・イー・アイ(株) インダストリアルデザイナー
川村義肢(株) 代表取締役

フィッターという職業

量産量販志向であった日本の産業は、個別対応の手業を近代的プロセスに埋没させ、失った。フィッティングが職業として成り立つかを議論したい。すでに義肢装具士には国家試験がありフィッティングの職務は重要だが、住宅設備の調整などの分野は可能かどうか。生理的知識を含め、技術を持った真のデザインのできる、また分かる人材の育成が望まれる。一方、既にある種の技術を持つ人にフィッティングの知識と技術を加えて、例えば自転車店が車椅子や歩行補助器等の調整をすとか、家電製品の使い方を教えたり、不調時の調整をするなどである。販売店への期待感はいまだ根強く、人間対応の技術と配慮の精神を備えた人が欲しいのである。

ホームドクターのような、守備範囲の広い、道具のよろず相談、調整役としての適正なフィットビジネスは望むところである。しかし、この仕事の成立には、当事者のPL法の縛りへの心配、回避の気持ちや、修理調整を妨げる流通の仕組が変わることが肝要となる。儲け優先のソリューション（問題解決）ビジネスでは困る。エコロジーのためにも新品に替えるのではなく、金も資源も無駄にしがちなブラックボックスの交換でもなく、こまめに直して使う、フィットビジネスへの基盤整備が求められる。

人材養成の方法

障害者、高齢者用品に限らず、現在の製品や付随する取扱説明書などメディアも含めフィッティング技術が必要なもの

は多い。一方、日常生活に深くかかわる高い技能を持つ人が尊敬される社会や環境を明治以降日本は育てず、なんだ職人かとおとしめてきた。技能士等の業界内制度も、社会全体が認知し、意識化しているとは言い難い。腕や技術を高く評価する常識が無いとフィッティング技術も育たないと危惧する。

釘ひとつ打てなくてもいい、記憶や知識のみ優れる人がエラクなる戦後日本の教育観を改めたい。最先端技術を支え、可能にする高い技能を持つ町工場の人達の力が大なのに、報われない現状では、フィッティングの人材養成に、ドイツのマイスター制度のような学校を作っても、社会の意識基盤が変わらなければ成功するとは思えない。変わるのに少なくとも50年かかる。

グローバル化のいま、いっそ人を含めてドイツのマイスター制度をそっくり誘致すとか、マイスターなら高給で雇うとか、産業としてのフィッティング技術、デザインが世界のどこかにあれば、日本でも商売してもらおう。

おもちゃの病院では、リタイアした錚々たる技術者がボランティアで、子供の目前で直していた。技術ボランティアでフィッティングに関連する人達に〇〇フィッターという資格を付けて、公的資金で一部支援する仕掛けも必要ではないか。



highly advanced technologies are combined. One question may be how to link supply with demand, for often, demand does not reach designers or manufacturers.

***Fitters as Skilled Workers**

While pursuing mass production and mass sales, Japanese workers have lost their hand-craft ability to cater to individual needs. We need to see if fitting can survive as an occupation. Already, an artificial limb fitter is qualified through a national examination. Is it possible to qualify a person who can renovate a house to adjust for the handicapped to live in? People with some skills should receive additional training to work as fitters. We need persons with a

wide range of skills and consideration to customer desires, just as a family doctor.

In order for fitting to be a viable occupation, apprehensions of possible appeals under the Producer's Liability Act on the part of fitters, or the existing market system that prevents repair are bottlenecks.

***Human Resources Training**

In the process of industrialization, a sense of respect among the public to people with skills has not been nurtured. Craftsmen have been placed under engineers. We might introduce the Meister System from Germany including meisters with fitting skills. Technical Volunteers who are working in the field of fitting can be

■アクションプランの展望

- ・ユニバーサルデザインとフィッティングデザインの関係の明確化
- ・動態人間工学の研究と知見の共有
- ・フィッティング技術、デザインの基礎研究
- ・フィッター養成の仕掛け作り
- ・フィッティングに関連する技術ボランティアへの公的資金による一部支援の研究 (迫田)

■参加者アンケートより

●フィッティングデザインは人間共通の課題/動体人間の分析データの追求と分析を情報にまとめて/ユニバーサル範囲とフィッティングデザインのあり方(健常者・非健常者を含めて)/デザインを展開する中でどういうことに考慮して展開したらよいか充分配慮したい。(土屋)

●本テーマを社会に広く、具体的で、かつ持続的に展開する方法として企業とタイアップして推進していくことが最善策だと思います。(竹内)

●バリアフリー、ユニバーサルと言葉がわりつつある今日、言葉遊びにとらわれず、一般の人々の理解を得て多くの人が結集していく段階として、概念論争で分裂することなく共有できる活動となることが大切だと思います。(齊藤)

●課題として、基礎データの集積、新職能の育成、対象領域の明確化、可能性を拡げる技術の役割、多様性・個別性の深化を促す文化基盤の再構築、多層化する企業構造へと向かう産業構造の変改、ハードフィッティング〜ソフトフィッティング。(長島)

certified and their services should be supported by public funds.

***Action Plan**

1. Define universal design and fitting design and relations between them.
2. Share the knowledge of dynamic human engineering.
3. Carry out basic research on fitting skills and design
4. Set up a system to train fitters.
5. Study on possibility of supporting technical volunteers by public funds who are involved in fitting. (Y.Sakota)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 6/11

情報環境のバリアフリーデザイン—価値・精神の共有



Coordinator

中原悠司

Yuji Nakahara

住宅情報化推進協議会



井関 治

Osamu Iseki

(株) NECデザイン
ヒューマンインターフェース
デザイングループ

■テーマ解題

情報化社会は、時間と距離を超越する。得る情報の質と量によって人生が左右され、光と影のコントラストを生む。ネットワーク化、デジタル化、モバイル化に向けて進展していく中で、価値ならびに精神は共有できるであろうか。ソーシャルデザインの行動計画の第一歩として、情報環境のバリアフリーデザインとは何か、政策当局、ハード・ソフトの提供者、ユーザーのあり方とベクトルをあらためて問う。

Barrier Free Design in the Information Environment - Sharing of Values and Spirit

People can transcend time and distance in an information age. The quality and quantity of information that they obtain may make a difference in life. While the digitalization of information transmission, and the networking and mobilization of communications are advancing, can people share the sense of values and spirit? What is meant by barrier-free design in the field of information? This is sought from the points of view of policy makers, makers of hardware and software and users.

イントロダクション

テーマ解題文をブレイクダウンして展開することとし、井関コーディネータより情報システムのバリアフリー化というテーマで、障害者／高齢者と情報システムの技術開発を中心とした最近の状況について資料を元に詳細な解説を行った。視覚・聴覚・発話障害者、肢体不自由者、高齢者が情報のI/Oを行うための身体的バリア、認知的バリア、文化・社会的バリアを極力無くすヒューマンインタフェースとは何かについて参加者の共通認識をはかった。具体例としては視覚障害者向けPCブレイルパートナー、弱視者用画面拡大ソフト、聴覚障害者向けの筆談通信装置等々である。

バリアフリーを進める海外

1989年に米国で制定されたADA法は障害者の雇用、住宅、運輸、通信、その他公共性の高い施設等における差別撤廃を目的とした具体的かつ包括的法制で、障害者対応のバックボーンになっている。我が国でも障害者等情報処理機器アクセシビリティ指針の制定、ライフサポート情報通信システム推進研究会の設置など体制が整いだした。

バリアフリーを阻む例

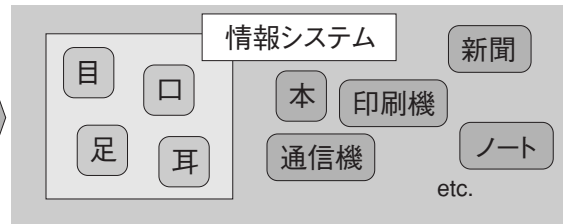
JR自販機、銀行のATM端末などタッチパネルは視覚障害者を考慮せず、開発者側の発想で使いにくい。その点米国のキオスクはよく考えられている。また駅の点字誘導タイルは濡れるとすべりやすい。

障害者／高齢者と情報システム

- ◆情報システム利用上、知覚、運動などの機能に何らかの困難がある
- ◆日常の行動に制約があり情報機器の利用による恩恵が期待できる

➡ これらの特徴が顕著というだけで、実はすべての「市民」の福祉のための情報システム利用につながる

視覚障害者
聴覚障害者
発話障害者
肢体不自由者
高齢者



家庭 学校 コミュニティ 職場

NEC Design

資料提供：NEC Design

1) Basic Understanding

After studying the materials showing the present status of information systems in relation to the disabled and elderly people, the participants have a common view on a human interface that minimizes physical, perceptive, culture and social barriers for people with physical, hearing and speech difficulties as well as the elderly to handle information tools.

2) Countries Promoting Barrier Free Information Environments

The ADA Act enacted in 1989 in the United States is a comprehensive law aiming to abolish discrimination against the handicapped in employment, housing, transportation, commu-

nications and other public facilities and services. In Japan, the guidelines to ensure that disabled people have access to information process apparatuses were prepared, and the Life-Support Information Communication System was set up.

3) Unfriendly Information Systems

Touch-panel type machines such as railway ticket vending machines and ATM terminals at banks cannot be handled by people with a visual handicap. The dotted tiles to lead them to the station are slippery when wet.

4) Barrier Free Machines and Business

As the sense of value of the society has changed, it is not unusual to see vehicles that



バリアフリーとビジネス

企業にはセールスポイントにならなかったが、世の中の価値観の変化によって、例えば車椅子用設備のある車両が当たり前になりつつあり、企業の社会的責任として取り組まなければ評価されなくなる。最近ではメーカーは海外の情勢を気にして作る努力をしており、海外で作って国内で売られるようになり、バリアフリーが進んでくる。

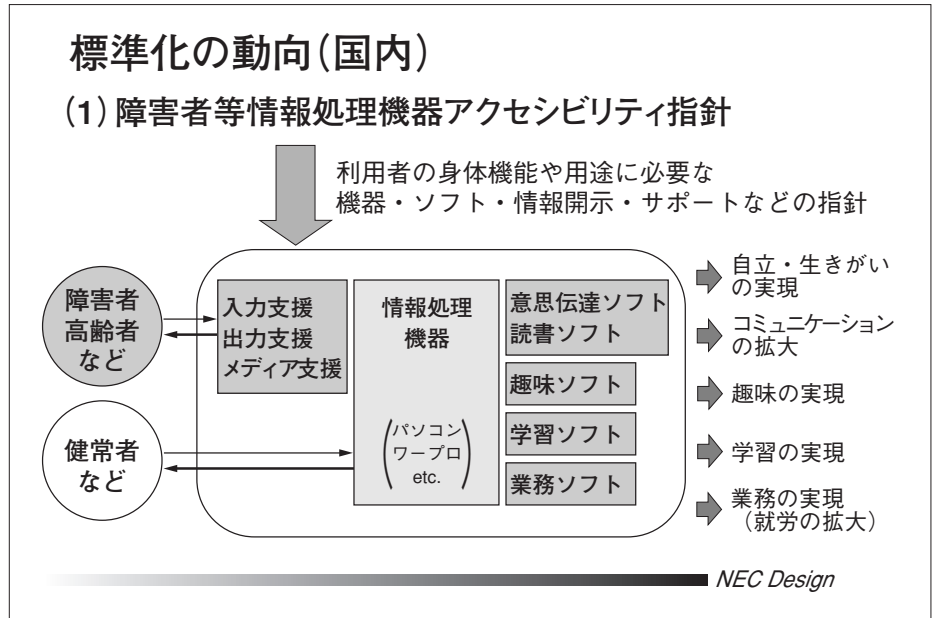
日本にADA法は根づくか

日本ではまだエクスキューズの段階であり、この推進によって被る企業の負担増を慮って腰が重い。ただし、バリアフリーに関する研究開発テーマには政府も予算をつけるようになってきた。しかし法制度の不備によって阻まれることもある。例えば、障害者用にハングライダーに車輪をつけたら航空機扱いになるという運輸省の見解で断念したなど。聴覚障害者は何台ものPHSを所有し、仲間同士の連絡に使っているが、電話会社によって方式が異なり複数所有となるためなどである。

バリアフリーの情報環境を進めるには

一般の人が障害者に持っているバリアを取り除く必要がある。障害者に対してへんなどところで気を遣わないことがコミュニケーションの秘訣であり、コミュニケーションが取れると商品開発にも役立つ。情報を得るのは個人の選択であるが、情報を得たことで上がる価値を知らせることが大切。また、人間が優しくなることが基本である。バリアフリーはやる価値がある人にとって人生を変えていくだ

can carry a person on a wheelchair. Japanese makers manufacture such cars in their overseas plants to sell in those countries and are importing them into Japan for domestic use. In this way, barrier-free mobility will be advanced.
5) Can the ADA Act be enacted in Japan?
Considering the increased burden for manufacturers, the enactment of the ADA Act in Japan is not going smoothly. However, the government is now subsidizing R&D programs on barrier free machines, although some ideas have been rejected. For example, a hang-rider with wheels was proposed for the handicapped, but was not materialized as it was not accommodated by the present laws.



資料提供：NEC Design

けのものがある。誰でも、どこでも、いつでも姿勢が肝要で、喜んで人に感動を与えることで企業としてもイメージアップする。障害者を知ることが重要であり、それを怠った企業はボディブローのように効いてくる。

■アクションプランの構想(まとめ)

ADA法の精神を盛り上げる

情報環境のバリアとなっている縦割り行政・法的規制の改善点例をあつめ、関係省庁に働きかける運動を起こそう。機関誌で呼びかけ、その声をぶつけよう。また、規制緩和をうながすため、同じ目的で運動している団体との連携を模索する。
企業の開発姿勢としてもこの精神を持ち込むこと。

価値観の変化によってバリアフリーデ

6) For a Barrier-Free Information Environment
People should get rid of their psychological barriers against the handicapped. By communicating with them, a hint for product development can be given. The handicapped should be told that they might find better value in life by obtaining information through barrier-free information tools. It is important for manufacturers and software houses to learn more about the handicapped. Companies must ensure that all people have communication to whomever, wherever and whenever, and as a result, their image may be enhanced.

*** Action Plan**

1) Promote an atmosphere conducive to the enact-

デザイン、ユニバーサルデザインは当たり前になってくる。それを怠る企業はボディブローとして効いてくる。このことをデザイナーに徹底させる運動をおこす。JDがリーダーシップを発揮し、業界の旗振り役をつとめること。

障害者との交わりを体験しよう

具体的行動としては、たとえば、積水ハウスの納得工房にある障害体験をする会をJDで企画し、実施する。京阪奈学園都市にある工房では肢体ハンデキャップ体験、妊婦状態の体験、白内障など視覚障害体験など自身で障害体験ができる。これが日常生活、研究開発にも必ず役立つ。また、実際に障害者とのコミュニケーションをとる体験機会を設定する。

(中原)

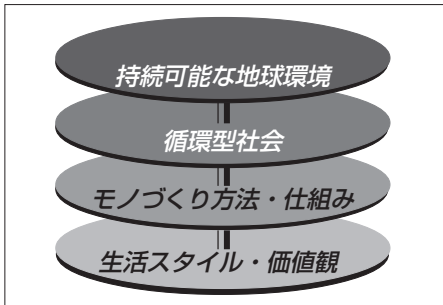
ment of the ADA Act
Points to be improved in the administrative and legal systems should be clarified and published through our paper. Concerted action with other like-minded organizations should be undertaken to promote deregulation.
2) Involve designers in a design movement to promote barrier free design and universal design for product design.
3) Interact with handicapped people
JD should organize meetings and "learning by experiencing" the life of people with different disabilities to have better understanding about them.
(Y.Nakahara)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 7/11

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



Coordinator

南 武

Takeshi Minami

インダストリアルデザイナー



佐藤典司

Noriji Sato

立命館大学 環境デザインイン
スティテュート教授

■テーマ解題

持続可能な地球環境のために循環型社会が指向され、モノづくりの方法や仕組み、生活スタイルや価値観の変更が求められている。循環型社会に向けて、各国各地域、各産業でそれぞれに課題解決への取り組みがなされている。そうした事例をふまえながら、改めて諸専門を横切りにし、創造的な展開を要するデザインテーマを発掘し、展開の道筋を考える。

デザイナーはエコロジー社会の司祭である

デザイナーはライフスタイル転換の先導役を

金子：私は、パッケージデザインの立場からエコデザインに取り組んでいるが、現場では、リサイクル問題を始め具体的な問題に対処するため、すでにデザイナーの立場から様々な取り組みが始まっている。むしろ、こうしたデザイナーたちの懸命な取り組みが、世間にあまり知られていないのが問題のような気がする。いずれにしても、具体的な効果をあげるためには企業、行政、消費者という3者の協力を前提とし、そこにデザイナーがどう関わるか、ということがもっとも大切だ。とくに、デザイナーができる一番のことは、消費者に、エコ商品をいかに魅力的に見せてあげられるか、だと思う。例えば、エコロジーに片寄ると、往々にして、デザインが素材的にも、仕上がりのにも、「貧相」に見える場合がある。しかし、これを貧相でなくて「簡素」なデザインに表現することで、消費者へのアピール度は全く違ってくるだろう。

益田：そういった意味も含めて、個々のエコデザイン対応も大切だが、これからのエコロジーライフ全体が、消費者に魅力あるものとして演出するのも、われわれデザイナーの重要な役割だと思われる。デンマーク人で、木の冷蔵庫をつくり、その冷却パイプの一方の口を家の外に出し、地中を通して冷蔵庫へ外気を取り込むことで、ほぼ年間14.5度に冷蔵庫

を保っている人がいる。チーズやワインの保存にはとても良いそうだ。こうした生活が魅力的に見える世界になれば、自然とエコロジーは進んでゆくだろう。

デザイナーの存在を欠いてエコロジー社会の実現はない

伏屋：2010年くらいをめどに、わが社でも、循環型の未来システムを考えているところで、最初、そのチームが技術者ばかりの集まりだったのだが、私のようなデザイナーにも組織に入るよう声がかかった。その意味では、ハードの技術開発、システム構築だけでは、これからのエコロジーは進まないことが、技術系の人々にも分かってきたのだと思う。

金子：私は、これからのエコロジー社会で、デザインとデザイナーの役割を、おもしろく喩えて言うなら、デザインは祝詞（のりと）であり、デザイナーは司祭であると思う。消費者に、エコロジーのコンセプトをしっかりと理解してもらい、この新しい世界を精神的に引っ張ってゆけるのは、デザイナーしかいないのではないだろうか。

奔保：私もかつて、エコロジー社会を進めるための、新しい社会システムについて思いを巡らせたことがある。それは、行政、企業、学校が共同で「環境循環研究所」といった「行政」の指導と、「企業」のインフラ力と、「学校」の学問を結びつけた、3者すべてのソフトと技術を結びつけた組織です。こうした中にデザイナーがどう関わってゆくかが鍵だと思う。

Understanding Design from Ecology - For Recycling Resources

In order to sustain the global environment, recycling of resources is demanded. The methods and mechanisms of manufacturing, and changes in people's lifestyles and values are required. Already, various efforts to promote resource recycling are being made by manufacturers and local communities. Based on these examples, designers of different genres should identify problems involved and consider ways to solve these problems on an interdisciplinary basis.

* Designers Should Demonstrate a New Lifestyle

KANEKO: As package designers, we have already been addressing ecological problems, though it is not yet known to the public. We need the cooperation of manufacturers, government officers and consumers as a basic requirement to realize an ecological society. Our task is to find ways to make ecologically friendly packages attractive. Simplicity is good but meager design will not appeal to consumers.

MASUDA: In addition to each design work, our important task is to show an ecological lifestyle itself to be attractive. We may find ways to make better use of natural elements in our

design work.

* An Ecological Society cannot be Created without Designers

FUSHIYA: With 2010 as a target year, TOSHI-BA began to plan resource-recycling manufacturing systems. At first, the team comprised only engineers but then designers were invited to join. This implies that technical engineers finally have realized that they cannot find solutions for an ecological society just by technical development or system development in hardware.

KANEKO: Designers should work to help consumers understand the ecological concept well, and lead them to adopt this new concept



Multi Theme Forum 2
 Action Plan for Social Design
 June 13, 1998

■参加者
 益田文和 (株) オープンハウス代表取締役
 伏屋信宏 (株) 東芝デザインセンター
 金子修也 (社) 日本パッケージデザイン協会理事長
 奔保彰良 ズアン、アートディレクター

デザイナーは自分たちの役割について
 もっとアピールを

益田：来春、東京で、効果的な循環型の製品ライフサイクルを実現するための、技術者を中心とする研究シンポジウム「Eco Design '99」が開かれる。この話を最初に聞いた時、少し驚いたことが二つあった。ひとつは、デザインという、われわれがいつも見聞きしている言葉が、かなりの上位概念として、こうした技術者の集まりの中でも使われている、という点。そしてもうひとつは、デザインという言葉が使われながら、こうした集まりにデザイナーが、当初だれもかかわっていないかったという点。こういう機会を捉えて、日本デザイン機構も、もっと積極的にエコロジー社会におけるデザイナーの役割をアピールすべきかと思う。

南：私も、エコロジー社会にデザイナーが具体的に参画してゆくことは必須の条件としても、それプラス、そういった社会でのわれわれの存在意義をもっと世間にアピールしていくことが肝心だと思う。そうすることで、このデザイン界に新しい優れた人材がどんどん入ってくるようになるのではないかな。それがひいては、デザイン界の活性化につながるのだと思うのだが。

佐藤：19世紀末から20世紀初頭にかけて、デザインの世界は「機能社会」への対応という挑戦を受けた。それから100年後の今日、「エコロジー社会」の実現という新たな挑戦をわれわれは受けている。この認識が今もっとも大切だと思う。

■アクションプラン構想について

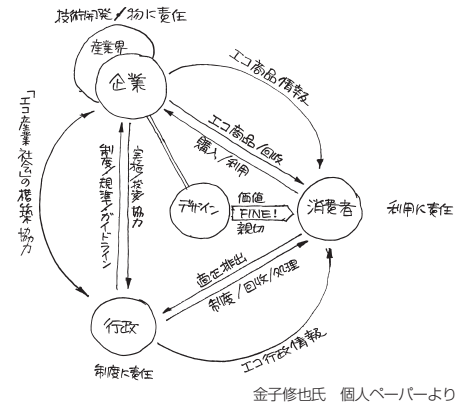
エコロジー社会の実現のための、具体的なデザイン界の活動については、参加各員から発言があったように、インダストリアル、パッケージの世界を中心に、すでに現場レベルで否応なしの対応がなされている。その意味でむしろ、現場はアクションプランのレベルを超えているのが現実である。ただし、今後、さらなるエコロジー社会実現のために、われわれデザイナーがより力を発揮するためには、新社会におけるわれわれデザイナーの存在、持てる力について、もっと、外に向かってアピールすることが重要であると思われる。それにまつわる具体的な二つの行動をアクションプランとして提示したい。

1)「Eco Design '99」(1999年2月開催)における、日本デザイン機構としての参加、発表。もし、こうした参加が無理であれば、少なくともデザイン関係者がこれに参加し、今後のエコロジー社会におけるデザイナーの存在の重要性についてアピールする。このシンポジウムに限らず、今後、機会を捉えては、この種の集まりに積極参加を呼びかけたい。

2)上記のような目的を達成するためには、デザイナーの側からも、デザイン関係者、および、それ以外の人々との、エコロジーをテーマとした集まりを呼びかける必要がある。その一環として、関西で9月に滋賀大の建築の教授を招き、研究会を開催の予定である。(佐藤)



第1回エコデザインおよびインハウス・マニュファクチャリングに関する国際シンポジウム 1999年2月1~3日、於：早稲田大学



in their daily life.

HONBO: To promote the concept of an ecological society, the government (direction), companies (business infrastructure) and schools (academic research and education) should collaborate, combining their power and expertise.

* Designers Should Make a Greater Appeal on their Roles

MASUDA: "EcoDesign 99" will be held in Tokyo next year. This is a meeting of technical engineers and aims to consider how to realize an effective resource-recycling product lifecycle. One surprise to me is that the term "design" is used as a superior concept. Another is that

designers were not involved in the organization of this meeting at the beginning.

MINAMI: We should promote ourselves and make an appeal that we are here to create an ecological society. It will then help activate the design world.

SATO: The design world had to face the challenge of becoming a "Functional Society" a century ago, and now it faces a new challenge in trying to become an "Ecological Society."

* Action Plan

Concrete actions are being taken by package and industrial designers to realize an ecological society. However, we should direct our

focus to publicizing the presence of designers who are working for this goal.

1. Participate and make a presentation at the "EcoDesign 99" (February, 1999) in the name of JD.

2. Organize meetings on the subject of ecology inviting people with design-related as well other backgrounds. As the first step, the Kansai Branch has a plan to have a study meeting in September.

(N.Sato)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 8/11

新しいデザイン教育につなげる新デザイン運動を

デザイン各領域の課題とビジョン

教育すべきデザインの具体像

運動としてのデザイン教育



Coordinator

佐野 寛

Hiroshi Sano

クリエイティブディレクター



栄久庵祥二

Shoji Ekuan

日本大学大学院芸術学教授

■テーマ解題

これまで近代の発展を支えてきたデザインはパラダイムシフトを迫られている。「デザイン教育」に関していえば「教育すべきデザインの具体像」が大転換を迫られている。教育の問題は、デザイン各領域それぞれに問題意識が違う。しかし、今いわば「小異を捨てて大同につく」ことが必要なのだ。その「大同」としてのデザインの新しいビジョンについて語り合いたい。そしてその論議をアクションプランのアイデア「21世紀的グッドデザイン運動」につなげ、その運動の一環としての「デザイン教育」の具体的実践に向かいたい。

論議の効率化はできず

'96年に「デザインと教育を考える」ワークショップを始めた。昨年の本フォーラムでは、ワークショップでの議論を受けてテーマを「デザインのパラダイムシフトとデザイン教育」と明確化し、「近代デザイン」「グッドデザイン」「持続可能な生活とデザイン」「デジタルデザイン」「デザイン教育の目標」「デザイン教育の対象」「デザイン教育の方法」等について議論したが、今回は、議論段階からアクション段階に移るための討議にするため、これまでの議論を確認して共通理解を得た後、表題のアクションプランについて大いに討論しようという計画だった。今年の論議を去年の論議に接続して効果的に前進させようという、その計画は見事に失敗した。佐野が昨年の議論について総括し、その結論の方向について共通理解を得てしまおうとしたのだが、その時点で再び、デザイン教育の前提になる「デザイン」自体に対する問題意識の部分で論議が燃え上がってしまったのだ。

現代デザインの「正」の面ばかりに向いてきた目を「負」の面にも向ける必要があることや、モノはもちろん音や光まで、すべてが過剰化した社会の中で「引き算のデザイン」があらゆる領域、あらゆるレベルで必要になっていることなど昨年得られた共通認識は、そのまま問題なく今年の参加者の共通理解になったのだが、デザインが、どこでどうなされるか、という、いわば対象にすべきデザインの「場」についての問題意識に分裂が生じたのだ。

* Unable to make a shortcut to Action Plan

The coordinator intended to share the discussion report of "Review on Design Education" in 1996, and that of the workshop "Shift of Design Paradigm and Design Education" held last year, and move to the discussion for the action plan. However, this plan did not work as intended. Instead, a heated discussion on "design" was resumed as the premise of design education. The group agreed to the need of shifting design from the currently dominant over-design, however, the members were divided in the views on where and how design should be created.

* Whom and what should design aim for?

誰のための、何のためのデザインか

冒頭で佐野が昨年の議論の要約を話した際、総会時に栗津理事から聞いた「デザイナーはまずスマセンというべきです」と柏木博氏が言ったという話を紹介して、とにかく今のような大量廃棄社会の生活環境を作ってきたデザインが自己批判しなくてはならない、そしてデザイン教育の論議のためにも早く、新しい「持続可能な発展のためのデザイン」のビジョンを掲げねばならないという話をした。すると、昨年も主導的発言をした武蔵美の及部教授が「美大は創造の場であるだけでなく廃棄の現場でもある。スマセンという気があるのだったら、いままでのデザインが決定的にだめだったという認識で、デザインと社会との関係を変えていくための努力を始めるべきだ」といい、新しいデザイン運動がすでに「そこで生活する人々」によってコミュニティのレベルで始まっている、そういう現場が学生たちに新しい生きたデザイン教育を施している、例として、70代の女性が先頭に立って町の用水路を緑道に再生させた世田谷区の例等を紹介し、いきなりアクションプランの話に入っていく。京都精華大学の齊藤教授も、「スマセン」はわかるがデザイナーは、無駄なものを山のように作ることでこの社会が成り立っているという現実に沿うしかない。その社会について論じることなかで、デザイナーがやるべきことを捜していくしかない。そういう現状の中では身近なところから始めるしかないとして、夏休みに学生たちを伝統工芸の職

The coordinator quoted design critic Kashiwagi's words "Designers should tell people we are sorry" for having created a "mass produced and mass disposed" consumer society, and said that we need to present a new vision of design for sustainable development before we discuss design education. Participants gave the following comments. A new design movement is occurring at the community level, and community people provide design students with training opportunities. (Oyobe) We have an internship program. We entrust our students to craftsmen in the community during summer vacations so they can learn traditional craftsmanship, because we thought we should start

New Design Movement Leading to New Design Education

Paradigm shift in design is required. For design education, the "concrete picture of design to be taught" must be changed. Each design genre has its own problems. But it is necessary to pick up the general similarity in all genres and discuss visions of new design. The results will lead to a "Good Design Movement for the 21st Century." Concrete training methods in design education should be sought as part of the movement.



Multi Theme Forum 2
Action Plan for Social Design
June 13, 1998

■参加者
及部克人
菊地典子
岸本義弘
斉藤忠男
竹澤志理夏
わたなべひろこ

武蔵野美術大学教授
(株) フレーベル館編集部
東京学芸大学講師
京都精華大学教授
東京学芸大学大学院
多摩美術大学教授

人さんに預けて学ばせている例を話し、及部教授の話に接続する。すると栄久庵教授が「スママセン」は人によって事情が違う、デザイナーがそれほど自虐的になる必要はない、デザインのパラダイムシフトは理論的には可能だが現実的には不可能に近い、問題を一つ一つ取り上げて解決していくしかない、議論を前に戻す。遅れて参加した多摩美のわたなべ教授が、教育の現場で起こっていることと、産業と消費者の間に起こっていることのギャップを話し、学芸大学の岸本講師が産業に就職させねばならない学生への教育と、あるべき持続可能な生活のためのデザイン教育の乖離に悩んでいることを告白する。すると及部教授が産業の問題について、京都精華大のインターシップは職人との間だけでなく企業との間でも行われており、たとえばリサイクル問題などが企業の現場で具体的に研究されていることを学生たちは身をもって体験する、すでに企業のレベルも動いていることをいい、フィールドワークのレベルを活性化させることが、そうしたギャップを埋めていくことにつながるという。それに対し、大学院生からフレーベル館の編集者になって1年の菊地さん、学芸大学院生の竹沢さんは、それぞれの経験に基づく実感を述べて論議の振幅をチェックする、という具合にことは進行し、休憩時間になっても論議の中断が難しいほどだった。

■アクションプランへの展望

論議の方向が、武蔵美の及部教授が目向ける「コミュニティと生活者」と、コーディネーターの栄久庵教授が目向ける「デザインと産業・社会」の二方向に大別されたのを見極めてから、アクションプランの討議に入った。そして何とか4つのプランがまとまった。

1: フィールドワークが重要だ。

学生も教官もデザイナーも、デザインの生産と消費と廃棄の現場に行って肌でデザインという行為を体験することが重要だ。それぞれの場で、それぞれのフィールドワークを始めよう。

2: インターシップが有効だ。

デザイン系の学生はとくにデザイン生産の現場で学ぶことが有効だ。デザイン生産の現場は多岐に別れているが、「これからのデザイン」を学ぶために有効な現場を選び、交渉し、学生を預けることが、教官の重要な役割になる。

3: デザイン理論が必要だ。

今世紀前半に爆発した多彩な新芸術運動デザイン運動を束ね賦活したのは運動の理念であり理論だった。今われわれが始めようという運動も、明確な理念に支えられた理論を必要としている。それを造ろう。

4: 新しいデザイン原則が必須だ。

エドガー・カウフマン・ジュニアがまとめた近代デザインの12原則のような「21世紀の持続可能な発展のための新しいデザイン原則」をつくって、それを共有して諸活動を展開す

れば、ばらばらに行われる活動であっても、一つの大きな流れにまとまっていくだろう。そして大きな力になっていくだろう。

■アクションプランの実践

以上、曲がりなりにもまとまったプランだが、問題はその実践である。1と2についてはそれぞれの場所で行うべきことであり、行えばいいのだが、3と4が重要な課題だ。新しいデザイン理論と、それを要約したものというべき新しいデザイン原則を誰が創りどうやって日本デザイン機構のものとして発表し、どうやって広めていくか。たまたま私は小著「21世紀的生活」の中でその両方を論じているので、まずはそれを叩き台にして討議するワークショップを始めたらどうだろうと考えている。このことに関してご意見がある人はぜひぜひ事務局の伊坂事務局長か小木事務局員あてご一報ください。

(佐野)



something that can be done right now. (Saito) Designers shouldn't be so self-critical. Paradigm shift is easy theoretically but difficult in practice. We must solve problems one by one. (Ekuan) There are gaps between what is being done at the educational scene and what's happening in the industry or among consumers. (Watanabe) We are suffering with the distance between education to help students be employed upon graduation and education for sustainable lifestyles. (Kishimoto) The internship program of Kyoto Seika University is conducted also at industrial companies. Students learn that resource recycling is seriously studied at the industrial level. By increas-

ing and enhancing the quality of fieldwork, we will be able to narrow gaps between design education and the industry. (Oyobe)

* Action Plan

1. More Fieldwork is Needed.

It is important for design students, teachers and designers alike to experience actual acts of producing, consuming and disposing what has been designed so as to become aware of the implications of their act of design. Fieldwork should be initiated in each design field.

2. Internship is Effective.

Learning at the actual scene of manufacturing what has been designed is essential for future designers. Therefore, it will be an important

task for teachers to look for proper production sites and negotiate with them to allow students to go through intern training.

3. New Design Theory is Needed.

We need a clear concept to support the design movement that we are going to initiate. Let us work together to formulate such a concept.

4. New Design Principles are Essential.

If we succeed to formulate and share "New Design Principles for the Sustainable Development of Our Societies in the 21st Century," dispersed design activities may be united into a strong movement.

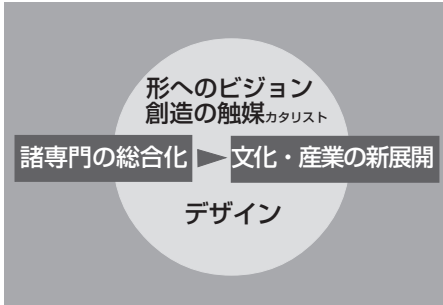
(H.Sano)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 9/11

横切りのデザイン振興 — 次代の道標となる課題の創造



Coordinator

黒田宏治

Kohji Kuroda

デザインコンサルタント



青木史郎

Shiroh Aoki

(財) 日本産業デザイン振興会
プロジェクト推進部

■テーマ解題

保守的な縦割りが社会に閉塞感をもたらした。今横切りの視角と技が希求されている。そこにデザインの新しい舞台があるはずだ。デザインは創造のカタリスト(触媒)である。形へのビジョンをもって諸専門の総合化を進める素質をもつ。そのパワーが発揮されたなら、そこに産業と文化の新展開が喚起されるだろう。その契機となるテーマの発見と実現へのプロセスの構築が、デザイン振興の課題となる。課題の間口は相当に広がるが、地球社会を遠景に、縦割りを総合性の凝縮された地球というフレームの中で、まずは考えはじめたい。

デザインの縦割り分化

近年、デザインの世界でも、縦割り化の進行が著しい。例えば今日では、グラフィックデザイン、インテリアデザインやインダストリアルデザインをはじめ、数々のデザインの専門分野も確立されている。そして、一歩専門に踏み込むと、またさらに専門が、あるいは職能や業界が縦に割れていく。

一方で、新基軸の探究に向け、コラボレーションなる異種交配や多分野協同の必要性が指摘されている。しかし、デザインの縦割りを越えての協同は、話されるほどに多くないというのが実感ではないか。いまデザインの分野で縦割り化が目立つのは、世の中の縦割り化に加え、デザインプロジェクトが小振りになったことも背景にあるだろう。

インダストリアルデザインでは、自動車や家電製品、住宅・家具などの製品分野別の専門性の壁は低くないが、アパレル分野では企業系列からくる障壁も無視できない。例えばスポーツ衣料のなかのゴルフウェアの企画・デザインでは、生地製造からくる企業系列を越えての情報・人的交流は希有である。それがイノベーションを阻害する大きな要因ともなっている。

縦割りといえばフラワーデザイン、すなわち身近にあるお花の世界もかなり興味深い。家元制ゆえに業界そのものが閉鎖的であるのだが、プロセスに沿って考えると、生花業は農水省、花屋にいるフラワーデザインの資格は労働省、生け花の家元系は文部省、花材流通協会は通産

省、さらにフラワーセッティングの協会づくりが話題になっているが、これは舞台美術のような性格だが、どうも通産省の所管になるらしい。

横つなぎへの渴望

世の中の縦割りのシステムが、デザインにとって障壁と感じられることも少なくない。行政組織は、その典型的なところである。モノづくりのデザインは商工行政の工業振興課などが所管するが、景観や環境のデザインは建設関係課、港であれば港湾関係課、対住民コミュニケーションのデザインについては市民部局などに細分化されてしまう。地域のデザイン振興に携わる中で、現状では情報も態勢も分断されてしまう。もう少し敷居が低くなれば、やりやすくなるのだが…。

制度的な問題のみならず、みんなで共有できる夢が見出せないといった一面もある。昭和の時代、大阪万博、あるいは筑波万博では、未来への夢が確かに根底にあった。しかしいま、未来への夢が愛知万博に向かっていくようには感じない。久しく不況に身をおいて、それぞれが目の前の現実を直視せざるをえない。そんな時代環境かもしれない。

一方で、切迫した問題があれば、縦割りの諸専門も横つなぎに向かう可能性が増す。例えば地震とか、環境汚染とか…。本来みんなで知恵を集めて考えなければ解決できない問題だが、しかし自然発生的にというわけにはなかなかいかず、そこに何らかの仕掛けがないと連携も難しい、そんな時代になってしまっている。

時代背景もあるのだろうか、人間の生

Horizontal Perspective in Design Promotion - Challenges for Future Generations

Conservative vertical division of work brought about a stalemate in the Japanese society. Now a horizontal perspective is desired. Here is a place where designers can interfere. If the power of designers is used to the full, there will be new industries and cultures to evolve. Identifying subjects to study for such evolution and planning a process to put them into reality will be important tasks for designers. Designers have to start with a local community while maintaining the global community perspective.

* Vertical Division of Design Genres

Vertical division of work is increasingly practiced in the world of design. There are several design genres, and each genre is further segmented. The need for collaboration by designers of different genres is cried for. But the actual cases of design collaboration are not found so often. In part it may be due to the reduction in the scale of design projects, because there are not large events such as Expos in recent years that require inter-genre collaboration.

In the apparel industry, vertical division is fixed based on the affiliated companies. In the process of planning and designing golf wear,

for example, information and personal exchange rarely occurs beyond the group of companies led by a textile maker. More interesting is the world of flower design. Florists are governed by the Ministry of Agriculture, while the qualification for a flower designer is certified by the Ministry of Labor, the schools of traditional flower arrangement are under the Ministry of Education, the Association of Flower Materials Dealers are under the Ministry of International Trade and Industry (MITI), and an upcoming association for flower settings is likely to be governed by the MITI.

* Desire for Inter-Divisional Approaches

When we promote better design for a local



き方や興味も個別化しており、それ故に閉鎖的でも、縦割りでもヨシとする風潮もある。もちろん縦割りには専門性の確立や深化といった側面があるが、デザインの生い立ちを考えると、いささかやりきれなさも禁じえない。

デザインのイニシアティブ

もともとデザインには横つなぎの機能が備わっていた。企業のデザイン部門は、技術や営業の諸分野に対するそんな性格から始まっている。つくり手への立脚ではなく、つかい手の発想と論理をもって登場した経緯がある。そんな性格も薄まってきた。

ものごと世の中に定着するにつれて、世の中の縦割りの中に収まってしまう傾向がある。デザインもフト気づいたら、つくり手、企業経営、技術の発想に染まってしまったようである。横切りの異種交配は、もちろんイノベーションの可能性をはらむのだが、質的な転換を伴うために成果に対する予測と効果測定が難しい。一方で、技術の分野は目標が数値化され、定性的なデザインとの比較では管理が行いやすい。企業は管理しやすい方を重視する。

デザインは生産と生活をつなぐ。もう一度生活実感のあるつかい手の発想を取り戻し、横つなぎの機能をはっきりさせていく。生活者の声を代弁するところ、そこに企業活動のイニシアティブが存するところとなる。製造業に商業の感覚を導入することも、視野に入れてよい。その際に、夢よりも切実に依拠すること、デザインの体質に馴染みづらいかもしれ

ないが、ときに切実・切迫のアピールも必要かもしれない。

■次代への課題創造の着眼

デザインの世界が瞬く間に広がった。というよりも、デザインという魅力的な言葉がいろいろな分野に飛び火した。技術者が、政策マンが、デザインの言葉を使い始めた。モノからコトへとデザインの領域が広がったのは間違いない。しかし、すべてがデザイナーの範疇かという否であろう。デザイナーの職能と責任はどこまでか、いま改めてデザイナー論は探究すべきである。

産業システムにおけるポジショニングをどう捉えていくか。デザインの活動領域の拡大に伴って、産業・企業活動への関与も多様性を増している。一方で、それが曖昧性につながっている。いくつかの在り様が想定できるが、基本はサービスを旨とするビジネスであることを再確認すべきだろう。それも社会や文化への奉仕といった意味を噛みしめて。

形の世界をリードするデザインは、社会に対する影響力も破壊力も甚大なるものがある。危機感の演出は地域振興の中で留意すべきだが、デザインの力は脅威と表裏をなす可能性がある。それ故に、自らの活動を律する倫理観の形成も重要課題である。そして、自らの営みに対する目標と評価のシステムを明らかにする努力を怠ってはなるまい。(黒田)



community, product design falls under the industrial promotion division, landscape and environmental design under the construction division, port design under the port and harbor division, and communication with residents under the public welfare division. Information and the working system are divided accordingly. Unless a strong impulse is given, such as extremely unusual disasters like the Great Earthquake in Kobe occur, the inter-divisional approach is hardly taken.

* Designers Should Take Initiative

Designers originally had a function to link different divisions. They acted as a catalyst between engineers and sales people. They

represented users in manufacturing companies. However, as time went by, they have also been vertically divided. And one day, they realize that they are taking the positions of makers, engineers and managers. They must restore the original function of linking makers and users, and think from a user's point of view. They should lead corporate activities on behalf of consumers. Through horizontal interaction, they can display their potentiality for innovation.

* Challenge to Coming Designers

The term "design" is now used in various fields, and technicians and policy-makers are now using design vocabulary. The range of design has been expanded. But now, designers

should redefine the range of their profession and responsibility. What is their position in the industrial system? Basically, design is a service industry for the society and its culture. Designers who lead the world of form can have strong impact on society, both in positive and negative ways. Therefore, designers should have values that rule their behavior. They should try to express the goal of their activities and the evaluation system.

(K.Kuroda)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 10/11

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



Coordinator

佐野邦雄

Kunio Sano

インダストリアルデザイナー
中国鄭州輕工業学院客員教授



朱 鐘炎

Zhu Zhong-Yan

インダストリアルデザイナー
中国工業設計協会
「設計」誌 編集駐日代表

■テーマ解題

戦後日本はアジアとの間に「日本からPushすることなく相手国からのPullに応えるように注意」し、「相談されない日本、相談されては困る日本」を保ってきた。しかし市場と生産拠点の移転から進出は現実のものとなり、経済的には今や抜き差しならぬ関係になっている。多元的な文化と価値の集合体であるアジア諸国の経済的自立と近代化に拍車がかかっている途上で、20世紀の矛盾が「アジア」で一気に噴出する可能性がある。従来の図式的思考から一歩踏み込んでデザインの立場からアジアを考え行動につなげたい。

Design Collaboration in Asia - Preconditions for Regional Cooperation

Japan's attitude in relating with Asian countries in postwar days was to react when Japan was pushed to do something by others and to never actively push other countries to do something. But economically, Japan is so closely related with countries in Asia. In the process of economic independence and modernization, contradictions in the 20th century may explode in countries in Asia which is an aggregate of diverse cultures and values. We should look into the situation of Asia from a design point of view to initiate action for design collaboration.

「経済とデザイン」にとらわれずに

劉：配布資料（アジア経済の現況とデザインの関係）にあるようにデザインは経済とは切っても切れない関係にある。デザインは民主主義と資本主義の中で発展してきた。

卓：今まで日本のデザインは経済と深くかかわってきており、そのままアジアへ大きな影響を与えてきた。しかしそれはデザイン=経済という日本の状況を望むならということであり、もし今後も日本が伝えるならば、経済と技術をベースにした日本デザインの良さと同時に悪さも伝えて欲しい。

木下：経済とデザインは分離しにくい。しかし「もっと違うデザインがあるよ」というのが日本デザイン機構ではないか。

アジアの多様性の一端とデザイン

朱：アジアは様々な生活レベルが並存している。中国でも以前は綺麗という価値がデザインであり、更に大金持の間では機能だけでなく精神的（特長のある意味）な価値としてデザインが存在した。しかし時代が変わってデザインの概念も機能を満足させるだけでなく文化性、社会性、現代価値観を入れ込んだデザインをしなくてはならなくなってきている。

謙：発展中の人々は特別にデザインという意識はない。中国ではこれからが問題。

卓：自分自身で発見すること。その「個人」が大切。

劉：日本と韓国ではデザインに対して有り難いという特別な気持ちはなく、当然という状況になっている。より良いデザインの方向、より良い社会という判断が

ない。大切なのは生活者の目を高めることで、そのことで改めて経済力、民主主義、そして教育が重要であることに気付く。視点もそれぞれ日本から見る、韓国から見る、アジア人として見る視点が大事であり、と同時にアジアだけでなく世界を考えることも必要だ。

デザインとは何かを再確認するとき

朱：今、デザインとは本来何なのか皆が悩んでいる。デザインは人間のため生活のためにある。そしてデザイナーには柔軟な発想が要求される。今日ではゴミの問題もありデザインは益々難しくなっている。その中でデザイナーは総合的な意識が大切だ。

卓：学校ではデザインの活動領域は広いと言われるが現実には極めて狭い。

劉：もともとクリエイティビティーは総合性があるにも拘わらず実際の専門領域は分化している。今はデザインの正当性、方向性、現実性を再確認することが大切であり、より良い生活のため、より良い社会の方向性をデザイナーが提示しリードする必要がある。デザインの働きは特定の人ではなく全体のレベルアップにある。

謙：デザインは人間を快適にすること。

宮川：30年前にエコロジカルな生活を提案したが社会は認めなかった。「今必要なことだけが必要ではない」ということだ。

佐野：時々中国へ行くが、日本では見え難くなってしまった生活の原型や多様な価値のあり方に接して学ぶことが多い。

賛否両論の日本のリーダーシップ

謙：アジアの他の国から見ると日本は東洋と西洋を結ぶ橋に見える。

nothing. We should be aware that 90 percent of the world population are poor.

QIAO: Design in China is at the starting point.

* What is design

ZHU: Concerned people are now puzzled by what design is. Design is meant for bettering the life of people, and flexible conception is required of designers.

CHO: The range covered by designers is said to be wide, but, in reality, it is very limited.

YOO: Creativity implies generality. However, the design world is divided into specialties. Designers need to reaffirm the meaning, and directional and realistic qualities of design. We should present a picture of a better society and



Multi Theme Forum 2
Action Plan for Social Design
June 13, 1998

- 参加者
木下理郎 (株) GKP&D、青島海高設計有限公司副総経理
宮川潤次 アトリエ・ミヤカワ 建築・環境デザイナー
劉 賢国 東京学芸大学大学院生、元三星勤務デザイナー (韓国)
卓 展生 東京学芸大学大学院生、連合学校教育学研究科 (台湾)
譙 穎 東京学芸大学大学院生 (中国)
野口瑠璃 (株) GKデザイン機構顧問 (書面参加)

劉：日本はやはり先に向けてビジョンを出すべきだ。韓国・中国それぞれ力はある。今は相互に分担する時代ではないか。マルチメディアを使えば技術的な問題はない。EC共同体にはデザインも含まれる。それと対峙できるデザインのアジア共同体を提唱したらどうか。

卓：違う見方だが、小さい国でも自分の国のオリジナリティがあればいい。それと、日本は手本を示す前に日本自身の問題を考えるべきではないか。例えば今日のこの会議になぜ若い人が参加していないのか。

木下：両方が正しいといえる時代だ。

佐野：日本のデザイナーはそこは見えていと思う。対立を含めた矛盾と立ち会うのが21世紀のデザイナーの現実だと思う。そこでどう自らを見出すかだ。

木下：今、日本がはっきりした態度を示せと言われても難しい。他の国に比べて悩みが多い。むしろ今は手本不要の時代に入ったのではないか。日本は変に手本を示すのではなく、柔軟かくできる所を補って共有する「場」を作っていくべきではないか。

劉：いずれにしろ日本は次へ行く前にアジアの多様性を実際にみて意見を聞いてから次へ進んで欲しい。これからのアジアのデザイン文明とは何か。文化はそれぞれの地域で敏感に変わる。アジアの文化が見えればアジアの文明史が見えるのではないか。日本はより良い「アジアの文明史」を明確に提示すべきだと思う。

■21世紀に向けて。アクションプランへ
譙：一番の関心は相互交流で最初に日本から出向いて頂きたい。教育は勿論デザイナーも仕事と意識の交流を望んでいる。

卓：競争でなく共存する環境。自然や動物とのバランス。人間も、強い人間だけでなく弱い人間も共存できる社会づくり。

劉：過去よりいい方向へ。自分たちだけでなく貧しい人が多くいることを忘れてはならない。そしてデザインの文明史を作っていく先視性。アクションプランは先述のデザインのアジア共同体。

朱：いいデザイナーは柔軟な発想を持つ。山へ行ったら竹でコップを作る。作り易いし環境にもいい。その民族の特長に根差した、しかも時代性がある—そうした発想のできるデザイナーを育てる教育。

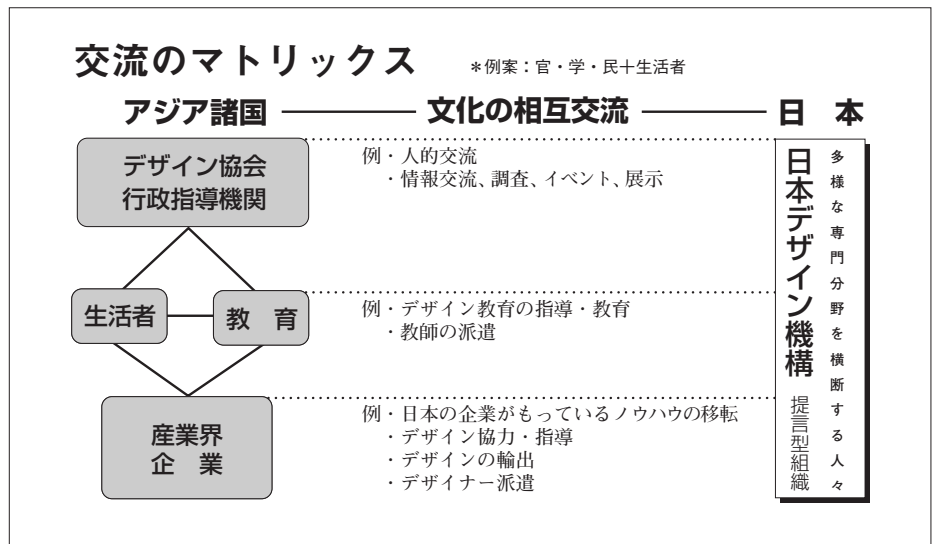
宮川：やはり教育の問題がある。アクションプランの具体案としては、アジアの独自性に基づいたテーマを絞り込み共同

でアジア発信のワークショップを企画する。

木下：なんらかの実験ができる「場」の設定。生き延びる価値を見出す実験とか。知恵を出し合いシステム化する、発言のできる場や組織。ネットワーク上でやっても集まってもいい。

佐野：マスタープランを描く一方、具体的な要望と対応可能な人のリストアップなど顔の見える組織を整備する。

野口：デザインNGOとしての活動が期待される。ODAのような資金を調達して外交政策の一助となる協力方法の取り付けも必要だろう。(佐野)



lead the way to bringing the picture into reality.
QIAO: Design is meant for improving people's comfort in life.

MIYAKAWA: We proposed ecological design 30 years ago, but it was not accepted at that time. But now I realize that immediate need is not the only need.

SANO: I often visit China and learn much from their very simple lifestyle and diverse values.

* Contradictory Japanese Leadership

QIAO: From a country in Asia, Japan seems like a bridge between West and East.

YOO: We should share our work. We need to establish an Asian Design Community like the EU.

CHO: Even if a country is small, it is highly regarded if it has characteristics of its own. Japan should consider its characteristics.

SANO: Designers must face the contradictions and conflicts that you have mentioned. It's reality for designers.

KINOSHITA: Instead of presenting a model, Japan should work to prepare an opportunity for the designers of Asia to share their ideas.

* Preparing for an Action Plan

QIAO: We hope that Japanese designers visit different countries in Asia.

CHO: We should build a society of coexistence instead of competition.

YOO: Turning our eyes from the past to the

future, we should have foresightedness so that we can create design culture.

ZHU: Education to train designers to be flexible in their thinking and also reflect their respective ethnic cultures while responding to contemporary needs is necessary.

MIYAKAWA: We can jointly organize a workshop on a subject specific to Asia.

KINOSHITA: We should prepare an opportunity to experiment in ways to find values worthy of maintaining in the future.

NOGUCHI: We need to extend our international cooperation as a design NGO using ODA assistance.

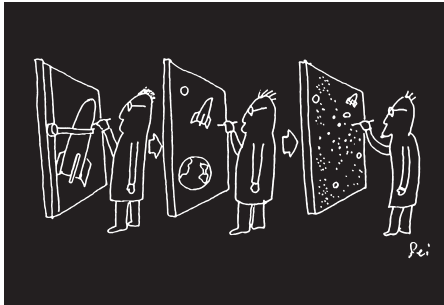
(K.Sano)



マルチテーマフォーラム 2

テーブルディスカッション 11/11

デザインをやさしく説明するー問題発見と価値評価の普及



Coordinator

林 柳江

Ryukoh Hayashi

インテリアコーディネーター

デザインはわかりにくい？

永田：デザインがわかりにくいという
が、デザインの供給側としてのデザイナー
が、自ら生活者との価値の普及を共有
できるように働きかけることが重要だ。
デザインがわかりにくいとしたら、それ
はデザイナーが生活者の求めているもの
を的確に把握できず、わかりやすいデザ
インを供給していないからでは？デザ
イナーがユーザーとクライアントの間に扶
まって、市民主義的な立場と、企業から
の要望とに悩んでいるのではないか。ま
たデザイン業界もタテわりで専門化され
すぎていて、デザイナーは実はすごく寂
しい人たちなのでは？

伊坂：デザインという言葉が、今、日常
的に使われているが、その使われ方、意
味は曖昧。しかも今の生活をかたちづく
るモノや環境、情報媒体はデザインを経
ていないものはない。デザイナーはデザ
インとは色や形のことだけでなく、シス
テムやソフトを含むこと、デザインとは
造形をもって文化を深耕する運動である
こと、デザインは未来像を描く行為であ
ることを主張している。しかし市民にデ
ザインを評価する土壌が暮らしの中に
ない。その要因はデザインは感性だから、
芸術的な素養がないから私には分から
ないといった、市民の思いこみではな
いだろうか。言葉としての「デザイン」の
日常化、「デザイン」を経たモノの中で暮
らす今、もっとデザインを考え、評価す
る普通の暮らしの土壌があるべきなの
ではないか。だから、改めてデザインをや
さしく説明することが必要だ。

林：住宅にもモノ・エレメントのデザ
インから、人が誕生して死ぬまでの空間、
暮らしをデザインとする捉え方である
が、暮らし手はモノ・単品から離れて、空
間そのものをデザインするところまでは
気が廻らない。デザインはエレメント全
体がコーディネートされて実現するのだ
ということ、実際にエレメントを組み
合わせながら説明すると、みるみる目覚
めて、デザイン力をつけてゆくのが分か
る。このように実際の現場で「なるほど」
と理解してもらえる体験をすると、デザ
イナー専門家はもっと自身のデザインの
ワケを積極的に語ってみたいらいいと思
う。
斎藤：住宅設計では、例えば収納など
図面の段階では理解されないけど、住み始
めてから使い勝手がよくて施主から感謝
されることが多い。使ってみて、感じて
みないとデザインは分からない。

公共のデザインとコミュニケーション

佐野：日本では公共施設のデザインは一
般に新しければ良いと思われている風潮
があるのではないかと。古いガードレール
が新しくなったらそれで満足、きれいにな
ったじゃないか、そういう話の中には
全くデザインという言葉が入ってこ
ない。一般のデザインに対する理解がない。
また決める行政側にデザインが分か
っていないのも問題だ。

伊坂：市民がデザインを語る場をもつ
ことがデザインをわかりやすくする。美
しい、美しくないをあきらめないで対話で
きる場をつくる。そうすればデザインの
評論家を育て、暮らしのレベルが上がる。
教育という観点から考えれば、子供の時

■テーマ解説

犬養智子さんから寄せられたメッセージ

- ・デザインは市民のためにある
- ・そして市民はだれでもが美しい環境をもつ権利がある
- ・その美しい環境を市民のものとしていくためには市民がデザインを語る素養をもつことが必要だ
- ・同時にデザイナーという専門家がわかりやすく説明することが必要だ
- ・またよいデザインに子供のころから日常的に触れていることが大切だ

を切り口にして、ディスカッションが始まった。

上) デザイン100話のアイデアアンケートより
水野誠一氏のアイデアイラスト

Explaining Design in a Simple Way

Design is for citizens who have the right to live in beautiful environments. In order to help citizens enjoy beautiful environments, they must have a learned sense of design in order to talk about design, and at the same time designers should explain design in understandable terms. People should grow in a good environment from their childhood so they can develop an eye for design. Looking at objects, houses and townscapes from a designer's point of view, evaluating them and finding problems in them; the methods to explain about design from such a viewpoint need to be developed.

NAGATA: Designers should more actively interact with consumers in order to share the same values with them. If design is considered difficult by consumers, designers should be blamed for it because they don't understand consumers' desires precisely or offer easily understandable designs. Maybe, designers are in a dilemma between the clients and users? Designers themselves are much too segmented into specialized genres.

ISAKA: The term "design" is commonly used, but its meaning is quite ambiguous.

In fact, there are no objects, information media and environmental spaces that are not processed through design. However, the standard to

evaluate design has not been established among consumers. They consider that to understand design one needs to have aesthetic sense, which they don't have. They give up trying to understand design. As a premise to formulate the standard, we need to explain about design in an understandable manner.

Hayashi: In designing a house, users are greatly concerned about individual items, but do not pay consideration to the entire house as a space for living. When I explain about house design by actually combining different elements, they understand what design means. Designers should be more positive in explaining the reasons why their design works have



Multi Theme Forum 2
Action Plan for Social Design
June 13, 1998

■参加者
犬養智子 評論家 (書面参加)
永田 徹 永田徹事務所、社会美学研究所
斉藤 亨 アトリエ・Yto T、建築設計
佐野 正 インダストリアルデザイナー
伊坂正人 日本デザイン機構 事務局

期に美しいもの、美しくないものを語る環境、土壌をつくるのが大切だ。

■デザイン100話

林：OZONEで開催中の「リサイクルデザイン展」では、デザイナー32人のオブジェとともに、各々デザインメッセージを小冊子にまとめていて、見る方もこれを手引きにデザインプロセスにかかわることができる。これもデザインをわかりやすく説明している本と言えるのでは。

伊坂：実は「リユース展」。このままだとゴミだけど、こんな風に使うとね？というクリエイターからのひとつの事例紹介で、皆さんも作ってみてくださいね、とい

うメッセージ。これもゴミを出さないで資源を大切に、というよりデザインをしてみませんか、と見る方が分かりやすい。

永田：興味の力を借りる。ポイントは100の「ねばならぬ」ではなく、100の「したいな」を本にすると分かりやすいデザインの本になる。100人の個人からの働きかけと力をもらうことが大切。

佐野：「リサイクル展」のデザイナーコメントで、「どこでオブジェや素材はモノになるのか」が気になる言葉。「どこで」のひらめきのようなものを、デザイナーじゃなくても持てれば良いと思う。

●コミュニケーション：市民がデザインを語る場をもつことがデザインをわかりやすくする。あきらめなくて、美しいもの、美しくないものを徹底的に討議する。デザインの評論家を育てる、暮らしのレベルが上がる。

●教育：モノをじっくり見る。日常の身近な生活をよく観察してみる。日常のものがどのようにデザインされているのか。日常をデザインの視点で見るとはデザインに参画すること。そこからデザインを受けとめられる素養を育てよう。

●価値の評価：デザインのワケ、デザインのコツをデザイナーが語る。どこが、どんなふうにかを。

●よいデザインとよいデザインが揃うと、良いか？

●わるいデザインとわるいデザインが重なると悪いか？

●デザインって調和させること。自分自身の心地よさを知ること。価値評価を自立させること。(林)

■参加者アンケートより

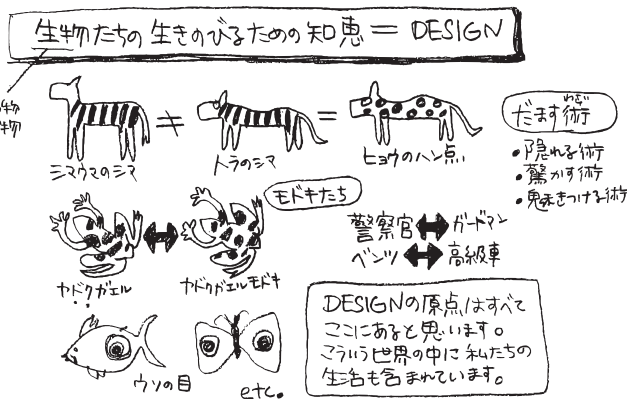
・デザインを機能や製作過程から説明することは容易だが、「美しさ、気持ちよさ、悪さ」等、感情、感性にかかわることへの説明は難しい。が、私はそこを説明できなければ「良いデザイン」の普及は進まないように思う。評価の尺度をどこにもってくるかに難しさがある。最近の写真ブーム、コンピュータの普及で、自己表現への欲求は一般に生まれてきているように感じている。デザインを考える土壌は出来つつあると思う。本に限らず様々な媒体による働きかけは、今有効だと思う。(斉藤)



Sebastian Bergne / スツール「Stoom」
セバスチャン・ベルネ 1966年イラン生まれ
「Stoom」は自我があるほうきである。ナット、ボルトとハンドドリルを使って、普通のほうきからシンプルなスツールになった。それは、本当にスツールになったのか、それとも骨抜きにされたほうきなのか？いつ、どこでオブジェや素材はモノになるのか？



リビング・デザインセンター
OZONE「リサイクルデザイン展」
小冊子より



アンケート
「デザイン100話のアイデア」
山田晃三氏：(株)デザイン総研広島の家

been made.
SAITO: Design is hardly appreciated by just showing the drawing. Users can tell good designs from bad designs only after they begin to use the end product.

*Public Design and Communication

SANO: In Japan, it seems that new public facilities are generally considered good designs. If old guardrails are replaced, people are simply satisfied with them. There is no reference to the word "design." Design is not understood either by the public or government officials in charge of public design.

ISAKA: If citizens have a forum to talk about

design, their understanding about design will improve. If they continue to evaluate what is beautiful and what is not, then the quality of design as well as the level of living will be upgraded. From an educational point of view, children should be given an environment where they can discuss what is beauty and what is not beauty.

*100 Points about Design

HAYASHI: In the "Recycle Design Exhibition" being held at OZONE, the works of 32 designers are displayed together with a booklet containing their messages. The viewers can feel that they are involved in the processes of these

works by looking at both the works and the book. This booklet can be considered as book that explains designs.

ISAKA: Through this exhibition, the creators are giving a message that if you redesign used products you can turn them into something that pleases you, so why don't you try one?

NAGATA: If we can collect 100 points to make people feel like trying to design instead of 100 points telling "Do Not," the book will be a good book to explain about design.

(R.Hayashi)



マルチテーマフォーラム 2

ソーシャルデザインの行動計画 — 閉会のメッセージ



ソーシャルデザインの具体化にむけて

田村 明

地域政策プランナー、日本デザイン機構監事

今日はかけもちで公共政策学会にも出てきました。この会場のテーマは公共政策学会で議論してもいいテーマです。しかしそこにはデザイナーはいませんでした。この会場にも公共政策学会に出ているような人はいません。共に議論すべきテーマに対して分かれていることが問題なのです。ソーシャルデザインというテーマをデザイン側から提起している意味が、そうした割れている状況をなんとかしようというところにあるのではないのでしょうか。

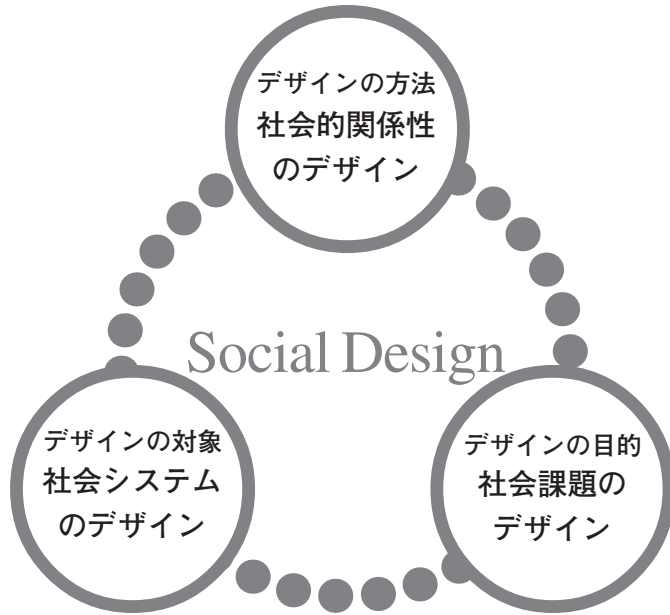
ソーシャルデザインというテーマについて考えてみますと四つほどの視点があります。一つはデザイナー側からソーシャルな問題に関心をもってきたということです。第二は、ソーシャルな問題を対象としてとりあげていることです。第三

は、私自身戦ってきたことですが、それを横割りなどによって具体化し可能にする方法についてです。デザイナー同士も専門別縦割りだった。どうすればソーシャルデザインをできるか、そうした議論の視点です。第四は、社会そのものをデザインすること。前にこの機構の座談会で行政改革とデザインという議論をしましたが、行政そのものをデザインする行政改革のデザインに取り組んでもいいのではないかと思います。社会全体をデザイナーとしてデザインすることは、普通のデザインの次元とは異なるかも知れませんが、エコデザイン、日本の21世紀デザイン、政治のデザイン、行政システムのデザインなどについて、大いにデザインの立場からどう見えるかを発言してもいいと考えています。

- 2) Designers take up social concerns as the subjects of their activities.
 - 3) Designers have taken an interdisciplinary approach for social design.
 - 4) Designers design a social system itself.
- I have struggled to convince people about 3). Designers were divided in various genres, and I had a hard time to mobilize them across the border. With regard to 4), we discussed before how we can design the administrative reform. Maybe we are able to initiate designing the administrative structure itself. Designing a society as a whole must be a quite different effort from traditional design work. We need, however, to speak out on our thoughts about eco-

今、デザインという言葉を変なデザイナー以外でもとりあげ、いろいろなところで使っています。それはデザインという言葉にビジュアル性が含まれているからです。理性だけでなく感性を含みこんでいて、何となく分かる気がする。そこにこの言葉の魅力、惹かれる理由があります。またデザインはトータルなものという認識もあります。デザインということは何となく解けてしまう。違う人、異なる人材が集まりやすい、そうした広さを持っています。さらに創造性、何か新しい状況をつくるという意味もあります。これらの理由からデザインという言葉に対して一般社会で高く評価する所以があるのです。そうしたことをデザインの側でも認識するとソーシャルデザインになってゆくと、そうなることを期待したい。

design, political design and administrative system design from a designer's standpoint. Nowadays, people in different sectors use the word "design." "Design" connotes "visuality" and makes people feel that they understand the contents with the help of a visual sense. This is one reason that this term is used. Design also implies "totality." People of different specialties easily come together under the banner of "design". It has broadness in meaning. Furthermore, design contains the meaning of creativity, and people feel that something new may be brought about through design. As such, people give high regard to "design." We should promote social design based on this favorable





Multi Theme Forum 2
Action Plan for Social Design
June 13, 1998

私事ですが、最近ネパールや西アフリカに行ってきました。22世紀はブラックの時代という仮説をたて検証しようとしています。一つ言えることは、生命力が基本ということです。東京芸大の新奏楽堂のオープンでモーツアルトやドビュッシーもありましたが、最後のアフリカの音楽の迫力はまた別でした。またサウジアラビアにも行きましたが、イスラムを厳格にまもりながらアメリカナイズを進めています。アメリカナイズは消えるかも知れませんがイスラムは残ります。そこにあるのは精神力です。こういう力は日本もあったはずですが変な使われ方をしてしまいました。

今日の会議では、当機構の課題をできるところからやろうという行動計画が示されました。各テーマはいろいろな人材を誰でも引き込み、それぞれに具体的にできるでしょう。具体化することがデザインなのですから。こうしたテーマは無限に出てきます。また具体化しようとすればするほど分かれてきます。しかしバラバラでなく、それを柔らかな軸で結び集約すること、集める操作も大事です。集まりながら、相互に刺激しあい創造力をかきたてる。生命力を再建し、精神力を呼び戻すことが肝要です。そうしながらデザイナーとして新しい分野を切り開き、今までかかわってこなかった社会の多くの側面に自ら積極的に関わっていくこと、それがソーシャルデザインということです。



懇親会 東京国際フォーラム内パームガーデン・トリコロールにて (下2点)

understanding of design. I recently visited Nepal and West Africa. I was impressed with the vitality of people in these countries. I also visited Saudi Arabia. This country is greatly Americanized but the Islamic tradition is strictly observed. Here too, I found vigor among people. We, the Japanese once had that vitality. Through the table discussions held today, Action Plans were presented for each discussion subject. The common notion was "We should start now with what we can do immediately." We can invite people from different sectors and with various backgrounds to join in the planning and implementing of the Action Plan for each subject. Design is an art of materializ-

ing an idea. We have many more subjects that we should address. In the process of materializing action plans, we may find more subjects to consider. It is important, however, to relate these subjects. While coordinating these diverse subjects to achieve one goal, designers can stimulate each other. Creativity may be incited, vitality may be regained, and spiritual strength may be recovered. Designers will be able to explore new horizons, and involve themselves actively in its process. This is the act of social design.

Akira Tamura / Regional Policy Planner, JD director

Activity 1

フォーラム「子供たちの創造環境」

1998年5月23日(水) 於：三ノ宮センタープラザ(神戸) 主催：日本デザイン機構



Kiyoshi Awazu

未来の社会のあり方についての考察をベースに、子供の創造環境の構築をテーマに議論を重ねてきました活動を日本全国へ、様々な地域の中へ展開する試みとして神戸にてフォーラムを開催しました。

基調講演

粟津 潔 アートディレクター

子供たちからのメッセージ

グラフィックデザインの仕事の傍ら、近年環境問題が声高に騒がれるようになる以前から、自然環境ばかりでなく人間の生活環境を含め都市のあり方に及ぶアーバンデザインの領域でまちづくりなどの仕事に携わってきた半生の延長として地球環境平和財団をつくりました。8年間、地球環境をテーマに子供の絵を集めてきました。当初は国内で8000点、この動きは国連環境計画との協力によって国際的活動に拡がり、さらに今日では各国の大使館などを通じて72ヶ国から6000点ほど送られてきて、感動しました。アートの原点、つまり形式的なことではなくメッセージ性の強い率直な表現が伝わってきます。テーマは地球がどうなっているか描いてみなさいという主旨ですが、子供にとって環境はごく身の回りのことです。環境破壊の危機感が全く見られない



* Message from Children

The Global Environment and Peace Foundation for which I serve as President has been collecting paintings by children on the subject of "Global Environment" for the past eight years. I am always impressed to see them. They represent the starting point of art, that is, to convey messages to viewers. Their messages are straightforwardly expressed. There are all kinds of pictures. Some do not give any hint of environmental destruction. Some of them draw endless deserts. It is known that children's expressions reflect the climate and culture of the place they live in.

絵、どこまでも続く砂漠の絵など、これらから、表現は生活と密着した風土の中から生まれることが分かります。それぞれの地域の、それぞれの世界にあって、子供たちが地球をどのように捉えているのか、自由で豊かな表現力が非常に強いメッセージを伝えているのです。

ミュージアムの現状と問題点

この活動の根底には子供の博物館が念頭にありました。私は民族学博物館の委員をはじめ、数多くの美術館・博物館の企画に携わってきました。今日国内だけで6~8000という莫大な数の博物館が存在します。しかしこれらの施設は人々の生活とかけ離れ、社会的に機能していない場合が多い。対象が限定され、来館者数がきわめて少ないのが現状です。最近では遺跡の発掘作業を一般の人が参加できるワークショップ形式にしてやっとな人が集まるようになった。これは歴史を直接体感することの感動、陳列された宝物をただ鑑賞するのとは全く異なる感動があるからです。

日常の中のチルドレンズミュージアム

ボストンの港へとつながる運河沿いに、世界で3番目に古いチルドレンズミュージアムがあります。創設者マイケル・スポック氏は、直接触れて体感するハンズ・オンのプログラムを確立し、ここから世界各地に広がっていきました。マイケルさんのお父さんは、国際的に有名な育児教育の書物を書き、日本の戦後の育児教育に大きく影響した人物です。アメリカの場合、日常的に生活の場面で異文化との接触があり、異文化理解への

左) インディアナポリス・チルドレンズ・ミュージアム(資料：(株)文化総合研究所)

* Present Situation of Museums

There are 6000 to 8000 museums in Japan. They are not related with local people's life, and are not functioning well as a social institute. As vividly demonstrated by volunteers taking part in the recent excavations of ancient ruins, they are much more impressed with findings when they dig, find and clean the artifacts under the ground. They feel stronger joy than just seeing treasures in a glass case.

* Children's Museum in Daily Life

The third oldest Children's Museum in Boston has established "hands-on" programs. From here, this style has expanded to the world. In the States, cross-cultural experiences are daily happenings, and children's museums are expected to provide children with a trigger to

契機づくりがチルドレンズミュージアムのプログラムの中に期待されているようです。

我々は博物館といえば、ある特定の年齢層、特定の知識人を対象として高級な名画、宝物を陳列してきた。子供とはまるで接点がなかった。子供という膨大な視野を除外視し続けてきたわけです。そのことにやっと気づき始めた。

21世紀のビジョンづくりと子供への視点

日本デザイン機構は21世紀のデザインの新しいビジョンを見いだしていこうということで、様々な研究テーマを持って、それぞれのセクションで研究会、勉強会をしている。私はその中に子供の問題を位置づけようと、チルドレンズミュージアムという具体的なシチュエーション、場面を設定して、そこから将来の子供の環境、あるいは子供の生きる時間をどう組み立てていくかという勉強を始め6年間取り組んできたのが、今日までの経緯です。つまりこの問題は相当基礎的な研究が必要であって、今すぐ何かカタチができるというものではないと考えてます。

博物館のリニューアルをめぐる

今日、博物館全体のリニューアルが求められていますが、21世紀に向けて非常に重要な問題です。地域において社会的、文化的に寄与できるように施設替えをしていかなければなりません。地域社会との連携の中で、どう活かされるか、また地域づくりの大きな文脈のなかでどういった役割を担っていくのか、ここに子供の視野、子供博物館の考え方を導入していくことが大事ではないかと考えています。

be interested in other cultures.

* Visions for the 21st Century and Children's Perspective

I brought in the subject of children and Children's Museums in the JD, and began studying what environment should be given to children and how their time should be organized. For the time being, we need basic research work.

* Renovation of Existing Museums

The existing museums will be renovated sooner or later. They should be changed to contribute more to the local culture, adopting children's perspectives.

Kiyoshi Awazu / Art Director

FORUM [Children's Creative Environment — realization of participatory cultural community facilities]

■ 23 May, 1998 (Kobe) ■ organized by Japan Institute of Design

「対話」のきっかけづくり

吉田憲司 国立民族学博物館助教授

子供の地球へのまなざし

国立民族学博物館（以下民博）では、栗津さんが進めておられる、環境をテーマにした“世界の子供の絵のコンテスト”で集まった絵を、今後の収集分も含め保管させていただくことになりました。これは民博のコレクションの中でも、世界に誇れる最高のコレクションのひとつではないかとひそかに思っています。それは壮大な世界的規模での地球変化の歴史的記録であり、地球に対する世界の子供たちのまなざしの歴史記録となっているからです。2001年を目処に大展示を企画していますが、既に大英博物館から巡回の提案を受けています。

触覚の復権

今、世界の博物館が子供に目を向け始めています。民博のなかでも子供博物館をつくる構想をあたため始めています。ものを媒介とした博物館が発するメッセージは、潜在的には子供たちにこそ、もっとも直接的に伝わるように思われます。長い間博物館がそのことに気づかなかったただけなのです。

私は一昨年（1996年）の11月、民博の中に新しく



民博「ものの広場」にて。展示物をもってきて、「Dr.みんぱく」に内容を尋ねる子供。

* Children's Eyes toward the Earth

The National Museum of Ethnology decided to treasure the children's paintings on the earth that have been introduced by Mr. Awazu. They can be historical records of how children see the earth.

* Restoring the Sense of Touch

Many museums in the world are directing their eyes toward children. We are planning to create a Children's Museum in Ethnology within

オープンした展示場で「ものの広場」の企画を担当しました。そこでは、ものを手にとって表示装置「Drみんぱく」のところまで持っていかなければ何も情報が出てこないというシステムを作りました。ものに直接触れ、「アレッ」と思ったその思いを、その背後にある文化やそれを生み出した人々の生活への理解のきっかけにしようというわけです。「視覚」偏重の博物館・美術館展示のなかで「触覚」を復権させる展示だったといってもいいと思います。このコーナーは、いつも子供たちであふれています。ただし、この「Drみんぱく」は、展示物理解のための補助的な道具であり、将来的には、ある特定の文化やテーマについての展示の一環として、その展示の語りのなかに組み込まれるべきだと思っています。さらに理想をいうなら、機器でなく人、とくに当該の文化の出身者とともに、ものを通じてその文化について学べる、そういうかたちの民族史展示が望まれます。

対話のきっかけの場として

今、理想と申しましたが民博の展示の一つの理想像として思い描いているのが、民族学のチルドレンズ・ミュージアムです。アムステルダムの熱帯博物館（トロッペン・ミュゼウム）のなかの子供博物館が、一つのモデルになると思います。私が訪ねた時には、アボリジニの知識の継承に関する展示をしていました。まず、子供たちだけが入り、精巧に再現されたオーストラリアの森や谷のなかで、博物館のトレーナーと一緒に歌を歌い、踊りを踊り、樹皮に絵を描くとい

this Museum. Messages from exhibited objects may be most directly conveyed to children. But we have not noticed this for a long time. I was in charge of an exhibit last year. Children had to touch the exhibits and proceed to a display device that gave explanations. We attempted to revive their sense of touch to incite their interest and curiosity. This exhibition attracted many child visitors.

* Activating a Parent-child Conversation

The model of our planned Children's Museum is the Tropical Museum in Amsterdam. When I visited it, an exhibit on the Aborigine was on. They displayed how their wisdom is conveyed to their children. Child visitors learned how to sing, how to draw on the bark, how to dance as Aborigine children do, while their parents were



Kenji Yoshida

う作業を通じて、アボリジニの知識を教わります。親は別の部屋に引き入れられ、アボリジニの先住権について彼ら自身が語るビデオを見た後、子供たちと合流します。子供たちは先に自分が学んだことを親たちに教え、親はビデオに触発された自分の考えに基づいて子供に話しかけ、こうして親子の対話が始まっていきます。こうした展示プログラムは2年の準備期間を設け、最初の1年は展示インストラクターが現地に住み込み、対象文化に尊敬の念を持てるようになってはじめて、次の1年をかけて展示内容を作り上げるといいます。こうして定期的に新たな展示が変わっていきます。この間にアムステルダムの小学3、4、5年生は全員この展示に触れ、いわば同世代の子供たちの共通の体験になっていきます。

地域に根ざした博物館を

近年子供たちをめぐる状況の厳しさが指摘されています。要因の一つには子供たちの教育が家族だけの仕事に特化され、地域全体、共同体全体で子供を育てることが無くなったことがあげられると思います。今一度、日常生活のネットワークをつくる小さな努力の積み重ねによって地域との連携を築き上げていく必要があるでしょう。その時に、地域に根ざした子供博物館というのは、親と子供、親同士、子供同士の対話のきっかけを作る一つの原動力になる存在だと思っています。いかなるテーマでもかまいませんが、要するに様々な対話の契機になっていければいい。「体験の共同体」をつくる、そういう可能性を持った存在が子供博物館です。

shown a video tape on the Aborigine. Later they met together and talked about what they experienced with each other. It takes one year for fieldwork and another year for preparing exhibits and programs. They have an exhibition in the third year. All 3rd, 4th and 5th-grade elementary school children in the city visit the museum every year.

As many problems occur among children, community involvement in education is cried for. A Children's Museum based on the community will offer a topic for dialogue between parents and children, between parents, and between children. It will provide them a community of shared experiences.

Kenji Yoshida / Associate professor, National Museum of Ethnology

Activity 1

フォーラム「子供たちの創造環境」

「脱学校」の領域として

中山修一 神戸大学発達科学部助教授

現代社会と子供の創造環境

概していまの子供たちは、偏差値教育のなかで精神的に強い抑圧を受け、創造的な自己表現の機会を失った状態に置かれています。しかし、子供に起きている現象は実は大人の文化や社会の反映であり、そうした認識に立ってこの問題は反省的に再検討しなければなりません。現在の発達環境と創造性を考えるとき、創造性と深く関わる「手の復権」を唱え、例えば鉛筆の削れる子供にしたいという願望が大人の側にあるとしても、家庭や学校で刃物の正しい使い方を教えてきたのでしょうか。それどころか、親自身が台所から離れ、外食に依存する傾向が強まる状況のなかで、手を使って何かを製作するという行為は大人の世界からも疎遠になっているのです。つまり、子供の創造環境の問題は、現在の大人世界の生産と消費のあり方や生活様式にまで立ち入って考える必要があるのです。

「脱学校の社会」

歴史学者のイヴァン・イリイチは『脱学校の社会』などの一連の著書をとおして、近代の産業社会のなかで極限にまで制度化が押し進められたものとして「学校」や「病院」などを取り上げ、その限界を指摘したうえで、それに代わるオルターナティブな領域の再生を訴えました。近代社会の到来とともに、労働、教育、生活の複合領域としての家庭や工房が次第に姿を消し、実感を伴わない知識

が、受動化された児童に、一方的に注入される場としての「学校」が独り歩きを始めたのです。今後「脱学校」の領域として、自分の力で事物を観察し、自分なりに知識を組み立て、考えを率直に表現する力を回復し、保障する場の再生を考えなければなりません。イリイチはこのような場の価値をヴァナキュラー（土着性、地縁性）と呼び、コンヴィヴィアリティ（相互親和性、生き生きした共生）という言葉で表現しています。

自然に子供が社会化する場の再生

私はこの領域を具体的に再生するために「地域」を考えています。広さは小学校の校区ほどで、制度化されないある種のセンターです。地域の子供同士や大人との交流をとおして、豊かに生きていくうえで必須となる生活上の体験や、知恵の獲得や自己表現をそのセンターは可能にするのです。運営もボランティアや参加者によって営まれます。こうした場合こそ、子供たちが孤立することなく自然に社会化されていくうえで重要なプロセスを含んでいるといえるのです。

知識と創造性の相互関係

また、子供の創造環境を考えるとき、創造性とは、知識の獲得としての知育に對置されるところの情操教育のなかに留められるものではないと考えます。児童期における知識の獲得と創造性の表現とは、一つのものとして相互に深い関連をもっているのです。例えば英国の小学校では、「ケーキをつくる」といった授業があります。手順をイラストに描き、必要な材料をそろえ、ケーキができれば、

It should be a place where a child can develop habits of observing phenomena, examining them, and expressing what he/she has found.

* Community as a Place for Socialization

I would like to consider that a community provides an alternative to school. Through interacting with people of all walks of life at the Community Center and other places, children can gain knowledge and experiences useful in life. Programs are planned and implemented by people's own initiative on a voluntary basis. Children are socialized in a natural manner in such a process.

* Correlation between Knowledge and Creativity

In an elementary school in England, children



Shuichi Nakayama

家に持ち帰るパッケージをつくり、最後に費用の計算をするのです。この授業では、事前の計画の視覚的表現力、素材と自然を見る目、調理に関わる技能や知恵、パッケージ形態の構想力、算数的計算能力といった諸能力が、一つのテーマのもとに複合的に育成されることが期待されているのです。こうした人間の連続の日常行為のなかであって、至る所で発揮されるものが創造性であり、創造力ではないかと思います。創造性を欠いた知識はひからびた知識でしかなく、また知識に裏打ちされない創造力は、単なる自己満足か暴力でしかないのです。

チルドレンズ・ミュージアム

最後に、本日のテーマでもありますチルドレンズミュージアムについていえば、先ほど述べましたように、それは、極端に制度化されたいまの学校教育に求められない、「ヴァナキュラー」な価値をもつ「コンヴィヴィアル」な空間としての地域に根ざした教育施設であるべきであり、今後そうした施設がますます重要視されるものと考えています。

栗津 潔 ■ 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「栗津潔全作品展inポーランド共和国」開催。

中山修一 ■ 社会と文化の文脈から新しい「デザイン史」の構築に向けて研究を進めている。この間2度にわたり Royal College of Artとヴィクトリア・アンド・アルバート博物館において英国デザイン史に関する研究に従事。共著に『現代のデザイン』、訳書にブレイク編『デザイン論—ミツシャ・ブラックの世界』など。

吉田憲司 ■ アフリカをフィールドとして造形表現の文化人類学的研究に従事する一方、博物館・美術館における「異文化」展示を批判的に考察し、その成果を実際の展示に反映させている。「面の森」「仮面は生きている」（編著）『異文化へのまなざし』（共編著）ほか。

have a "cake baking" class. They illustrate the process, gather all ingredients, and make a package to bring it back home. Then they calculate the expenses. The whole process requires various abilities, planning, visual expression, understanding about food materials, energy, skills of cooking and crafts, calculation, and management. Creativity and knowledge are inter-related in this way. A Children's Museum can be what Illich termed a "convivial" space that has "vernacular" values.

Shuichi Nakayama / Associate professor, A Faculty of Human Development, Kobe University

* Modern Society and Child Development

Children today generally live a stressful life with little opportunity to express themselves in a creative way. Adults should examine this situation from a self-critical view point that phenomena among children mirror the reality of the world of adults such as production and consumption and lifestyles.

* Deschooling Society

Through his "Deschooling Society" and other books, historian Ivan Illich exemplified school and hospital as the most highly specialized institutions in the modern industrialized world and urged that we find alternatives to them. What can provide a deschooling environment?

FORUM [Children's Creative Environment — realization of participatory cultural community facilities]



パネルディスカッション

伊坂：日本におけるチルドレンズミュージアムの可能性に論点をしぼりたい。なぜ、チルドレンズミュージアムなのか。

粟津：英国テートギャラリーでさえも、名画の展示と平行して、あるセクションについては子供のために、あるいは子供がどう見るか、難解な現代美術に幼い頃から興味をいさぐように方法をマニュアル化してプログラムとして行っている。昨年、私はポーランドで約1年かけて個展をやった時も幼い子供たちが私の絵を写生してくれたり、学生が模写する姿を多く見ました。日本の場合は絵の具の持ち込みが禁止されているなど、運営面にも問題がある。重要なのは現実を純粹に直視している可能性豊かな子供なりの見方があるということ、子供を一つの人格として認めていくことです。これは近代社会がやってきた事柄の総てについて、また戦後の教育自体を見直さなくては行けないということでしょうか。

もう一つはやってみないと分からない。日本という欧米と全く違う状況の中で博物館のリニューアルの問題と絡めてやりながらつくっていく。時間がかかります。

吉田：8年前民博で「赤道アフリカの仮面展」の第1回目の企画を担当しました。欧米のギャラリーでは必ず子供や学生が模写する姿を見ますが、この展覧会に訪れた学生の多くは、模写でなく写真撮影の許可を取りにきました。展示の演出上、フラッシュは困るが模写はいっこうに問題なかった。原因はヨーロッパと日本で

対象とかかわる時の態度が違うのか、あるいは写真文化の大衆化の差異なのか、ともかくそういう経験をしました。

中山：15年ほど前に美術の教室から石膏像が消えました。実在するものの描写よりも、個々人の情念や観念といったイメージ世界の表現へと価値がシフトしていったのだと思います。

吉田：子供の絵から大きな発見がありました。それは民族学の資料の収集の仕方、あるいは民族学という学問の世界の見方に対する強烈なアンチテーゼになっているとさえいえます。我々はアフリカの絵といえばある種のスタイルをイメージしてしまいます。素朴でべったりした色面に原色使い。これは結局博物館や美術館がアフリカのイメージにあった特定の作品だけを見つけてきて、まとめあげること、一種のイメージを形づくってきってしまったということでしょう。子供の絵にはそれがない。逆にいうと、そこからは簡単に民族性が出てこないということでもあります。

伊坂：チルドレンズミュージアムを考えると、体験型、参加型、発見型といったある種自然主義的な発想に帰結するが、民族学のお仕着せ、ある仮説に基づいて決めてしまったパターンに陥るといふ今のお話に通じます。

中山：近代は視知覚優位の時代でした。子供が傷を負って家に帰ってくる。親はそれを見て対処を考える。傷口を対象化するだけ、そこに距離感が生まれる。一方子供を抱きしめ、「大丈夫、痛かったね」といって手を当て「手当」をするこ

とが、触知覚の世界です。客観的に対象を冷たく見、不合理なところを合理的に、そしてもっと効率的にという価値観を内在しているのが近代社会だと考えられています。

学校は、知識を媒体とした情報源であり、それ以外の体験や実感、あるいは実物やオブジェクトはほとんど存在しません。一方ミュージアムには、触知覚を媒体に実体験できるオブジェクトがあります。ミュージアムと学校が、相互に補い合う両輪となるのが、子供の発達環境を考える場合、望ましいと思います。学校教育と社会教育の相互関係が進み、学校とミュージアムが手を組むことが今後重要になると考えます。

もう一つ重要なことは、そういった制度を支える人材の育成です。西洋美術史を専攻するキュレーターでは、教育的側面での知識と体験が不足がちです。ミュージアムエデュケーションについての最近の国際会議でも、そうした人材養成プログラムの作成が検討課題となっています。そのためには、大学とミュージアムがジョイントしなくては行けません。まだ実践の段階にはいたっていませんが、確かに必要性が問われる、今後の大きな課題だと思います。

池田（会場）：大切なのは子供の自発性と興味を持たせる方法論です。展示の内容も、それから設備のあり方もインドア型・アウトドア型、出前を含め様々なバリエーションがあつていいと思います。

坂本（会場）：キッズプラザ大阪の食の分野のゲストキュレーターをつとめる中

Panel Discussion

ISAKA: We would like to discuss the possibility of creating Children's Museums in Japan.

AWAZU: Children have their perspectives that look at things straightforwardly. So we should admit their rights as individual persons. I cannot see how Children's Museums will work in Japan until they are actually present. It may take time but since many of the existing museums need to be refurbished, I would like to take advantage of such occasions to introduce the concept of a Children's Museum.

YOSHIDA: In galleries in the West, young people are often copying exhibited works. In an exhibition I was in charge of in Japan, a student came to obtain permission for photographing the exhibits. I wondered if his

attitude to relate with the exhibited object is different from western people, or if photography is so much more popular.

NAKAYAMA: It is because art education now does not emphasize drawing real objects.

YOSHIDA: I had a great discovery in paintings by African children. We have a preconceived image for African paintings, such as "naive, bright colors and plane composition." However, it was not true with children's works.

NAKAYAMA: Visual perception is dominant in the contemporary society. When a child comes home injured, the mother immediately considers the level of injury. But the child wants the mother to embrace him firmly and say "You must feel much pain. But it's all right," and apply her hand to the injured portion. In school,

there are lots of educational materials that give knowledge to children through visual perception. In a museum, there are objects that children are allowed to touch and handle. It is desired that school and museums collaborate in children's education.

Another important thing is the training of personnel who support such collaborative education. University education provides students with little opportunity to experience what they are studying. Curators have little training in teaching or communicating with children. So, they must work jointly.

IKEDA (floor): The difficult thing is how to make children interested.

SAKAMOTO (floor): We are faced with realistic problems, such as a shortage of space to dis-

Activity 2

JDサロン「ブラジルのデザイン」 アデリア・ボルゲスさんを囲む会
1998年5月8日 於：こどもの城 主催：日本デザイン機構

で、日本独特の要素とのかね合いの中で幾つかの問題、課題をお話しします。まず、日本は狭い。大きな展示ができません。2つ目は人材の問題。ある分野の専門家が教育的側面、つまり子供に伝える技術をいかにして習得するかです。それから予算の確保。最後に場所、設備の問題と関連して設備・空間面での領域の専門家をいかにうまく組み込むかということです。実体験の場として最低限の設備条件を整えることは重要な課題です。

伊坂：地方分権でなく地方主権をベースに、実際に動き出したものをモデルにして、日本社会の中でどう育てるか。欧米の事例の単なる輸入では、近代日本がとってきた明治以来の方法論でしかない。

粟津：出会い、いい場面をつくってあげることが基本です。大人のお仕着せでなく、子供たちが場を共有する中で、それぞれがそれぞれのやり方で体験する。大人のほうも子供と一緒にいる状況をつくっていくことが大事です。

山中(会場)：言葉の分かる以前の子供たちの保育を対象とした場合、チルドレンミュージアムの出前、各保育園への巡回なども必要になると思う。デザイン教育の現場では、最近ようやく障害者やお年寄りがテーマとして出てくるようになった。新たに子供という視点に目を向かせることを教育の中で少しずつやっていく必要があると感じています。

(担当：小木)

デザインジャーナリストとして国際的に活躍するボルゲス女史を迎えて、めざましい経済的發展をとげる現代ブラジルのデザインの事情について話をうかがった。



現在、世界5番目の広大な国土に16億の人口を有するブラジルの国内総生産(GDP)は、南米では最も高い水準です。1994年以降政府プロジェクトによるインフレ対策の結果、国民の生活水準は躍進しました。都市化に関しては歴史が浅く70年代に都市人口が地方人口を上回った。私の住むサンパウロは今では東京に次ぐ世界第2の人口を有する都市に急成長しました。ブラジルの大きさは限界を感じさせず、国の若さは新鮮さ、活力、創造の可能性をもたらしています。多民族を結ぶ一つの言語、強い国民意識、ブラジル人であることの誇り、とりわけ、気候・風土・人種的多様性が、近年の都市化のような諸問題と若者たちを結びつけながら、莫大な可能性を生んでいるのです。

ブラジルの工業化は第2次世界大戦の時期に始まり、新都ブラジリアは持続可能な発展の夢を持って建設されました。この時デザインは重要な役割を果たしました。1963年ラテンアメリカにおける初

の大学レベルのデザインコースをもつ学校としてESDIが創設され、ドイツのウルム造形大学から教授が迎えられました。ブラジルデザインの形成期に、ドイツデザインは非常に大きな影響を与え、特にブラジルの起源と歴史をデザインの中に再認識する機会を与えました。また国際的な視点から、禁欲的なデザイン、標準化による普遍性を追求しました。しかし一方で産業は迷走しています。多国籍企業は本社のコピーですませてブラジルのデザイナーを雇わず、中小企業さえ他国のコピーでした。今日、ブラジルの36のデザイン学校の卒業生に就職先がなく、彼らは他の道に進まざるを得ないのが現状です。(担当：小木)



段ボール紙でできたソファ (Fernando and Humbert Campana)



バスステーション。キュリチバには70年代からユニバーサルデザインと関わってアーバンデザインのよい例が多くある。(Curitiba Prefecture team)

play large objects, lack of human resources, budgetary constraints, and a lack of collaboration with experts in exhibit and space design.
YAMANAKA (floor): We need to study how to organize Children's Museums for preschool children.
AWAZU (floor): It is important to offer opportunities for children to have encounters with others, and to go through experiences with their own initiative.

JD Salon "Design in Brazil"

18:00-20:00 May 8, 1998
Children's Castle

We invited Ms. Adelia Borges, a design journalist active on the international scene to talk about design in contemporary Brazil which achieved remarkable economic growth.

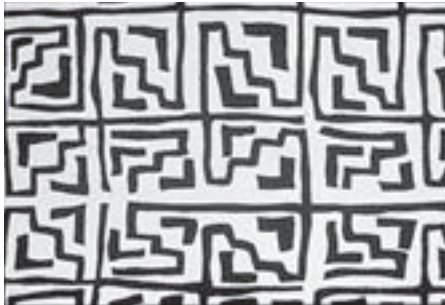
After 1994, the standard of living was enhanced greatly thanks to the government's project to control inflation. The GDP is at the highest level in Latin America. The history of urbanization is quite short and it was in the 1970s that the urban population exceeded the

rural population. Sao Paulo is now the world's second largest city in terms of population. Brazil is a young country full of energy and creative potential. The national language of Brazil unites people of different ethnic backgrounds. People share a strong sense of identity and a sense of pride as a nation. With its vast land and diversity in climate and human resources, Brazil has enormous potential.

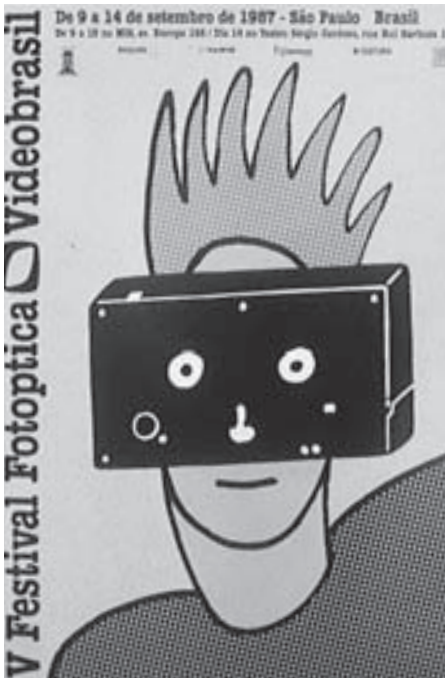
Industrialization began around the time of WWII. Brasilia, the new capital city was constructed with a dream of realizing sustainable development. Design played an important role in the development of this city. The ESDI was established in 1963 as the first educational

From the Secretariat

事務局から



歴史的なパターンをベースしたテキスタイルデザイン
(Arte Nativa Aplicada)



ビデオフェスティバルのポスター (Kiko Farkas)



institute offering university-class design education. Professors were invited from Ulm (Hochschule für Gestaltung, Ulm). German design gave strong influence on Brazilian design at its early stage. In particular, they gave us an opportunity to link the origin and history of Brazil with contemporary design. We also pursued universality in our design from an international horizon.

However, at the moment, the economy of Brazil is in recession. We have 36 design schools, but job openings are limited for the graduates. They have to find other means of living.



リビング・デザインセンターOZONEは、ドムスアカデミー（伊）との共同企画で「リサイクルデザイン展」を開催し、同校卒業生32名のデザイナーのオブジェ作品を展示しました。例えば、壊れたTVモニターが、夜を演出する部屋の照明に。プラスチックカップは再びゲストを招くためのシャンデリアに。飲みほしたワインボトルは思い出を詰めたまま、部屋を飾るオブジェに。ちょっとしたアイデアで、墓場を逃れたモノたちがリユースによって以前より存在感を高め、生き生きと誇らしげに甦った姿がありました。

5月29日イタリア側で企画製作に携わった2人のデザイナーを講師に迎えたセミナー「モノのいのち」が開催されました。私たちは完成品として享受することに慣れてしまったモノに対して、主体的な関わり方を忘れていないのでしょうか。そのような日常生活においてモノと向き合い、個々人の創意と工夫（遊び心?）によって、自分なりに、モノが内包する無限の可能性を引き出した時、新たなモノとの特別にプライベートな対話が成立するということを示していました。大げさでなく、専門的でない、日常生活の中のクリエイティビティーを見いだす契機を投げかけた興味深い企画でした。
(小木花子)

Living Design Center OZONE co-organized with Domus Academy in Italy a Recycling Design Exhibition, in which the works of 32 graduates were shown. With a little bit of wit, used objects such as a TV set, plastic cups, wine bottles were turned into interior decorations. They seemed to have been given new life, and looked more appealing and lively than when they were used for their original purposes. The exhibition gave a hint that everyone can enjoy creative activities in one's daily life without any professional training. What is necessary is a playful mind.
(Hanako Kogi)

地域行政における横切りのデザインの動きー埼玉県デザイン施策検討会議

埼玉県では、デザイン施策に関し関係や仕組みの広がりなどをうけて従来の縦割りをこえた対応が求められるところから、総合政策部文化振興課を事務局に、関係部署の緊密な情報交換を目的としたデザイン施策検討会議を開催している。

関係部署は、政策調査室付、まちづくり支援課、文化振興課、公聴広報課、環境政策課、県民生活課、社会福祉課、工業振興課、工業技術センター南部研究所、農村整備課、都市政策監付、営繕課、高校教育第二課、近代美術館などで、それぞれから委員をだし、各部署のデザイン施策、デザイン関連業務からデザイン観までの意見交換などを行っている。

当会のソーシャルデザインというキーワードが生まれた背景が、このデザイン施策検討会議が県行政において求められる背景と重なりあっているところから、第1回検討会議（6月22日）に伊坂が呼ばれ、ソーシャルデザインについての概括とマルチテーマフォーラムなどで議論を進めている各論テーマの紹介および質疑応答を行った。ソーシャルデザインでくくっている各テーマは、まさに地域がその実践の場でもある。具体的な協同ができればと思っている。

また当会が趣旨としている専門を横切りにしたデザインという思考が、行政の中で市民のデザインマインドまでを視座に進められていることに注目したい。

(伊坂正人)

Move to Inter-Divisional Design in Saitama

Under the coordination of the Cultural Promotion Division, Comprehensive Policy Department, the Saitama prefecture began to organize a Design Policy Review Conference. It aims to have an inter-divisional review on design policies by promoting closer information exchange among different divisions. At its first meeting, Isaka was invited to present the general concept of social design and explain subjects covered by social design. It should be noted that the interdisciplinary design approach that the JD has been advocating is now being introduced in a local government.
(Masato Isaka)

From the Secretariat

事務局から

1998年度第1回理事会開催



5月22日（金）国際文化会館で理事会を行った。主な議題は総会（6月13日）の承認事項として1997年度事業および収支・監査報告と、今年度事業計画および収支計画についてであった。とくにマルチテーマフォーラム（以下MTF）を控え、テーマの策定と会の全般にわたる活動との関連に関して様々な意見がでた。

冒頭に栄久庵会長より、今年度の活動指針として課題のアクションプラン化を進めること、JDの特徴は行動それ自体がイデオロギーであることが話された。

前半は、MTFの各テーブルテーマの表現に関わって、コミュニケーションとデザインについて議論された。例えば、テーマの一つであるライト・インフラストラクチャーは、一般的には理解しにくく、日常のことばを使用することによって訴求対象が拡大すること、さらに「わかりやすい」ことは説明という手段であるだけでなく、それ自体が目的となりうる重要な課題であるということが挙げられ、今後のすべての活動に、ことばのデザインという課題が与えられた。一方、バリアフリーということばのように、くり返し使い、使われることによって日常性を

1st Board of Directors Meeting in 1998-May 22

The main agenda items were the reports of activities, accounts and audit of 1997, and draft activity plan and budget for 1998 to be submitted to the annual assembly for approval. Regarding the Multiple Theme Forum, various views were expressed on the themes and JD's general activities. Vocabulary was considered important to make our concept known to the public. "Light infrastructure" may not make any sense to them. But "barrier-free" became a common term as it has been repeatedly used. They affirmed that wording played a significant role to introduce a new concept. Mr. Ekuan advised that an action plan be formulated for

獲得したことばが例に挙がり、新しい課題を新しいことばによって訴える際のそのことばの選定の重要性が認識された。その他MTFに関しては、昨年の第1回目の議論を展開、深化させるかたちですすめること、専門を越えた柔軟な議論の場を設定すること、プロジェクト化の道筋づくりを中心テーマにすることなどが指摘された。

後半はグローバルネットワークづくりという課題に、「日中デザイン交流会の組織化」「ポーランド・ポズナン美術館—ジャパン クリエイティブ展示会」や日蘭交流など具対的な提案・申し入れをふまえ、体制をどう整備していくかについて話し合われた。

また、他団体との連携も視野に入れ、勉強会・懇話会など会員の参加を促すための新たなかたちの事業も検討課題として提案された。

編集委員会より



Voice of Designも回を重ねる毎に実質的な内容が濃くなってまいりました。これまで矢継早に発行し、日本デザイン機

each theme as JD is an action-oriented organization.

Other topics included the need for global networking of design organizations, and new programs including ones co-organized by other organizations to encourage more active participation by members.

From the Editorial Committee

Voice of Design has been published with the main aims of helping JD and its functions become widely known, and of presenting various design issues in order to expand the range of activities of JD. The contents have become more substantial with each issue. Responses

構の存在と意義の周知を図るとともに、特集テーマを打ち出し、機構の活動をひろめることに力を注いできました。幸い国内はもとより海外でも注目され、様々な反響や強い関心を得ています。これだけ豊富な内容をかくも短時日に成し得たのも、幅広い会員各位のご支援とご協力の賜物です。また、発行に当たっては、編集出版に深い経験を持つ佐野邦雄理事と事務局精鋭の機動力があったからこそであります。

機構の活動も少しづつ軌道に乗り始めた現在、Voice of Designも組織をいかに、ひろく会員の意見や力を募り、さらに内容の充実を図ることとなりました。具体的行動として、とりあえず会員数人による編集委員会をスタートし、内容豊かな多面的な会報作りのアイデアや企画を語り合っ、本号から誌面創りを始めました。言うまでもなくVoice of Designは会員に開かれたメディアであり、広く各方面に機構の活動や研究を発表する道具であります。したがって、皆様のご寄稿をはじめ、本誌へのご意見、ご希望等を求めています。また、編集委員会に参加くださる方を歓迎いたします。詳細は事務局までお問い合わせください。（編集委員長：迫田幸雄）

VOICE OF DESIGN VOL.4-2

1998年7月25日発行

発行人／栄久庵憲司 編集人／佐野邦雄

編集委員／迫田幸雄(委員長)、鳥越けい子、黒田宏治

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

from the readers have been good both from inside and outside Japan.

Now that JD activities began to get on the track, Voice of Design is going to invite more active participation of JD members to reflect their views and ideas.

As the first step, the Editorial Committee was formed and started helping the editing from this issue. Voice of Design is a communication tool among JD members and as well as being a medium to publicize the activities and research results by JD to the various sectors concerned. We welcome your contributions and comments.

(Y. Sakota, Editorial Committee Chairman)