

WIDD 2021 デザイン・ダイアローグ

2021年6月29日 20:00~22:05 (Zoom Meetingにて開催)

参加者：

* 太刀川英輔さん

[デザインストラテジスト/進化思想家 | NOSIGNER 代表 / 慶應義塾大学特別招聘准教授、
JIDA(日本インダストリアルデザイン協会)理事長]

* 多摩美術大学

美術学部 プロダクトデザイン専攻 4年

オハロラン・セビさん

柴野 光一 (しばの こういち) さん

葛西 日向子 (かさい ひなこ) さん

* 千葉大学

融合理工学府 創成工学専攻 デザインコース修士2年

森山 夏樹 (もりやま なつき) さん

融合理工学府 創成工学専攻 デザインコース修士1年

村上 恭理 (むらかみ きょうすけ) さん

鈴木 達也 (すずき たつや) さん

* 武蔵野美術大学

大学院造形研究科 工芸工業デザインコース 修士1年

周 同 (しゅう どう) さん

造形学部 基礎デザイン学科 3年

ピョ ソンミンさん

造形学部 工芸工業デザイン学科 インダストリアルデザインコース 4年

平川 太樹 (ひらかわ たいき) さん

司会：津村真紀子

(日本デザイン振興会 事業部長、WDO 理事)

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180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ン協会、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、「Diversity in Design」(デザインにおける多様性)ですが、このテーマを日本では、コロナ禍を経て生まれた新たな価値観にもとづく「別の未来を生み出すデザイン」と設定し、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、ということになりました。

太刀川： 皆さんこんにちは、太刀川といます。NOSIGNER というデザイン事務所をやっていますが、ご紹介があったように、ご縁あって WDO の創設メンバーである JIDA の理事長になりました。デザイナーとして様々なプロジェクトを手掛けていますが、信条として「今とは違う未来を生み出すプロジェクト以外はやりたくない」ということを決めています。未来に必要ないものは作りたくない。常に変化を起こせる人を目指したいと思っています。創造性を発揮するメソッドとして「進化思考」という方法論を本にまとめましたが、今まで無視してきた関係性を掘り出して、それを整えていく、ということ意識して仕事をしています。

さて、今日のテーマは「別の未来を生み出すデザイン」としました。

今、地球環境は生物多様性においても二酸化炭素濃度においても極めて厳しい局面にあります。このままの状況を継続して明るい未来は訪れるのでしょうか？

「今とは違うもの」を提案できるのがデザイナーの特権だと思っています。そして、インダストリアルデザインは、これまでは「インダストリーのためのデザイン」でしたが、これからは「インダストリーそのもののリデザイン」へと変わらなければならないと考えています。

高度経済成長期には「売れるもの」をデザインしていればよかったわけですが、今やデザインで本質的な価値を問いつける必要性が出てきています。この時代の大きな転換期にあつて、デザイナーにも「これからの産業はこっちだ！」を提案できるチャンスがあるかもしれません。これは何十年に一度の機会、皆さんの時代が変えられるラストチャンスかもしれないのです。

「プラネタリーバウンダリー (地球の境界)」という言葉をご存知でしょうか。これによると、特に気候や生態系などにおいて、本来持っている回復力の限界を超えており、取り返しのつかないところまで来てしまっています。状況は厳しいですが、こうした地球規模の未来の状況も見据えながらデザインしていくのは大切なことです。

未来は誰にもわからない。でもまだ間に合うとしたら、具体的にこうしたい、ということを考えてほしくてこのお題を出しました。

【「オンライン」と「オフライン」の積極的選択】

武蔵美・ピヨ：急激なデジタル化の進行によって、デザイナーは IOT 化された製品と人間のインタラクションを考える必要性がますます出てくると思う。モノとモノ、人と人、モノと人をつなぐような、領域を横断するコミュニケーションをデザインすることが求められている。新しい環境であるオンライン環境を整えていくのもデザイナーの重要な役割だと考える。

太刀川：たしかに UIX とインダストリアルデザインの融合は進んできている。もちろんこれから更に重要になることだけど、もうすでにやっている人がたくさん存在しているので、そこからさらに一步踏み込んで、先行している人のワークを見て、その先のことを是非考えてみてほしい。

多摩美・柴野：オンライン化でツールやサービスがどんどん増えてきて、使う側ががんばらないといけなくなってきた。選択肢が多いのも大変。デザイナーの役割は選択肢を整理することだと思うが、単に合理性だけでなく、気持ちに寄りそった選択肢の整理が必要だと思う。

太刀川：デザインは、もののかたちをしたメッセージですね。メッセージを整理して、最終的にきれいに設計していく。自分のメッセージと最終形をつなげることで、デザインの文脈的力が増す。

千葉大・村上：今後さらに日常生活のオンライン化が進み、様々なオンラインサービスを使えば一人で暮らせてしまうので、「一人化」が進むと思う。デザイナーのようなクリエイティブの領域では偶発性による科学反応が重視だからオンライン化は進まないだろうと思っていたが、miro のようなものも現れ、オフラインさながらの体験ができるオンラインサービスもできてきた。今後非効率なものは淘汰され、オフラインよりも優れたオンラインサービスが生まれてきたら、クリエイティブ領域もそちらに移行し、「一人化」が進むだろう。

太刀川：もうすでに世の中そうなっているのでは？村上くんはそうしたいのかな？

村上：自分はオフライン派。でもほぼ同じような体験ができるのだったら、オンラインへ移行するかもしれない。

太刀川：今向かっている方向に違和感があるなら、「そうじゃない未来」を作る可能性を考えてみて。オフラインであることで価値が上がるような仕組みを作ればいい。自分が「こうだったらいいのに」と思っていることと、現実との間には「差分」がある。現実が向かっている方向に合わせて考えるだけでなく、理想との差分にデザインのチャンスがあるのでは？

未来洞察には forecast と backcast がある。未来にピンをたて、今足りないのがこれ、と考えるのが backcast。デザインは backcast の作業なので。「こっちへ行きたい」を先に考えてみてほしい。妄想でもいい。未来のことは誰もわからない。

【自分と向き合い他者に目を向ける】

多摩美・葛西：不確実で予測不可能な未来を考えるには、自分一人の価値観だけで語らずに多様な視点を入れることが重要。現在 SF の世界観のものづくりを研究しているが抽象的になりがち。具体的に入り込む切り口の作りかた教えてほしい。

太刀川：「未来」はテーマとして大きすぎる。ちなみに驚くべきことに EV の特許が最初に取りれたのは 1830 年代。モーターも車輪もあったけどバッテリーがなかったので普及しなかったのだが、バッテリーができたことで大きく技術革新が起こった。このように、ディテールがドラスティックな未来の変革を起こしているケースもある。例えば「ここだけが変わった未来」をドリルダウンしてみても。そこから派生して考えると広がる。リアリティを持って創造するにはその方がよい。今後デザイナーとして働くにあたってのアドバイスとして、クライアントは既存の産業の中にいるが、その人達が変わることで産業全体が変わることがある。それに「先に気づいて提案してあげる」のがこれからのデザイナーの役割。クライアントの力を使って世の中を変えることができる。

多摩美・セビ：現状のような混乱をチャンスに変えるのがデザイナーの役割。インクルーシブデザインで新たな未来を拓くことができると考える。例えば視覚障害者が自立した生活を送れるようになるためのデザインなど。

もうひとつ感じているのは、日本国内のデザイン業界の Diversity の低さ。外国人採用率はほとんどなく、仮に採用されても、職場が対応できておらず離職率が高くなっている。異なる考え方を受け入れるようにしておかないと日本のデザイン業界の将来はないのでは。

太刀川：観点はたくさんあったほうがいい。生物の進化に必要なのは変異（今とは違うこと）で、均質化したコミュニティでイノベーションは起こりにくい。同じ職業や同じ年代などで固まっていたはいけない。日本はかなり遅れているが、改善に向かってはいると思う。視覚障害者向けデバイスの話は興味深い。今はとにかく作ってみることができる時代なので、ぜひ精度を上げて行ってほしい。

千葉大・森山：自分自身と向き合う時間が増えた分、他者のことを考えることがより重要視されるようになったように思う。この意識を可視化していくこと、「こうあったらいいな」を形にすることがデザインの役割だと思う。

太刀川：描くだけでなく作れるのがデザイナーの特権。手と思いを両方持って世の中にアプローチして行ってほしい。手を磨くこと。

【アナログ体験が人の生活を豊かにする】

武蔵美・平川：デジタル化が急速に進み、アナログの体験価値が過小評価されている気がしている。オンラインの教育が進化し知識は増えるが、アナログ体験とそれによる検証が見逃されていると思う。

太刀川：重要な視点。だからこそ、世の中にあるものが「どういうふうにつくられているか」を、何かを見たらすぐ言えるようになってほしい。これは意外に学校ではなかなか学べな

い。工場などの現場で実体験として学ぶしかない。プロになるにはそれが必須なので、是非身につけてほしい。

【デザインの民主化】

武蔵美・周：本当に必要最低限なものしか持つことができず、デザインされたものを享受できていない人は世界にたくさんいる。デザインが必要されているところはあるのに、無駄なものをたくさん作っているのではないかという気がしている。デザインは「付加価値のためのもの」ではないのでは？

太刀川：最初に「インダストリーそのものをデザインしよう」という話をした。「どういうユーザーのためにデザインしているのか？」がこれまでのデザイン。インダストリーをデザインすることは、今日の前にいる人のためだけではない。未来の人にも影響が出る。未来の人のためを考えるなら、まったく今までと違う考え方をしないと。例えば、生態系を擬人化する、他者として扱う、などもいいと思う。未来のことを考えようとすると、テーマ側も揺れ動くが、それも面白い時代。

千葉大・鈴木：これまではデザインされたものが普及してきた。これからはデザインの手段が普及してくるのでは。何でも個人で作れるようになると大企業がいらなくなる。そうなる社会構造の崩壊が起き、みんなが個人の時間をたくさん持つようになってその使い方が問われるようになる。クリエイティブ方向の人とそうじゃない方の人に二極化していくのではないか。

太刀川：現在の私たちは、家の中にモノを数万個持っていると言われている。200年前の王様と同じレベルだそうだ。それだけモノを持っていても、幸せとは言えない。貧富の差も拡大している。生きていくために必要なものは、それほど多くない。インダストリアルデザイナーは自分でつくることができる。本当に納得したものを自分で作る。それが真の豊かさに直結しているのではないか。自分の周りを整えていくのもインダストリアルデザイナーの役割だと思う。

【太刀川さんに質問】

千葉大・村上：太刀川さんは、100年後はどうなっていると思いますか？

太刀川：まずは100年前の話。戦争や感染症を乗り越えて、バウハウスなどの創造性教育によって、シンプルで早く・安く作れるデザインが普及した。しかしその結果、それから100年経って、労働搾取・大量廃棄・環境破壊が起きている。いま自分たちは豊かになったけど、かつての戦争級の危機的な時代に生きている。このアラートのためにこれからデザインしていく。マイクロプラスチックやCO2の問題等はすべてインダストリアルデザインのマター。100年後どころか10年後^_^にはそれが当たり前だろう。実のところ、100年後があるのか？も危ない。あと50~60年しかもたないという説もある。100年後に水中や地中、宇宙でしか暮らせない、などの状況は避けたい。とにかく変化のスピードが早い。デジタル化

のスピードも早い。読みにくい時代ではあると思う。デジタルの方が生態系を壊さない、という考え方も。

答えはない。でも「このままではいけない」ことはわかっている。バウハウスの「レジェンド・デザイナー」たちは未知の時代に「問いかけ」をしたからレジェンドたりえた。世の中が変動していない時代よりも課題が山積して大きく変わろうとしている時代の方がデザイナーにとっては面白い。

多摩美・セビ：画面を通して生活することが定着し、普通になってきている。例えば10年後に人口の一部に変な病気が出たりすることがあるのではないだろうか？これまで人間らしさより便利さを優先してきた。これからのデザインと人間らしさをつなげるには？

太刀川：公害問題がその最たる例だろう。違和感があることはしない、と決めることがまずデザイナーとして重要。Evilなことはしない。代案を提供する。いきなり世の中を変えられなくても、少しずつ変えることはできるかもしれない。代案を可視化する。デザイナーはそれができる。そういう時に世の中は変わる。公害を発生させる原因は無知という悪。課題だと思っていないこと（無知）に代案を提案する。

【総評】

太刀川：お疲れ様でした。皆さんが別の未来をつくるためのヒントになったらと思い、今日は参加しました。皆さんがデザインをする時代に、デザイナーの職能に求められるのは、

*今とは違う代案を出せる

*その代案を美しく完成させることができる

ということになると思います。しかもデザイナーとしては「美しく完成させる」ことが重要で、それが達成されているものはしばらく存在しつづけることができるのです。

また、スキルとビジョンが両立していることも大切です。

どっちの未来に行きたいのか？その未来を作るのはどういう形か？それはゆるぎなく「カッコいいもの」であってほしいと思います。そうすると永い時間を変わらないで存在できるかもしれない。

皆さんは是非そういうデザイナーを目指してください。

未来は不確実。様々なしがらみの中で、代案を出す力は問いかけを見出す力です。まずは自分の中に浮かんだ疑問に自分で答えてみてください。誰かの問いに答えるよりも、ユニークで信じられる問いをみんなが自分自身で見つけ出して自分に問うことが大切です。

このままいくとこうなる、でもこういうふうにしたい、を言い続けると、共感してくれる人が現れます。今日の続きもぜひ考えてみてくださいね。

以上