

WIDD 2020 デザイン・ダイアローグ

2020年6月29日 20:00~21:50 (Zoom Meetingにて開催)

参加者：

* 田中一雄さん

(株式会社 GK デザイン機構代表取締役社長、日本インダストリアルデザイナー協会理事
長、WDO リージョナル・アドバイザー)

* 多摩美術大学

美術学部 プロダクトデザイン専攻 4年

溝口 稜大 (みぞぐち りょうた) さん

大塚 匠 (おおつか たくみ) さん

伊藤 綾香 (いとう あやか) さん

* 千葉大学

融合理工学府 創成工学専攻 修士1年

佐藤 克海 (さとう かつみ) さん

高橋 咲 (たかはし さき) さん

工学部 総合工学科 デザインコース 4年

中村 朝輝 (なかむら あさき) さん

* 武蔵野美術大学

造形学部 工芸工業デザイン学科 ID コース 3年

李 康赫 (い かんひょく) さん (プロダクトデザインゼミ)

岡田 悠 (おかだ はるか) さん (カーデザインゼミ)

伊志嶺 光 (いしみね ひかる) さん (プロダクトデザインゼミ)

司会：津村真紀子

(日本デザイン振興会 事業部課長 WDO Board メンバー)

津村：皆さま、本日はご参加いただきましてありがとうございます。

WDO(World Design Organization)は、デザインによる、よりよい社会の実現をモットーに活動をしているインダストリアルデザインの国際団体で、世界の約40の国と地域から173の団体がメンバーとなっています。日本からは、多摩美術大学、千葉大学、武蔵野美術大学、日本インダストリアルデザイナー協会、および日本デザイン振興会の5団体がメンバーと

なっています。

本日、6月29日はWDOの創立記念日となっていて、この日をWorld Industrial Design Dayと定め、世界中で共通のテーマで様々なイベントを実施し、記念日を祝うことになっています。今年の共通テーマは、「Design For Everyday Life」（毎日の暮らしのためのデザイン）ですが、このテーマを日本の私たちは、今回のコロナショックを経て、この後の社会や生活をどのようにデザインしていくか？という課題と捉え、日本の加盟メンバー3大学の学生のみなさんとプロフェッショナルデザイナーとの対話を通じて考えてみよう、という初めての試みとして実施することになりました。

田中：学生の皆さん、今日のご参加ありがとうございます。また今日はWDOに加盟している団体メンバーの皆さまやご関係者も多く聴講していただきありがとうございます。これまで、こうしたWDOの日本のイベントはなかなか実施できなかったのですが、これもある意味コロナ禍の成果物と言えるのかもしれない。今日はよろしく願いいたします。

テーマトーク

「時代の転換期におけるデザイン」

まずは、事前レポートでいただいた内容について、お一人ずつ2〜3分程度お話ししてください。それに対して田中さんからコメントをいただきます。

（各学生は、以下田中さんからのメッセージをふまえて、事前レポートを提出）

今回のコロナショックは、近代資本主義への挑戦であり、「大きな物語」の終焉ともいえるでしょう。時代は完全に20世紀モデル（大都市、大企業、大量生産、物質文明、機械技術）から、21世紀モデル（地域社会、ベンチャー、最適化、精神文化、デジタルテクノロジー）への急速な移行を開始しました。この歴史に残る転換点において、次なる人類は何処へいくのか、その時デザインは何をすべきかを考えたいと思います。

【当たり前が当たり前でなくなるー潜在する問題の顕在化】

多摩美・伊藤：コロナが流行したことで、私自身自分に対してびっくりした。2月の半ばから店頭でマスクや消毒液が不足し怖くなった。自分の中でマスク=市販の白い使い捨てのものしかない、という無意識のルールが作られているのに驚いた。小さい頃からの積み重ねや自分で調べずに周りから聞こえてくる情報を鵜呑みにしていることで形成されているのではないか。デザインは、人が無意識で作ったルールを顕在化させるためにある側面があるのではないか。ルールはもともと目的があってルールになっているが、もともとあった目的が形骸化してルールだけが残っていることもあるのでは。デザインはデザイナーのものだけでなく、もっと多くの人が学ぶべきことではないか。

田中：今回のコロナが常識を問い直すきっかけとなったと思う。デザインは新しいものを作っていく、過去の常識を否定するという側面がある。デザインの立場からこうした新しい事態を考えるのは重要。問い直しのタイミングはこれまでもあった。最近では3.11.の東日本

大震災、その前には阪神淡路大震災もあった。そうした大きな出来事をきっかけに、自分たちが当然だと思っていたことが当然ではなくなるということがおきてきている。そこから次はどこへ行くのか？を考えるのが今日のテーマ。マスクのことも、今回をきっかけに、自分で工夫して作る提案やフェイスシールドなどを提案したデザイナーもいた。こうしたこともデザインの役割の一つだったと言える。

【未来をつくるデザイナーの責任】

多摩美・溝口：これだけ社会が複雑になっているので、デザインが結局どういう人に渡るかわからないし、どういう使われ方をするかもわからなくなっていると感じている。

例えばエコバッグ。プラスチックごみの削減のためのものであるが、エコバッグを作るのにもかなりエネルギーを消費していて、その分を取り戻すにも相当な時間がかかる。イベントなどでエコバッグを配ったりするが、本当に長く使ってもらうことを想定して配っているのだろうか？それを作るのがデザインのすることなのだろうか？と疑問を感じてしまう。

「エコ」と言ってよいのか？どのように作られているかも含めて「エコ」と言わないといけないのでは。デザイナーはそこまで考えないと無責任なものをつくることになってしまうのではないか。

田中：皆が信じていることがそうではない、という先ほどの話につながる。地球全体を考えたときに果たしてそれは本当にエコなのか？という問題はいろいろなところでおきている。事前課題で特定の地域やコミュニティのためのデザインという件にも言及していたが？

溝口：地球規模で考えた時に、人口増加はこれ以上支えきれないという危機感がある。ものがどのようにできているのか、どのようなルートで自分の手元にきているのか、等をもっと見やすくする必要がある。そうでないと、自分たちがエネルギーや資源を使いすぎていることにも気づくことができないと思う。そのわかりやすくする単位として、地域やコミュニティで区切るという考え方ができるのではないかと思った。

田中：コロナ禍とつながった文脈ではどう考える？

溝口：アメリカで、コロナ禍によって精肉加工場が機能不全となり、流通が止まってしまったという話を聞いた。どこか一箇所が止まってしまうとその先すべてが止まってしまうのだと思ったので、そこが問題意識の出発点。

田中：グローバル化の限界ということも今回認識されたことのひとつ。いろいろなものごとはつながっている。人々が自由に移動できるようになったがために、今回のような感染拡大が起きたとも言える。全体観をもって問題を客観的に捉えていくことは重要。

多摩美・大塚：コロナ禍を経て、未来を予測する時間は無駄な時間と痛感した。いつ崩れるかわからない前提をもとに考えるのは無駄なのではないか。デザイナーは未来を予測するのではなく、こういう未来にする、という明確なビジョンを立て、それに向けて動いていくことが必要。今日は皆さんとこれからデザインを学んでいる私達がどんなことができるのか、を話せればと思っている。

田中: デザインの仕事は未来を作ること。大塚さんは、未来予測は無駄というか「できない」と思ったかもしれませんが、実際には「予測」は常に行われていた。しかし、まさか起きることはないと思っていたことが、今回は起きてしまったということだと思ふ。そして、予測をした上で意思を持つことが大事。シド・ミードは、映画「ブレードランナー」のテクニカルデザインで有名だが、彼は「私は未来がこうなると言っているのではなく、みんなが見たい未来とはこういうものなのではないか、と思つて表現している。」と言っている。映画ではかなり暗い未来が表現されているが、本当は明るい未来を描きたかった人である。予測できないことはあるが、予測はしていかなければならない。その上でこういう未来にしたい、という意思を持つ。デザインは意思の表現。意思はどうやって作るのか？どっちを向いていくのか？が大切。

今回、多摩美・武蔵美・千葉大で事前課題にもキャラクターが出ていて面白かった。多摩美の皆さんには「今まで常識だと思つていたことが常識じゃなかった」という気づきが共通点と感じた。次を見ていくための出発点なので大事にしてほしい。武蔵美は今までやってきているデザインでこれから具体的には何ができるのか？という話で共通しているの、ここからは武蔵美の皆さんに。

【「家空間」に対する考え方の変化】

武蔵美・李: コロナで家空間への考え方が変わった。家は休息・くつろぎの場所から教室にも工房にもなる必要がでてきた。家具やその置き場所なども変更せざるを得なくなった。このように家にあつて当たり前と思つていたものも変わるのでは。一人暮らしでもかなり変わったので、子供がいる家庭などではもっと様々な影響を受けるのではないかと思つた。もので解決できることはないか？について皆さんと話せれば。

田中: 先程からの日常の変化にもつながらる話。今回「デジタル化」というのが大きな変化だと思ふ。授業も仕事も、今日のセッションもオンラインで実施するようになった。20世紀には考えられなかった話。去年の時点ですえ、今このようになっていふのは誰も予想できなかった。それによつて、空間や土地についての考え方も変わつてきた。オフィスに人が集まらなくてよい、ということになると事務所も都心にかまえていなくてもよいのではないか、という話にもなつてくる。家の中では今回のコロナで椅子や机が売れたというような話も。家に書斎などという空間を持っていなかつたが、何かしらを作らなければならなくなつてしまった。どうにもならない人は、車の中で仕事をするなどという人も。これまでの住空間に関する考え方は本当に変わつてしまった。

【「シェアリング」に代わる価値観】

武蔵美・岡田: 車がコロナ禍を経てどのように変わつていかなければならないのか？について話したい。これまでの「モビリティの未来」は、いろいろなものに Connect して、Share してシームレスな移動を可能にする公共交通性の方向と「クルマが好き！」という趣味性的の

方向の二極化だと考えられてきた。しかし今回のコロナ禍で、シェアに対する考え方を見直さなければいけないと思った。「誰が使ったかわからない」密閉空間である車内は、クラスター感染の発生源になる可能性もあり、それによってシェアカーを敬遠するようになると、移動する機会自体が奪われ、移動が制限されていくことにもつながるのではないかと思った。これからのモビリティのキーワードであった CASE (Connected, Autonomous, Shared, Electric) の中で Share を抜いた部分で価値を高めていかなければならないのだろうが、Share を全く捨ててよいのか?とも思う。今、どういうものがシェアされているのかを見たときに、スクーターなど(密閉でない)オープン空間のものであれば問題ないと認識されている。そうすると、自動車も密閉空間でないオープンなものにできれば、車と車がネットにつながるというだけではない、人と人が生でつながることができるのではないか。新たな豊かさの提案につなげられるのではないかと考えている。

田中: とても重要な視点。特に人と人とのつながり、というところは千葉大の皆さんも書いてきている、今後生活のスタンダードがどう変わっていくのか、という話につながる。

「シェア」の安全・安心に関する当面の問題と今後については少し区切って考えてもよいのではないかと思う。いろいろなものを「非接触化する」というのも一つの方向だし、ヨーロッパの公衆トイレには自動便座クリーナー、人が入った後一旦全部熱湯で洗うなどの設備があるものもあるように「クリーニングの方法を考える」というのもありえる。エコの観点からも「シェア」を全く捨てることはできないと思う。単純に危ないからシェアは終わり、ではないとは思う。人がつながるということを考えると大事。

【オフラインでしかできないことの価値の再認識】

武蔵美・伊志嶺: 外出自粛期間中に個人的には特に不便を感じることはなかった。だが、緊急事態宣言が解除になって、外に出るようになった時に、あらためて外出できなかったことの不便さを認識した。買い物・友達との通話はネットに慣れていたので不便ではないと思っていたが、実際に学校に通えるようになり、アルバイト等で人と会うようになって改めて「リアル」を味わった。なぜか?それは、自分たちの世代はオンラインがあたりまえで、今まで自分がオフラインで人とどう関わってきたのかを無意識のうちに忘れていたのではないか。SNS に依存し、人からのコメントを気にして、オンラインに接続されていることがむしろストレスになっているということも認識できていなかったと思う。

これまでオフラインとオンラインのバランスが保たれていたのが、オンラインだけになったことでバランスが崩れた。プロダクトデザインの役割としては、オフラインのプライベート空間、プライベートな時間を楽しむことができるものと考えていくべきかと思う。

田中: 今日が一番考えなければいけないテーマにさしかかってきた。オンラインとオフライン、Tangible(触れるもの)とIntangible(デジタル)の両面があり、モノの使い方もかわる。これからここが一番変わるところだと思う。

本題に入る前に、これまでのところで何か質問は?

千葉大・佐藤：自分や人々の価値観が変わってきているという話で、人の価値観が変わってデザインがそれに追いつくのか？それともデザインが人の価値観を変えていくのか？今回はコロナだったが。何が価値観を変えらると思うか？

多摩美・大塚：価値観が変わる瞬間はいろいろなきっかけがあり得て、「これ」という決まりはないのではないかと思う。その都度見極めていかなければならないのではないか。

田中：価値観は周りの変化で気付かされる場所が大きい。デザイナーは新しい価値観を提案するのが仕事だが、周りの変化の大きさにも影響を受ける。今回のコロナで日本は日常生活が変わらざるをえなくなった、という話が大半だが、イタリアでは多くの人が亡くなっている。日本の死亡率は比較的低い水準で済んでいるが、イタリアではお棺が足りない、亡くなった方に会えないということが、かなり身近な状況で直面した人が多かった。第二次世界大戦以来の惨事という声も多く、このパンデミックを乗り越えたときに、人類は次のステージに行けるのか？という議論にまでなった。デザインが取り組むべきことは、変化を捉えた上で、自分たちが何をするのが最善か、向かうべき方向・向かいたい方向を作っていくことではないかと思う。

千葉大・中村：これから世界では実体験の価値がこれまで以上に上がるのではないかと考えている。今までも、クラシックコンサートやスポーツ観戦などその場での臨場感・空気感の価値が多くの人に認められていて、それに対する対価も支払ってきた。

コロナ前までは、「直接会う」ということにはそれほど抵抗がなかったが、「オンライン」「リモート」でもいろいろなことができる、という体験をして、実体験に対して行動に移す前に「一拍置く」ようになってきたように思う。それでもわざわざ直接体験したい、と選ばれるものは、今まで以上に価値が認められるようになるのではないか。今後は「実体験」と「オンライン」とどちらが適しているのか、伝わりやすいのか等をより意識してデザインをしていく必要がある。

【「オンライン」と「オフライン」の能動的選択】

千葉大・佐藤：これからはデジタルとリアル両方からユーザーが最適なものを選ぶ生活になっていくと。プロダクトやサービスのデザインは、その実現する手段を増やすことだと思う。20世紀のものづくりは、リアルからデジタルへ、より手軽に便利にという方向性だった。デジタルは手軽に便利に、いつでもどこでも誰でも、というのが価値、一方でリアルは手間・面倒もあるが、一期一会、五感で感じるなどの価値がある。

コロナで、デジタルでもある程度以上の体験ができる、ということがわかってしまったので、これ以降、どの体験はリアル、どの体験はデジタルというのを個人が能動的に選んでいくようになる。そこでデザインが目指すべきことは、手軽でそこそこのモノを増やすよりは、リアル特有の価値を感じられるようなものをデザインしていくことでありたい。

田中：「インダストリアルデザイン」の対象物もモノからコトへと大きく変わってきている。リアルなものバリューを考える流れにもなっている。

千葉大・高橋：コロナで生活が一変。仕事や学校に「行く」から「リモート」「オンライン授業」へ。意外と日常が成立することに気づいた。解除によって出勤・登校など「コロナ以前を取り戻そう」とする動きも。今後はコロナによって浸透した「オンラインの日常」と「以前の日常」の2つが共存していく。働き方・学び方・生き方の選択肢が多様化していくのではないかと思う。選択肢が広がるのはよいこと。「みんなで必ずオンライン」なのと、個人個人が好みで選択するのとでは、状況が異なる。今後、情報格差・コミュニケーション格差が生まれるのでは。オンラインを好む人が市民権を得づらくなるような可能性もある。共存は難しいかとも思う。コロナで生まれた新しい日常を今後の新しい選択肢として形作ることがデザインの役割ではないか。

田中：オンラインを選ぶ人に不利益がある、というのは、今までもそう思ったのか？

高橋：今までは考えたことがなかったが、例えば授業をオンライン・オフラインから選択できるようになったら、オンラインは不利なのでは？と思う。

田中：これまではずっとオフラインだったが、今回オンラインが爆発的に増えた。21世紀にいずれ起こるだろうと思われていたことではあるが、それが数ヶ月で起きた。

本日の本題ともいうべき「オンライン」と「オフライン」の話に入っていくが、私はオンラインが日常の人の方が有利な社会が形成されていくのではないかと考えている。メインがオンラインになっていく世の中でこそ、「人とのつながり」が大事になっていく。直接会うことの意義。わざわざ選ぶアナログ・実体験の価値とデジタルの利便性をどう考えるか。オンラインがメインの社会となる中で、アナログなものをどう持ち込むのかが、これからのデザインチャレンジのひとつ。学校にいて友達とおしゃべりをしなかったら、友達じゃなくなるのか。今やっている Zoom 会議だって、理想の形ではないかもしれない。3D化なども今後ありえる。

武蔵美・伊志嶺：オフラインで大人数で話している場合は、例えば隣の人と一対一の会話をしたりする場合もあるが、オンラインではそういうことができない。

田中：チャット機能である程度代用は可能。しかしウェブ会議で困ることは、「アイコンタクト」ができないこと。チャットを入力している時は、話を半分聞けていない。このように、体感をつくるデザインをこれからどう考えるのか？が、これから面白い。

リアルとデジタルが同じウェイトで並行する時代になってしまった。皆さんは、何でもデジタルでOK？それとも、やはりリアルも大事？

武蔵美・岡田：私はデジタルでは不満。今日も、実際にお会いできていれば、もっと体感できることが多い気がするし、発言などももっとしやすくなったと思う。デジタルになって便利になった側面もあるが、「便利になった」と言ってしまうとよいのか？と思うこともある。例えばデザインワークもグループで作業をするからこそできることもある。デジタルでは、そうした「グループの力」などは発揮できないと思う。

田中：直接会うことの価値は何なのか？を思いつく限り書き出してみることが重要。一方で、デジタルで人とつながるときに、直接会うのと同じような価値をデジタルの中に入れ込

んでいくことはできないだろうか？を考えることも必要。新しいコミュニケーションツールを考える際に。

武蔵美・伊志嶺：デジタル化の恩恵はある。高効率・移動を必要としない。検索などでは威力を発揮している。しかし、ゼロから何かを生み出すような、クリエイターの作業においては、まだデジタルでは無理だと感じることもある。

田中：ブレインストーミングなどは、やはりリアルの方がよい？

伊志嶺：オンラインではぎこちなさがある。通信の時差、視線の動きなど、言葉以外のコミュニケーションで感じられていることも多いから。

田中：ブレインストーミングができる会議システムはないのか？というところも出発点になるのでは。目と目をあわせられるような仕組みを入れた会議システムなども考えられる。もう一つ重要なのはいかに「共感」を作れるか、ということ。例えば「パブリックビューイング」は、見ているものはデジタルだが、一緒にいるのはリアルな人たち。デジタルツールにおける共感創造、というのは今後の課題の一つではないか。アバターの活用なども考えられる。しかし、それでもオンラインだけではなし得ないこともあり、この2つの違いを考えていくことが勉強になっていく。

多摩美・伊藤：オンラインは口下手な者にとってはありがたい。オフラインだと途中から誰かに割り込まれたりするから。ただ、オンラインは「偶発的なこと」が起こりづらい。教室で起こるような、「その場で盛り上がる」というようなことは期待できない。例えば今日も、オンサイトだったら、会議の後に個人的に話す、などということもできるのに。

田中：その気付きが重要。ひとの関係における「余白」はデジタルだとおきにくい。オンタイムで始まってオンタイムで終わることだけではなし得ないことも。オンライン会議が終わった後も「チャットが続く」などということもある。まだ皆がデジタルに慣れていないこともあるだろうが、新しい使い方を考える、ということもできるかもしれない。

多摩美・溝口：リアルなコミュニケーションをデジタルでという方向性もあるが、複雑になりすぎたことを整理する、例えば地産地消などに戻るといようなことも必要なのでは。

田中：「戻る」というよりは、何が一番大事なのかを「見つける」ということだと思う。デジタルの海が押し寄せた後に本物とは何か、ありたい姿を見つけるということなのでは。

多摩美・大塚：オフラインでやってきたことをデジタルで、とってしまうと、またそれが普通の日常になってしまって、オフラインの大切さをせっかく認識したのが無駄になってしまうのではないかという気がする。オンラインによる「わだかまり」もオフラインで会う時のエッセンスになる。話の広がりにもつながる。

田中：もちろん、全部そうしようと思っていないわけではない。今のオンラインがベストなわけでもないのだから、使い方を考えればよいのだと思う。大事なのは、アナログの価値の重要なところを認識すること。アナログに接することによって感じることは本質的なことではないかと思う。例えば仕事の効率という点ではデジタルですすめるのがよいが、それを進めた後に何が残るのか？が大切。大事なものが残る。それを伸ばすことが必要。

【まとめ】

田中：これまで、大きな社会的事件が起きると価値観の転換が起きてきた。社会は、昨日と同じようではない。デザインの役割は、「よりよい社会の実現」であり、それは近代デザイン発祥の時から変わっていない。それでは、よりよいとは何か？まずは、社会を客観化してみよう。それってなんだろう？と考えてみる。昨日よりよい、とは何かを考えることの積み重ねによって、答えが出るかもしれない。

今日オンラインで対話することによって、居心地の良さ・悪さをちょうど感じる事ができた。20世紀から続く大きな物語の終焉という話を事前メッセージとして書いたが、今回のコロナをきっかけに、時間・空間を超えることが簡単にできるようになってしまった。リモートワークでがらんとしたオフィスを見て、もっと土地代の安いところに引っ越すことを考えた経営者なども多い。大都市から地域へ転換が起き、大企業の集積する大都市が問い直されている。これからは、通勤や会議のための移動など、やらなくていいことはデジタルで済ませ、本当にやりたかったことに光を当て、自分らしく生きていくという世の中になっていく。そこにデザインがどのように価値観を提供できるかがテーマとなる。今後、速く・遠く・大量に、が本当に必要なのかも考える時だ。そして、最後に帰ってくる場所としての「ここ」の問題というのも今日話題になった。この時代における精神文化についても考える時が来ている。

また、これからの時代を考える時、今日の議題の外側に SDGs も重要な課題だ。難民やテロなど、日本ではあまりピンとこないテーマも多いかもしれないが、今はデザインが、社会の本来あるべき姿を示す時だ。そして、デザインの対象としては、モノからコトと言われてきたが、一方でハードウェアがなくてはソフトも生きない。ハードウェアの良さは今後も失われることはないだろう。これからの時代、これからの暮らしの中で何が本当に必要かを考えなければならない。

今、デザインの役割は大きく変わってきている。大きな広がりの中で、自分たちはどこに立って何を見ていくのか、自己の客観化が大事です。皆さん、頑張ってください！