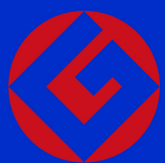


FOCUSED ISSUES 2023

これからの
「デザイン」に
向けた提言



Theme for 2023

勇気と有機のあるデザイン

フォーカス・イシュー・チームが、2023年度グッドデザイン賞の審査対象を横断的に見ていく中で捉えたデザインの“うねり”。

それを言語化し、年度を象徴する「テーマ」として設定した言葉が「勇気と有機のあるデザイン」です。

そもそも2023年度グッドデザイン賞では、募集時に、全体のテーマとして「アウトカムがあるデザイン」を掲げていました。

モノとコトのデザインという二元論ではなく、その両面を見ながら「アウトカムがあるデザイン」を探求したい。

そうしたデザインが生み出されるための条件や背景を探った結果、

たどりついたのが「勇気と有機」というキーワードでした。

「勇気」あるプレイヤーが、思い切って初動に踏み出す。

周りのチームメンバーも、「勇気」を持ってその挑戦を応援し、サポートする。

そうしたチーム全体の、さらにはチームを超えた

組織や地域全体の「有機」的なつながりによって、

見たこともないアウトカムを生み出す運動体になっていく——。

本レポートは、そんな「勇気と有機のあるデザイン」を生み出していくために、

これから必要な「視点」と「提言」を示します。

日本で唯一の総合的デザイン評価・推奨活動である、グッドデザイン賞。

1957年に前身の「グッドデザイン商品選定制度」がスタートしてから60年以上、社会における「デザイン」の役割の変化を引き受けながら、戦後日本の発展を支え続けてきました。

そんなグッドデザイン賞の審査を通じて、デザインの新たな可能性を考え、

提言する活動が「フォーカス・イシュー」です。

審査委員の中から選ばれた担当者（＝フォーカス・イシュー・ディレクター）たちが、

受賞作の背景にある“うねり”をより精緻に分析し、

そこから社会はどの方向に向かうべきなのかを提案する。

フォーカス・イシューは、いわば、デザインの「シンクタンク」としての機能を担っています。

このレポートは、2023年度グッドデザイン賞におけるフォーカス・イシューを担当した

ディレクター／リサーチャーたちが、審査対象を横断的に見て、議論を重ねた成果をまとめたものです。

いまデザインには、あるいは政治、行政、企業、メディアには、どのような態度や動きが求められるのか。

さまざまなステークホルダーに向けた「提言」として、9つの「視点」からまとめました。

読むことで、ものをつくる人の次なるアクションが変わる。

寄りかけられる強度のあるレポートとなっていれば幸いです。

2023年度グッドデザイン賞 フォーカス・イシュー・チーム一同

Focused Issues Directors



齋藤 精一

クリエイティブディレクター | パノラマティクス 主宰

1975年神奈川県生まれ。建築デザインをコロンビア大学建築学科(MSAAD)で学び、2000年からニューヨークで活動を開始。03年の越後妻有アートトリエンナーレでアーティストに選出されたのを機に帰国。フリーランスとして活動後、06年株式会社ライゾマティクス(現:株式会社アブストラクトエンジン)を設立。社内アーキテクチャー部門「パノラマティクス」を率い、現在では、行政や企業などの企画、実装アドバイザーも数多く行う。2020年ドバイ万博日本館クリエイティブ・アドバイザー。2025年日本国際博覧会(「大阪・関西万博」)共創プログラムディレクター。



倉本 仁

プロダクトデザイナー | JIN KURAMOTO STUDIO 代表取締役

1976年生まれ。家電メーカー勤務を経て、2008年、JIN KURAMOTO STUDIOを設立。プロジェクトのコンセプトやストーリーを明快な造形表現で伝えるアプローチで家具、家電製品、アイウェアから自動車まで多彩なジャンルのデザイン開発に携わる。金沢美術工芸大学、武蔵野美術大学非常勤講師。



永山 祐子

建築家 | 永山祐子建築設計 取締役

1975年東京生まれ。1998年昭和女子大学生活美学科卒業。1998 - 2002年青木淳建築計画事務所勤務。2002年永山祐子建築設計設立。主な仕事に、「豊島横尾館(美術館)」、「女神の森セントラルガーデン(ホール・複合施設)」、「JINS PARK」「ドバイ国際博覧会日本館」「東急歌舞伎町タワー」など。ロレアル賞奨励賞、JCDデザイン賞奨励賞(2005)、AR Awards(UK)優秀賞(2006)、ARCHITECTURAL RECORD Award, Design Vanguard(2012)、JIA 新人賞(2014)、山梨県建築文化賞、JCD Design Award 銀賞(2017)、東京建築賞優秀賞(2018)、WAF 部門優秀賞(2022)。現在、東京駅前常盤橋プロジェクト「TOKYO TORCH」、大阪・関西万博ではパナソニックパビリオン、ウーマンズパビリオンなどの計画が進行中。

Focused Issues Researchers



中村 寛

文化人類学者・デザイン人類学者 | アトリエ・アンソロポロジー合同会社代表、多摩美術大学リベラルアーツセンター教授

「周縁」における暴力、社会的痛苦、反暴力の文化表現、脱暴力のソーシャル・デザインなどのテーマに取り組む一方、さまざまな企業やデザイナーと社会実装をおこなう。著書に『アメリカの〈周縁〉をあるく——旅する人類学』(平凡社、2021)、『残響のハーレム——ストリートに生きるムスリムたちの声』(共和国、2015)。編著に『芸術の授業——Behind Creativity』(弘文堂、2016)。訳書に『アップタウン・キッズ——ニューヨーク・ハーレムの公営団地とストリート文化』(テリー・ウィリアムズ&ウィリアム・コーンブルム著、大月書店、2010)。



野見山 桜

デザイン史家・デザイン研究家 | 五十嵐威暢アーカイブ(金沢工業大学) 学芸員

パーソンズ・スクール・オブ・デザインでデザイン史とキュレトリアルスタディーズの修士号を取得。東京国立近代美術館勤務を経て、デザインに関する展覧会の企画、書籍・雑誌のテキスト執筆、翻訳などを行う。近年の仕事に書籍『Igarashi Takenobu A to Z』(Thames & Hudson、2020年)、展覧会『DESIGN MUSEUM JAPAN展 集めてつなごう 日本のデザイン』(国立新美術館、2022年)などがある。



林 亜季

編集者・記者・経営者 | 株式会社ブランドジャーナリズム代表取締役

2022年、企業やブランドのジャーナリスティックな発信活動を支援する株式会社ブランドジャーナリズムを設立、代表取締役に就任。株式会社NewsPicks for Business 取締役 コンテンツプロデュース担当、株式会社アルファドライブ執行役員 統括編集長も同時に務めている。前 Forbes JAPAN Web 編集長、元朝日新聞記者。文部科学省の大学教育デジタルイニシアティブ ステアリングコミティ委員。東京大学法学部卒。

Perspective 1

「ルール」と「規範」を創造する



齋藤 精一

SEIICHI SAITO

2023年度グッドデザイン賞
審査委員長

時代に合わせてデザインの領域は拡張し、変化を続けています。その止まることのない変化の中で、さまざまな企業や団体、地域、個人が、強い想いを持って勇氣を持ち、有機的な活動によってデザインを実装していることでしょう。

その力は大きなうねりになるべきですが、ルールや規範がないゆえに、分散してしまうことも多々あると感じています。

デザインという「良いものをつくり、社会に対して実装する」行為をさらに強くするために、またさまざまなデザインによって社会をより良くするために、あえて「ルール」と「規範」をもう一度つくる必要があるのではないのでしょうか。法律などの「ルール」は、大きな仕組みとして、ときに強制的に実装を方向づけることができます。意識を合わせるための「規範」は、強制力を持たない小さな仕組みとして、つくる人や使う人を自らの意識で同じ方向に進ませて、ルールに縛られないうねりが生み出されるはずです。

建築・プロダクトなどのマテリアルの選定方法、知財・IPの共有化のあり方、地域との関わり方、財源確保の方法、継続的なアクションのための仕組み……デザインにかかわる多くの部分に対してルールや規範をつくっていくことで、小さなアクションの積み重ねが、社会課題解決、環境配慮、地域創生といった大きな社会実装へとつながるでしょう。行政、業界、デザイナー、生産者、消費者が同じアウトカムに向かって進んでいけるようにするために、つくるべきルールと、意識を合わせる規範を考えたいと思っています。

Pick Up GOOD DESIGN

市民科学プロジェクト

NHK シチズンラボ



研究者と視聴者である一般市民をつなぎ、集合知により新たな発見を目指すシチズンサイエンスを実践するプラットフォームを開設。研究者だけでは解明できない研究テーマに、たくさんの市民に参加してもらい、テレビ番組やデジタルコミュニケーション、イベント等を通じて科学研究にも役立て、そこから得た知見を社会に還元しています。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/20377>

Proposer's Comment

閉じられた分野で研究をするのではなく、インターネットやテレビなどのメディア、イベントなどを活用することで、たくさんの有益な意見や情報を共創的につくることができます。研究者と市民がつながり、集めた知見を規範(やルール)にして活用していくことで、よりよい社会のデザインを直接的に実装できる力をもつでしょう。さまざまなメディアの新たな活用方法を、制作に関わる人や業界全体で考え、規範的に企業やドメインの境界を超えてアクションを創る。そうすることで、競合関係ではなく共創関係が実現すると思います。

感染症判定AI咽頭カメラ

nodoca



咽頭(のど)撮影とAIによる感染症判定ができるnodoca®は、人類みんなでの未来の医療を共創できる社会を実現していきます。咽頭にはさまざまな疾患の兆候が表れるため、咽頭視診は検温と同様に日々世界中で行われています。咽頭画像が蓄積されるほど進化していく本品は、自分の受診でみんなの未来の医療に貢献できる社会への第一歩です。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/14653>

Proposer's Comment

AIを活用した医療機器は、今後さらに進化していくべきだと考えています。そしてAIの精度をさらに高めるために、個人情報保護・セキュリティ・倫理にも留意したうえで、必要なプロファイルを集めることは必須です。アカデミアにおけるデータ収集だけでなく、医療に関わるさまざまな業界が共創的にデータを収集することで、今後さらに医療分野でのAI活用は加速するはずで、そのためのルールや業界連携の規範構築が必要でしょう。たとえば、医療分野に関するAIの精度を高めてくれるソースコードの共有化を促す規範やルールをいっそう推進していくことで、さらに幅広い分野で必要な新しい道具が開発・社会実装されると思います。

Proposal

提言①

デザインのちからを集め、 発揮するための法律・条例を整備する

政治

行政

現代日本における最も影響力の大きいルールの一つは法律・条例でしょう。たとえば、サーキュラー・エコノミーを推進・実装するための法律・条例のように、個々のデザインのちか

らを集め、最大限に発揮するためのインフラの整備を進める必要があります。

提言②

あるべき未来に向かって、 業界団体の連携を進める

デザイン
業界

デザイナー

デザイナー自身やデザイン業界として、ボトムアップ的にルールや規範を創出していくことも必要です。たとえば、地域材や国産材の積極的な活用やマテリアルリサイクルを推進

していくためのルールづくりなどを、業界団体の連携によって進めていくことが求められるでしょう。

提言③

共通のアウトカムに向かうための 規範やルールを創る

デザイナー

企業

地域

個々のデザイナーや企業、地域が、共通のアウトカムに向かって社会実装を進めていくためのルールや規範を広めていくことも必要です。たとえば、IPを一社で囲い込むのではなく共有財産として開放することで実装スピードが加速す

るでしょうし、プロダクト開発におけるAI活用やスマートシティの実装プロセス・システムの開放を進めていくことも有効でしょう。

Perspective 2

「あるべきマテリアル」を考えつつける



倉本 仁
JIN KURAMOTO
2023年度グッドデザイン賞
審査副委員長

我々の生活を豊かにしてくれるものごとをつくり出す、さまざまなマテリアル資源を、どのように理解し、より効率的で、循環的な営みを達成できるか。それを今一度みんなで考え、共有できる指針を発信することが必要だと考えています。

紙、金属、木材、土、石、ガラス、プラスチック、その他石油由来の材料……対象となるマテリアルは多種多様です。また、マテリアルの循環利用に代表されるように、地球・自然環境への配慮が重要視されている現代では、マテリアルに対する考え方にさまざまなアプローチがあり、手法や視点によって解釈と正義が混在している状況にあります。Reduce(削減)、Reuse(再利用)、Recycle(再資源化)、Refuse(拒絶)、捨てずに使い続けること、プラスチックなどの石油由来の資源利用率減少(他材料の混入など)……循環的・効率的資源利用の方法も、さまざまな提案が社会にあふれています。

それらを含めた、今回の未来への提言は、その優劣を判断するものではありません。こうした取り組みの多様な可能性を認めつつ、マテリアル利用に際しての「信義ある態度」「新規性」「解像度」「深度」「効率性」「社会実装能力」などを評価する仕組みや制度の策定を提案したいと考えています。

Pick Up GOOD DESIGN

着火剤

ANIMAL LIGHTER / うんちの着火剤



パッケージに描かれた草食動物の糞を主原料にした、MAAGZオリジナルの着火剤。焚き火の際に使うアイテムです。「自然との循環」をテーマにしており、売上の一部は野生動物の保護活動に役立てられます。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/17770>

Proposer's Comment

草食動物の糞を主原料に、山の手入れで出る間伐材とパラフィンを材料とした着火剤。これまで有効活用されづかった動物園の動物の糞に着目した新規性もさることながら、「同じ地球で暮らすさまざまな生き物たちに対する視点を促す」という啓蒙的な要素を併せ持つ、素材利用のプロジェクトです。

オフィスビル

GOOD CYCLE BUILDING 001

浅沼組名古屋支店改修PJ



総合建設会社・浅沼組による『GOOD CYCLE BUILDING』のフラッグシップとして、築30年の自社ビルを環境配慮型ビルへリニューアルした建物。既存躯体を活用し、自然の光・風へのアクセシビリティを高める改変を行うとともに、土や木などの自然素材を最大限活用。人にも地球にもよい循環の中に建築を位置づけ直す試みです。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/10983>

Proposer's Comment

建築物をマテリアルフローの通過点、材料貯蔵庫として捉え、新たに加えた木や土などの自然素材と、既存の人工素材とを分離可能にデザインされており、それぞれが寿命を終えた後に素材として回収できる思想を反映した計画となっています。

Proposal

提言①

マテリアルを起点に、 インクルーシブな社会ビジョンを描く

行政

サステナブルな社会システムや経済システムのあり方が模索される中で、「マテリアル」という視点はいっそう重要性を増しています。これからの社会のマクロなビジョンを描い

ていくにあたっては、マテリアルの観点をむしろ「起点」にして、よりよいマテリアルのあり方を実現するための社会ビジョンを描き、発信していく必要があるでしょう。

提言②

日々の研究開発から生まれた、 新たなマテリアルにかかわる情報や提案を 共有資産化する

デザイナー

企業

行政

あるべきマテリアルをめぐる議論や社会実装は、まだまだ発展途上。既存の「あるべきマテリアル」だけでなく、新たなマテリアルの探究と提案を続けていく必要があります。そして、行政や大企業発信の画一的またはトップダウン的な展

開のみならず、国内外の各地域それぞれの環境下で生まれたローカルイシューを解決する中で生まれたボトムアップ的マテリアルアイデアの伝播、その双方に価値を認めたいと考えます。

Perspective 3

未来からの「逆ベクトル」で考える

“こうであってほしい未来”から逆のベクトルを働かせ、今トライしておくべきことをする。そのことが自分たちのフィールドを超えて余波を生み、後に続く事例が増えていけば、“こうであってほしい未来”はより近づいてくる。そんな考えから「逆ベクトル」という言葉を選びました。過去から未来の時間ベクトルだけではなく、ローカルとグローバルの相互ベクトル、企業におけるデザインの上流、下流のベクトルの入れ替わりなど、考え方の起点を変えることで新しいベクトルが生み出されていることを、今回の審査を通して感じました。

審査プロセスにおける、脱毛器についての議論が印象的でした。「毛深いことを悩む子がいる」という話の中で、「未来の社会はより毛深いことを意識しない社会であってほしい。今は脱毛という方法を取らざるを得ないかもしれないが、社会全体のマインドを変えていくことこそが本質ではないか」という議論が出ました。これはまさに、現在の課題ベースではなく、あるべき未来から逆のベクトルを働かせた考え方といえるでしょう。また「老人デイサービスセンター[52間の縁側]」は管理側にとって合理的な建築になりがちなデイケア施設でありながら、利用者にとっての本当の幸せは何かという根源的な問いに立ち返り、人間としての生き方を優先するという逆のベクトルが働いたときにこのようなオープンな建築が現れ、それを運営側の新しいアイデアによって支えるという改革がなされていました。

“こうであってほしい未来”に近づくためには、制度の見直し、世間一般の意識改革などが必須です。そのために今一度、起点とベクトルを見直し、失敗を恐れないうトライアルが不可欠だと考えています。



永山 祐子
YUKO NAGAYAMA
2023年度グッドデザイン賞
審査副委員長

Pick Up GOOD DESIGN

老人デイサービスセンター

52間の縁側



地域の人たちが気軽に立ち寄ることができる縁側のような老人デイサービス。高齢者や子ども、地域住民の誰にとっても居場所であり、困ったときに助けあえる福祉の地域拠点です。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/20423>

Proposer's Comment

通常のデイケアでは管理に重きが置かれ、外と中を厳重に分けて、入居者が外部に出てしまうなどのアクシデントを防いでいます。しかし、ここはデイケアでは事例のないほどオープンな空間であり、従業員数を増やすことで、出て行ってしまったときには後から見守りながらついていく、などの対策をとっています。従来の考え方では実現しない“人”主体の管理の考え方であり、これはデイケアに限らず、学校など管理社会の中でがんじがらめになっているあらゆるフィールドにも広がっていくとよい事例だと考えています。

木造4階建て県営住宅

新浜町団地県営住宅2号棟建替事業



2019年に改正された建築基準法によって、日本で初めて実現した、「あわし木造4階建て県営住宅」。330mm角の大断面集成材の柱・梁を内外にあわした軸組構法で、今後の中高層木造建築への応用と展開が可能な普遍性と、敷地に根差す地域性を同時に併せ持つ、新しいモデルとなる建築です。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/20464>

Proposer's Comment

あわし木造の4階建て共同住宅の初の事例であり、このような事例ができることで、これから木造の活発な利用がより促進されるでしょう。合理的な設計と部材選定、調達方法に至るまで考え抜かれています。パイプスペースが吹き抜けで風の抜け道になっているなど、その横に設けられたパンプファジーンを含め、限られた平面の中で随所に工夫が見られます。

Proposal

提言①

「管理する側の都合」を起点とせずに、 豊かな社会を模索する

行政

企業

既存の社会システムでは、「管理する側」の都合に合わせたトップダウンの管理が行われがちです。しかし、一人ひとりの幸福度に重きをおいた「こうであってほしい未来」を実現するためには、既存のあり方を一から考え直す必要があります。教育や福祉など、人の成長、生き方、尊厳に大きく関わ

る分野では特に改革が必要でしょう。そのためにデザイン側から改革を促す、制度や意識改革によって取り巻くデザインに変化をもたらすという相互作用の中で、より「こうであってほしい未来」が定着していくというプロセスが求められると考えています。

提言②

教育のありかたを“未来”から考える

行政

現在の教育現場で、子どもたちは多くのルールに縛られ、既存の社会システムになじむような教育が行われています。しかし、子どもたちこそが本来は「未来」の担い手。一緒に

「こうであってほしい未来」を考え、そこへの道筋を歩めるような“未来からの逆ベクトル”を意識した授業のあり方のデザインが望まれるはずです。

提言③

“本来あるべき”リユースのあり方を 考え、模索する

行政

企業

リユースに関する議論は茫漠としていることも多く、本質的な問題解決からズレていることも少なくない印象を受けます。各々の分野にフォーカスし、具体的に実現可能性やその効果について議論を進めていくことが必要でしょう。たとえば建築の分野では既存の建物のリユース、あるいは構造材を構造材としてリユースすることが制度に阻まれ進み

にくい現状があります。また闇雲にリユース材を使うのではなく、本質的なエネルギー削減、CO2削減につながっているかの検証も必要です。グッドデザイン賞の受賞作にはリユースに関する取り組みが多く見られますが、その事例を検証することが具体的な法や制度の整備、効果の評価基準の整備につながるのではないのでしょうか。

Perspective 4

「土着性」を聴き直す

今日のグローバリゼーションのもとでは、すでにどこかの国の手の届かぬ誰かによって決められたスタンダードのもとでの競争に、ほぼすべての人間が参加を促され、参入を余儀なくされますが、そのことによって失われることのひとつに《土着性 the vernacular》があります。

ここでの《土着性》とは、地域に固有の地質や生態、ことば、生活、歴史、文化、地政学的な位置などを指します。迅速な対応や成果を求められる社会ではなおのこと、立ち止まって、自分たちが投げ込まれている市場の枠組みや競争の基準を、“よりゆっくり、深く、やわらかく”問い直し、元来自分たちに潜在していた力、自分たちを生存させている「他者」や「非-人間」の活力、特定の場に備わる固有の歴史や文化の水脈、を聴き直すことが求められます¹⁾。

そのとき、デザインの主体はもはや人間だけではなくるでしょう。人間以外の存在、山川草木、菌類、ウイルス、岩石、鉱物……あらゆる万物が、あるいはそのうつろいが、デザインの主体になるはずです。2021年度グッドデザイン賞で一緒に「外部クリティーク」として参加していた美学者の伊藤亜紗さんが、審査会場で、私たちは一体なにを審査しているのだろう、審査されているのは誰なのだろう、という根本的な問いを発したことがありました。グッドデザイン賞にかぎらず、あらゆるデザイン賞の受賞者として、非-人間が考慮にいれる時期に来ているのかもしれません。そうすると、コ・デザインの主体の範疇は、人間以外におよぶでしょうし、ホモ・ファベル(つくる人)の含意も、大きく変化するように思います。

ここに挙げた受賞作は、いずれも上述のような兆しが見てとれるものばかりです。そして、ここに挙げていない受賞作や、今回惜しくも受賞を逃した応募作品にも、同様の兆しを見いだせるものがありました。



中村 寛

YUTAKA NAKAMURA

2023年度グッドデザイン賞

フォーカス・イシュー・リサーチャー

Pick Up GOOD DESIGN

Art Triennial

One Thousand Names of Zeng-wen River, 2022 Mattauw Earth Triennial



このプロジェクトは、138kmに渡る河川流域コミュニティや新しいタイプの「エコ」を提唱する芸術祭(Advocative Eco-Art Festival)の柔軟性を高めることを目的としています。3年間のフィールドワークの中で、14人の学芸員が9つのサブプロジェクトと60のアート作品・行動によって上流から下流までをつなぎ、極端な気候と人新世時代における水資源、教育プロジェクト、エコフード、農業の問題を提起しています。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/19930>

Proposer's Comment

キュレーターのGong Jow-jiun氏を起点に、14人のキュレーターが、3年にかけて138kmの河川流域でフィールドワークをおこない、河川とともに生きてきた複数の民族、複数の職業人、複数の生命・モノの声に耳を澄まし、結び合わせていきました。そしてそれを、新しいエコ=アート・フェスティヴァルというかたちで体现してみせました。かつてはあらゆる生命の下支えをしていた流域が、人間の過剰な活動によって苦しんでいるという認識からスタートした、アクションを含むアートの、懐かしくも新しいかたちかもしれません。

オーガニック肥料

「土の薬膳」と地消地産コンポスト



「土の薬膳」は、九州大学の研究に基づいた廃棄される有機物から生まれた安全で高性能なバイオ肥料です。この製造法を活用し、地域の廃棄物をブレンドして高性能なオーガニック肥料に転換し、土壌を改善する仕組みが「地消地産コンポスト」。地域で消費された原料(=地消)でその土地の土壌を再生(=地産)させます。有機JAS認証取得済。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/14695>

Proposer's Comment

人間が壊したものを、人間が非-人間の力を借りながら再生していく。近年、リジェネラティブと呼ばれるものの多くは、そうした試みとして位置づけられます。長年にわたる地道で創造的な研究(聴くこと)の積み重ねが、オーガニック肥料を生み出し、デザインとかけ合わさって社会的インパクトを生成していく様子もみてとれます。

1: “よりゆっくり、より深く、よりやわらかく”というものとへの「かまえ」は、平和・環境活動を展開したアレクサンダー・ランガー (Alexander Langer) によるもので、のちに社会学者のアルベルト・メルレルや新原道信に引き継がれたもの。参考: “惑星社会のフィールドワーク——” 根本的な問い”からの覚え書き (新原 道信) | 中央大学文学部・大学院文学研究科社会学専攻 (<https://sociology.r.chuo-u.ac.jp/blog/detail/270>)

Proposal

提言①

文化政策をリデザインする

トップダウンになりがちな文化政策において、いっそう《土着性》を聴き直すことが求められるはずです。地べたを這うようなフィールドワーク、フィールドでのきめ細かな観察眼と繊細さ、見たものを疑い、捉え直そうとする認識論的反省——そういったリサーチ力と政策づくりとを結び合わせていく挑戦が必要です。アートやデザインのあり方を根本的に見直し続けながら、それぞれの地域や集団／個人に固有の創造力をその都度再定義し、政策に反映させていく場が

行政

企業

デザイナー

もっとあっていいのではないのでしょうか。そうした場合は、たとえば芸術祭をリデザインしていく機会にもつながるでしょう。さらには、アート／デザインやその背後にある創造力のあり方を捉え直す試みの積極的支援、そしてアート、デザイン、環境、地域コミュニティの関係の捉え直しも必要です。そうした前提で、さまざまな創造力を支える助成金のあり方も見直しが求められます。

提言②

固有の「土壌」を守る仕組みをつくる

それぞれの地域における「土着性」が守られるような「土壌」を耕していく必要があります。文化においても、農業においても、森林においても。変化を拒むという意味ではなく、それは、修復や回復、再生のプロジェクトになるでしょう。文化と農業との結びつき、コミュニティと土との結びつきを見

行政

政治

直すプロジェクトを支援すべきで、そのためには貿易のあり方も含め、政策を見直さないといけないでしょう。強大な国家や企業に呑み込まれたり、かき消されたりしがちな、小さな命、小さな声、小さなコミュニティを複数守ることで、社会の多種多様な「土壌」を守っていく必要があります。

提言③

「土着性」から地球規模の課題にアプローチする

いま、待ったなしの地球規模の課題があふれています。たとえば、環境問題／気候変動は、そのうちの最重要課題のひとつです。そうした課題に対して、最小限のエネルギーで最大の社会的インパクトを生まなくてはなりません。国家、企業、NGO、NPO、宗教コミュニティなど、結束力とインパクトを持ちうるあらゆる共同体、あるいはその連なりによるゆるやかなコレクティヴズの協業が不可欠です。その際グローバルな視点はもちろんのこと、個々の地域が、それぞれ

行政

企業

デザイナー

に適したかたちで、地球課題の解決に寄与できるようなあり方が求められます。どこかの誰かによってつくられた一律の基準のもとで、どちらがサステナブルなのかを競争するだけでなく、土着のサーキュラーな仕組みを見出し、それを更新しながら再生させる、質的なアプローチが必要になります。喫緊の課題に対して、そうした質的なものの見方を認めていく文化もまた、必要になるでしょう。

Perspective 5

生み出すのではなく《なおす》



中村 寛

YUTAKA NAKAMURA

2023年度グッドデザイン賞

フォーカス・イシュー・リサーチャー

法の本質的機能は暴力である——ヴァルター・ベンヤミンやジャック・デリダによる論考に通底するテーゼです。たしかに、法は単に規範を明文化したのではなく、その法が適用される範囲内にある個々の身体を縛り、拘束し、場合によっては死に至らしめることができます。少なくとも法は、単なる文章群ではなく、ある種の行動を促し、帰結をもたらす社会的力(social forces)であることに間違いありません。

このことに気がついた人びとが、行為としての法が生み出す帰結に眼を向けだしました。そしてその帰結が、必ずしも幸福なものになってないことを見いだします。法によって救済され、治療されなければいけないのに、逆にもっと傷つき、

疎外感を生み、分断を深め、関係を悪化させる。被害者も、その家族も、そのコミュニティや社会も。加害者も、その家族も、そのコミュニティや社会も。それゆえに、修復的司法(被害者と加害者、犯罪の影響を受けた周囲の人びとなど、事件の当事者が主体的に集まり話し合うことで、事件によって引き起こされた害悪の解決とともに模索すること)や、治療的法学(刑事司法制度について、罪を犯した人に対して「刑罰を与えるプロセス」と見るのではなく、罪を犯した人が抱える「問題の解決を導き、結果的に再犯を防止するプロセス」と捉えようという考え方)、それらを含む治療共同体(生きづらさを抱えた人たちがともに暮らし、回復のための平等で対話のある共同体をつくり上げ、ミ-

ティングと役割・責任の遂行を重ねて人間性の発達を達成していく仕組み)が生まれることになります。

このように、法を社会的力として捉え、その本質的機能を暴力とする見方を、デザインにも当てはめて考えることはできないでしょうか。すべてのデザインの本質的機能は暴力である、と。それが言い過ぎだとしても、すべてのデザインは、単なる色、モノ、カタチでも、サービスでもなく、社会的力である、と。それらは、現実介入し、その帰結として、未来の行為を規定したり方向づけたりします。一方には、良き意図から出発したものでも、悲惨な帰結をもたらすデザインがあり、他方には、状況を改善し、幸福な帰結を生むデザインがあります。

Pick Up GOOD DESIGN

孤独解消と自己実現のための治療回復共同体

ワンネス財団



ワンネス財団は「孤独の解消と自己実現」を掲げ、ウェルビーイングが低くメンタルヘル스에課題を抱える人たちの心身の回復とその後の成長を支援する専門機関です。刑務所内教育や、出所者・出院者のためのライフキャリアスクールの運営、事業開発を通じた卒業後の雇用の創出までをカバー。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/15603>

Proposer's Comment

治療回復共同体(Therapeutic Community)がグッドデザイン賞に応募してきたこと自体、画期的なことであると同時に、時代の流れを反映しているともいえます。こうした試みと親和性がある、修復的司法の試み(たとえば、メディエーターやファシリテーターなどに注目するきっかけになりますし、一筋縄ではいかない「過ち」「罪」「傷」などに向き合い、新たな仕組みや取り組みをはじめる人たちのインスピレーションになるように思います。

福祉介護・共同送迎サービス

ゴイッショ



介護施設の業務の3割を占める送迎を地域に委託し、介護施設の業務負担を軽減しました。さらに、複数施設の利用者を乗合いで送迎することで効率化。加えて、空き時間で地域課題に応じた他の移動を重ね合わせ、持続可能な地域移動の実現に貢献する移動サービスです。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/15734>

Proposer's Comment

自動車メーカーが、自社の得意分野をいかしつつ、高齢化する社会での地域や生活のあり方を見直し、よりよい仕組みを考案しました。自動車の生産・販売という従来の役割ではなく、すでに稼働している自動車の重複を避ける仕組みをつくることで、福祉介護事業者の送迎業務を削減し、地域にあわせた移動サービスの提供を考える。現在と未来の社会を見据えた、新しいモビリティ・サービスのありようを、今ある固有のリソースのなかで考案したデザインだといえます。

Proposal

提言①

政治

「刑法」から社会をリデザインする

「治癒」ないし「治療」を推し進めるためには、まず刑法やそれによって生じる社会通念を見直し、よりよいデザインに変えていく機会を増やす必要があります。とりわけ懲罰的／報復的司法のあり方に加えて、修復的司法・治癒的法学の

あり方が模索されてよいはずです。また、これは刑法上の問題だけにかぎらず、社会全体のあらゆる局面で、過ちの償い方、対立・衝突の仲裁や和解方法を再検討していく機会になるでしょう。

提言②

企業

デザイナー

サーキュラー・デザインを重視・推進する

「治癒」の発想は、既存のものごとにも問題が生じた場合も、それを捨てるのではなく、再利用することにつながります。あらたにモノをつくるのではなく、今あるものを違ったふうにつないだり、切断したり、動かしたりしていく、今あるリソースを再配分する、など。そんな「治癒的」発想を持っ

たデザインがもっと出てくると、循環型の社会・文化形成への一助になります。「治癒」や「修復」、あるいは「なおす(治す／直す)」営みは、これからのサーキュラー・デザインの中心的なコンセプト／方法になるでしょう。

提言③

行政

企業

デザイナー

建築の「まわり」まで評価する環境をつくる

建築そのものだけでなく、その「まわり」まで含めて評価する社会環境は、「生み出す」ばかりを重んじる風潮の歯止めになるでしょう。たとえば建築であれば、Community-basedな建築・環境デザインのあり方とはどのようなもので、それはいかにして実行可能か。つくられた場に集まる

人びとのマインドセットやふるまいを、ともに考え、場合によっては変えていくコ・デザインの取り組みは、どのように可能か。そうした観点を含めて建築・環境デザインやモノを評価することがスタンダードになるような政策や支援が必要です。

Perspective 6

「デザインの評価軸」を問い直す



野見山 桜
SAKURA NOMIYAMA
2023年度グッドデザイン賞
フォーカス・イシュー・リサーチャー

「デザイン」という言葉が一般的になった一方で、その存在が捉えどころのない体の知れないもののように思われていることも否めません。デザインという言葉が指す範囲が広がり続けていることがその大きな理由としてあげられるでしょう。グッドデザイン賞の歴史において、ここ10年の大賞作品だけを見ても、移り変わりは顕著であるといえます。ロボットが評価された年もあれば、取り組みが評価された年もあります。新しい対象を「デザイン」という枠組みに加えるということは、既存のデザインの評価軸とは異なるベクトルがそこに挿入されることです。その

ベクトルが何かを明らかにすることで、わたしたちが今何をデザインで大切にしているのかが見えてくるように思います。

10年前は「グッド」と評価される対象だったものが、今年を対象から除外されました。今年グッドだったものが、10年後はそうではなくなるかもしれません。そんな不安定な評価を下していいのか？という意見もあるかもしれませんが、考えてみてほしいのです。今の時点でこの先もずっと「グッド」だと言い切れることほど、懐疑的なことはありません。それは、社会は変わらない、つまりわたしたちの価値観は変化しないということが前提でデザイン

が成り立っていることになるからです。

「ロングライフデザイン」と呼ばれるものがあります。変化し続ける社会において長年愛されるということは、時代に左右されない普遍的な価値があるということ。そんな存在になれるものは、日々生み出される数々のデザインのうち、ほんの一握りです。デザインの価値とは、本来流動的です。大切なのは、今なぜそれを評価するのか、しないのかを明文化しておくこと。それが年という「定点」でデザインを評価するグッドデザイン賞のできることであり、社会への影響力をもつ取り組みとして責任を示す方法でもあります。

Pick Up GOOD DESIGN

高等教育手法

公立大学法人国際教養大学



「国際教養教育」を教学理念に掲げ、2004年、秋田県に開学した公立大学。グローバル社会におけるリーダーの育成を使命とし、それまでの日本の大学とは一線を画す教育の仕組み・学修環境を構築してきました。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/15935>

Proposer's Comment

教育の手法を「デザイン」と設定して応募、受賞したプロジェクトです。手法の良し悪しを決めるうえで実績を示すことは必要不可欠であり、一定の時間を要します。このプロジェクトが受賞に至るまで設立から19年という時間の経過がありました。一方で、同じ教育分野でも「神山まるごと高専」は2023年に開校した学校にもかかわらず、学校をつくるというプロセスを「デザイン」とし応募、賞が与えられました。大賞候補になっていることからそのインパクトが大きいことは明らかです。そのノウハウや知見をスピード感を持って共有した方がいい、「今」こそ取り組みとして評価すべきである、という意見があり、今後近い未来に出てくるデザインアクションへの期待を込めての評価ともいえるでしょう。

ロングライフデザイン賞の受賞作

(2023年度受賞：6件)



塩(公益財団法人塩事業センター)
タンボン(ユニ・チャーム株式会社)
職業用ミシン(JUKI株式会社)
輸液容器(テルモ株式会社)
パーソナルコンピュータ(レノボ・ジャパン合同会社)
Nシリーズ(本田技研工業株式会社)

Proposer's Comment

ロングライフデザインという言葉に象徴されるように、評価の軸に「時間」がはっきりと示されているモノたちです。グッドデザイン賞では「10年以上にわたって販売・提供されて、ユーザーからの高い支持を獲得し今後の継続が見込まれ、かつ高い水準のデザインを備えたプロダクト、建築、サービス、コンテンツなどが審査対象」とされています。10年と聞くと長く感じる人も一方で、案外短いと思う人もいるでしょう。プロダクトやサービスの分野によって開発にかかる時間やマーケットにおけるトレンドの変化のスピードは異なるはずです。

Proposal

提言①

「変化」を前提にデザインする

社会は変化し続けるもの。それを敏感に感じ取り、デザインに反映することが「グッド」を生み出す鍵となります。しかし、すごい速度で移り変わる「今」だけに向き合っても意味はありません。近い未来にどんな価値観が出てくるのかという未来志向の考え方、あるいはどんな社会にしたいのかという主体的な態度が求められます。たとえば、商品開

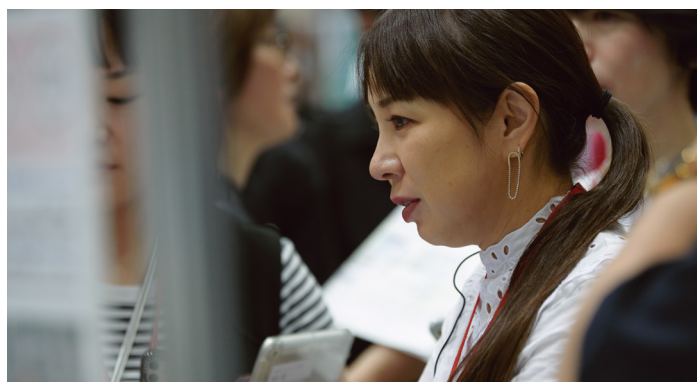
発のスタート地点を一步後ろに設定することで、取り掛かろうとしているデザインの本質と、すべきことが見えてくることがあります。既存の商品を存在させ得る価値観や意義を改めて見直すことで、ブレイクスルーが生まれることがあるのです。

政治

行政

企業

デザイナー



Perspective 7

「レガシー」を受け継ぎ、共有する



野見山 桜
SAKURA NOMIYAMA
2023年度グッドデザイン賞
フォーカス・イシュー・リサーチャー

審査に立ち会う中で、「レガシー」という言葉が頭に浮かんでくる場面が何度もあったことが印象的でした。その場面は大きく2つに分けられます。応募された物やプロジェクト自体に「レガシー」を見た場面。そしてグッドデザイン賞自体のレガシーを考えた場面です。

まず前者について説明すると、過去にデザインされたものが何らかのカタチを変えて今年応募され、審査される場面がありました。初めてこの世に発表された当時は新しいデザインだったものが、時間の経過と共にシグネチャー的存在となり、「レガシー」が創出されたことが、評価につながったものがありました。何を守り次の世代に継承していくのか、その手法を示す好例を受賞事例のいくつかを確認

することができました。

後者に関しては、グッドデザイン賞の審査に立ち会ったなかで何度も遭遇したため、具体的な事例をいくつかに絞って紹介するのは難しいです。代わりに、私が考えるグッドデザイン賞のレガシーを少し言語化してみたいと思います。グッドデザイン賞は、賞という言葉だけに注目してしまうと評価や認証をするための取り組みだと理解してしまいがちですが、その理念を読むと「デザインによって私たちの暮らしや社会をよりよくしていくための活動」であり、審査はそのための手段であることが分かります。ここから一過性ではなく、継続性のある営みであることも読み取れるでしょう。

統計によれば、近年は毎回5,000を超

える応募があるとのことですが、つまりそれだけの数のデザインの新しいカタチや考え方が集まっているということ。そこには応募してきた人たちのノウハウや知恵、データの蓄積が反映されています。そして「審査」の過程で巻き起こるさまざまな議論からは、私たちの暮らしや社会をよりよくするためのヒントを大いに得ることができます。単にいいアイデアを称賛するだけでなく、改善を見越した提案があったり、問題提起が含まれていたりします。そこまで含めたものをグッドデザイン賞のレガシーとして受け継いでいくこと、そして広く共有することが重要だと考えています。

Pick Up GOOD DESIGN

腕時計

G-SHOCK G-SQUAD DW-H5600



G-SHOCK 5600シリーズが最新機能を持って正常進化。装着性の高いサイズ感に、アクティブな日常をサポートする心拍測定機能を搭載しています。着信通知やトレーニング計測などの機能はUSB充電に対応しながらも、時計表示はソーラー充電で駆動することで新世代のスタンダードとして、長く愛着の持てるG-SHOCKに仕上げました。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/15006>

Proposer's Comment

発売から40年近く続くG-SHOCK 5600シリーズのアイコン的な形状を継承しつつ、現代に求められる機能や装備を付加させることで現代に通用する腕時計として開発されました。何を守り次の世代につなげていくのか、その手法を示す好例といえます。

リゾートホテル

富士屋ホテル



富士屋ホテルは、登録有形文化財の建物を含む、明治、大正、昭和の個性豊かな建築群で構成されています。耐震改修促進法改正を契機に、文化財的価値の保存と安全性確保の両立を目指し、歴史的建物に耐震・防災改修を実施。ホスピタリティの高いサービス提供のため、最新機能の厨房等を含むカスケード・ウイングを新築し、歴史的建物に接続しました。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/15091>

Proposer's Comment

改修によって現状を保全したり、歴史的な内装意匠を復活させたりするだけでなく、ホテルとしてホスピタリティを充実させるための新しい機能を追加させました。これもレガシーを受け継いでいく手法を示す好例といえるでしょう。

Proposal

提言①

デザインを「文化資源」として 継承していく 手法やノウハウを共有化する

行政

企業

デザイン
業界

デザイナー

人々の暮らしと直につながっているデザインとは文化の表象であり、未来を創る資源になります。歴史的建造物の保全や革新的技術の継承など、デザインされたモノやコトを

次世代につなぐためのノウハウをもっと練り上げ、共有していく取り組みを推進していく必要があるでしょう。

提言②

「シンクタンク」としての機能を拡充する

グッド
デザイン賞

グッドデザイン賞は「審査」の主体ではありますが、あくまで審査は、グッドデザイン賞が掲げるミッションを遂行するための手段にすぎません。「デザインによって私たちの暮らしや社会をよりよくしていくための活動」をいっそう推進するため、内側にとどまっている議論やそこから得られる示唆を

もっと世に開いていく必要があるでしょう。そして、その蓄積を用いたシンクタンクとしての機能を拡充していくことは、グッドデザイン賞が新たな展開を持つための一つの有効な手段になり得ると考えます。

Perspective 8

「スロー経済」に価値を見出す

コスパ(コストパフォーマンス)やタイパ(タイムパフォーマンス)を謳った作品が軒並み受賞を逃した一方で、「スロー」を感じられる作品、もしくは「スロー」に積極的な価値を見出すような作品が数点、ベスト100や金賞を受賞している点に着目しました。

「スロー経済(Slow Economy)」は辞書的には「景気低迷」と訳され、経済活動や成長が鈍化している状態としてこれまでネガティブに使われることが多かった言葉ですが、そもそも世界的に成長を続けること自体を前提とした社会や経済自体のあり方を見直そうという動きが起こっています。地球環境や気候変動の問題、国内でも人口減少、少子化、財政危機など課題は山積する中、世界的なパンデミックを経て、人々の価値観も変わりつつあります。成長主義を疑問視し、経済の縮小を提唱する「脱成長(Degrowth)」の議論も、欧州の経済学者などを中心にグローバルで盛り上がってきています。

Pick Upに挙げた事例に加え、大賞を受賞した「52間の縁側」も、高齢者のためのデイサービスでありながら、地域の子どもたちや大人たちとの自然な関わりの中で、認知症や障がいなどの問題を抱えていても、その生き様、死に様さえもそのまますべて肯定する世界がデザインされています。まさにスロー経済の実践といえるでしょう。

持続可能性の危機を前提に、環境への配慮や社会的な正しさ、人間の幸せに焦点を当て、地域経済や循環型経済、成長速度より成長の質を重視する「スロー経済」を前提とした、あるいは推進するデザインを生み出すのは勇気が要ります。だからこそ、地球と社会と次世代を見据えたその覚悟を講じていくことが必要だと思います。



林 亜季

AKI HAYASHI

2023年度グッドデザイン賞

フォーカス・イシュー・リサーチチャー

Pick Up GOOD DESIGN

ECサイト

ソーシャルグッドマーケット「Kuradashi」



楽しいお買い物で、みんなトクするソーシャルグッドマーケットとして、フードロス削減を目指し、まだ食べられるにもかかわらず捨てられてしまう可能性のある食品などを販売。さらに、売り上げの一部を環境保護・災害支援などに取り組むさまざまな社会貢献団体への寄付やクラダシ基金として活用し、SDGs17の目標を横断して支援しています。楽しくてお得なお買い物が、社会の良いことにつながる。そんな、全く新しいソーシャルグッドマーケットを創出しています。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/20461>

Proposer's Comment

賞味期限が迫り廃棄の可能性がある商品をお得に提供し、売り上げの一部が社会貢献団体へ寄付される仕組みです。楽しくてお得なお買い物が社会貢献に繋がるソーシャルグッドマーケットの概念を具現化し、「スロー経済」のトレンドを牽引しています。廃棄寸前の商品が新たな価値を生み出し、2023年9月末時点での支援総額は累計1億1千万円を超え、フードロスの削減量は累計18,855トンにのぼるといいます。東証グロス市場への上場も果たし、社会性／環境性／経済性を同時に追求するサービスとして、今後の動きが注目されています。

ECサービス

Yahoo!ショッピング「おトク指定便」



ユーザーの利便性を高めながら物流の多面的な社会課題の解決を目的としたデザイン。「Yahoo!ショッピング」において、余裕のある配送日を選ぶとポイントが付与される機能を提供し、ユーザーはお得に、ストアは特日における出荷作業の分散化、配送業者は業務負担軽減につながる三方よしの解決方法を実現しています。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/15525>

Proposer's Comment

配送を急がない商品の場合、ユーザーが余裕を持ったお届け日を指定すると、後日「PayPayポイント」がもらえる仕組みで、出荷・配送業務の負担が分散されるという、まさに「スロー経済」を絵に描いたようなサービスです。ユーザー、ストア、配送業者が共に利益を享受する「三方よし」のデザインともいえます。出荷作業のスムーズな進行と配送業者の業務負担軽減が実現し、再配達が減少することで環境にも寄与しています。

Proposal

提言①

「スロー」の価値を認める

既存の経済システムの中ではポジティブには評価されにくい、スロー経済の価値を向上させるためのアクションが必要です。遅い、不揃い、不出来、高額、不便かもしれない、だけど環境や社会、人にやさしくサステナブルである……

そんなモノやサービスをより評価するための仕組みや制度の整備、あるいは文化の醸成を進めていく必要があるでしょう。短期的な情勢に踊らされない、強い意志が求められます。

行政

企業

デザイン
業界

メディア

提言②

「スロー」実践のきっかけや機運をつくる

既存の社会システムをアップデートしていくにあたって、何かわかりやすい動きやアクションからスタートすることは有効です。週休3日制の導入、24時間営業の見直し、労働時

間の短縮、ローカリゼーションやフェアトレード、シェアリングエコノミーの導入……「スロー」を実践するきっかけや機運を、各々できる範囲からつくっていく必要があります。

政治

行政

企業

メディア

提言③

「本質的な活動」を見極める仕組みをつくる

他方で、表面的な取り組みに終始しないように注意することも必要です。「SDGsウォッシュ」(実態が伴わないのにSDGsに取り組んでいるように見せかけること)といった言葉に代表される、「ウォッシュ的な活動」ばかりが増えては意味がありません。そうした活動と、「本質的なアクション」の真贋を見極める必要があります。短期的な成長を感じられる数字やアピールを高く評価するだけでなく、短期的にはコストが大きいアクションや、いったん成長をスローダウンする動きについても、中長期的なインパクトを正しく評価する必要があります。まずは企業や組織が、SDGsや社

会貢献活動に対し、自らのコミットメントや取り組みをより透明性高く、検証可能なファクトベースで具体的に報告する。政治や行政は外部の専門家や第三者機関などと連携し、企業の取り組みの進捗について継続的なモニタリングと検証、評価を行う。メディアも「ウォッシュ」的なアピールに踊らされることなく、ファクトベースで継続的な取材と発信を行う。投資家やステークホルダーも含め、多様なプレーヤーが地球にとって、社会にとって、人にとって、よりよい未来を評価できるような客観的な仕組みや取り組みを求めます。

政治

行政

デザイン
業界

デザイナー

メディア

Perspective 9

「個」と「組織」の関係性を再考する



林 亜季

AKI HAYASHI

2023年度グッドデザイン賞
フォーカス・イシュー・リサーチャー

「個の時代」という言葉に象徴されるように、個人と企業・組織の関係性が変わってきています。

終身雇用や年功序列が崩壊し、新卒一括採用で会社に合う人材を長期にわたり雇用するメンバーシップ型から、仕事内容にマッチする人材を採用するジョブ型雇用へ。人材獲得競争が激化し、数年ごとに転職する人も少なくありません。リモートワークや副業・複業、起業など多様な働き方が促進されている一方で、企業は社員・従業員のエンゲージメントの低下を懸念しています。組織には従業員とのより協力的な関係やオープンコミュニケーション

を重視する文化が求められています。

個人と組織の関係は、上下関係・雇用関係からより対等で有機的なコラボレーション・共創関係へ。意思決定プロセスは、トップダウンからボトムアップへ。従業員のスキルや能力を最大限に発揮させるため、タレントマネジメントを強化する企業も増えています。

そんな中、個人と組織の関係性の新たなトレンドを物語るような作品が見られました。「シェーバーの世界に残る、昔ながらの男らしさや、機能が多い方が豊かである」というイメージを変えるため、デ

ザイン部門から事業側に提案しました」。5件のファイナリスト(大賞候補)に選出された「Panasonic ラムダッシュ パームイン」のプレゼンテーションで、デザイナーの別所潮氏はこう語りました。デザイナーが世の中の価値観の変化を敏感に感じ取り、組織に働きかけた。大企業がデザイナーの感覚を信頼し、開発プロセスを経て、シェーバーという成熟商品に革新をもたらしたのです。有機的に変わる個と組織の関係を前向きに活かすような勇気あるアウトプットが、この国の閉塞感を打破し、イノベティブな未来に導いていくのではないかと期待しています。

Pick Up GOOD DESIGN

電動シェーバー

Panasonic ラムダッシュ パームイン ES-PV6A



5枚刃リニアモーターシェーバーの本格機能を掌サイズに凝縮。高い携帯性とどこにでも置ける佇まいで常に傍に寄り添い、指先で角度を自在に操りながら肌と対話するように剃れる新感覚のシェービングが可能に。材料や部品を大幅に削減した本体にしっとりした触感の自然由来素材を用い、愛着を持って長く使えるシェーバーの新典型を目指しました。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/18596>

Proposer's Comment

個人の発想と創造力が組織を導いた好例です。シェービングの体験価値を見直し、性能だけでなくデザイン性やこれからの価値観、ライフスタイルに合った製品を開発したいとのデザイナーの思いから生まれた新たなデザインは、これまでのシェーバーとは全く異なる斬新な形状でありながら、組織を動かし、市場にも歓迎されました。組織が個人のアイデアや思いを尊重し、柔軟かつ前向きに受け入れることで、新たな市場や顧客ニーズに対応でき、変革を促進できることを示唆しています。

ダブルクリップ

スマートなダブルクリップ



多枚数の紙を手軽に固定できるダブルクリップは資料をまとめる際に大変便利です。しかし閲覧する際にはめくる動作の邪魔をしてしまいます。スマートなダブルクリップは、紙をめくる時に角に生まれる三角形の余白と形状を揃える事で、邪魔にならずガイドとして機能します。資料を留める人だけでなく、受け取り閲覧する人のことを考えた製品です。

<https://www.g-mark.org/gallery/winners/17478>

Proposer's Comment

110年以上前の発明であるダブルクリップに着目し、デザイナーが既存のダブルクリップとは異なる構造を模索。紙を挟むだけでなく、その後の紙を閲覧するユーザーまでを考慮し、コクヨデザインアワードにて新たなデザインを提案しました。量産や品質の担保などの課題を乗り越え、コクヨ社員の尽力により、商品化が実現。個人の挑戦が組織に認められ、組織と連携したことで、新しい製品を生み出すことができました。

Proposal

提言①

企業人・組織人の クリエイティブ・コンフィデンスを高める

企業

行政

メディア

「組織」における「個」の力をいっそう高めていくための大前提として、個々のメンバーが自分自身の創造性やアイデアに自信を持ち、積極的に表現する志向を持っていることが重要です。企業や組織は従業員やメンバーのクリエイティ

ビティへの信頼を表明し、従業員のクリエイティブ・コンフィデンス(=自身の創造力への自信)を高めるような研修や自己研鑽を奨励し、新たな表現や提案が自発的に生まれるような心理的安全性の高い環境を構築すべきです。

提言②

個人の発信を奨励する

企業

行政

メディア

インターネットやSNSを起点に自由な発信活動や表現活動でブレイクする人やインフルエンサーが多数現れる一方で、企業や組織によっては所属する個人の発信や表現を制限しているケースもまだまだ見られます。これからの「個」が活躍する組織においては、「個」を起点とした発信活動や提案活

動が自由になされているべきです。企業や組織の中で活躍する「個」の発信は、また別の企業や組織内の「個」にとってインスピレーションや積極的な発信のエネルギーにもなります。個人の発信を所属先の企業や組織がリスクとみなして制限するのではなく、より自由に認め、奨励すべきです。

提言③

個人の「ナラティブ」から 生まれるアイデアを重視する

企業

行政

メディア

企業の発信は一般的に、企業名や経営サイドを主語としてなされることが大半です。しかし、それぞれの商品やサービスが「個」を起点につくられていく傾向がより一層高まっていくと信じて、「個」による語りやアイデアも重視されるべき

です。サービス・商品開発のプロセスにおいても、より個人の主観や思いを大切に、「私」が主語として語られるストーリー＝ナラティブを重視すべきでしょう。

Focused Issues Researcher's Eye

審査委員ではない外部有識者の立場から、すべての審査対象を見つめ、
“うねり”を探ってきたフォーカス・イシュー・リサーチャー。
3人それぞれの専門性や切り口から、
審査プロセスに伴走する中で見えてきた気づきや視点について書いてもらった。



Discussion of Sakura Nomiyama

グッドデザイン賞という定点観測

野見山 桜

日本のデザイン史のなかで私が最も面白いと思う時期は1950年代です。世界デザイン会議の日本初開催(1960年)や東京オリンピック(1964年)におけるデザイナーの活躍など、デザイン業界が盛り上がりを見せ、華やかなイメージがある60年代の影に隠れがちですが、戦後の急激な復興のなかでデザインという言葉が社会に徐々に浸透し、日本宣伝美術会や日本インダストリアルデザイン協会といったデザイン系職能団体の設立や日本デザインコミッティーによるデザイン運動などが繰り広げられたのが50年代。当時の雑誌や文献を読むと混沌としていながらも、とても活気があったことが分かります。

グッドデザイン賞の設立もこの時期、1957年のことです。当時、日本のメーカーが外国商品のデザインを模倣していた

ことが問題となり、国産商品の「よいデザイン」を奨励することを目的に作られたというのは業界では有名な話。いまやデザイン先進国と呼ばれるようになった日本ですが、かつては「よいデザイン」の例を示さなければならなかった状況があったことに驚かされます。

50年代に起きた数々の事象がいまやデザイン史の一部となり語り継がれ、時間の経過と共にデザイン振興のマイルストーンとなっているわけですが、グッドデザイン賞には特記すべき点があります。それは一過性の出来事ではなく、今も継続している活動であるということ。つまり歴史の一部でありながら、現代とも接続している稀有な存在なのです。グッドデザイン賞ほど長い時間を通じてデザインの「定点観測」の場として機能しているも

のは、ほかに例がありません。毎年新たに選定されるグッドデザインを列举していくと、時代ごとに「デザイン」が変容していく様を追うことができます。それに応じてグッドデザイン賞の活動も「よいデザイン」の啓蒙から啓発へ変化を遂げてきました。

定点観測の意義

今回リサーチャーとして参加するにあたり、デザイン史という「過去」を研究する者がグッドデザイン賞という「今」のデザインを評価する活動に立ち会うことでどんな考察ができるのか考えを巡らせていました。想定していたのは、審査のための素養としてデザイン史の知識がなんらかの役に立つ状況を専門家として分析

すること。例えば、あるプロダクトの形がいつぞやの時代に流行した様式を参照しているとか、ある運動から影響を受けているなど。もちろん、時折そのような会話を審査委員同士で繰り広げている様子を見ることはありましたが、審査に大きく影響した局面はなかったように思います。

それよりもわたしが興味深く思ったのは、審査委員が議論に取り上げる過去が、5年前、10年前というように、「今」からそんなに離れていない時点だったということ。つまり「歴史」にはまだなっていない過去の集積、「定点観測」が審査における重要な参照点としてしばしば作用していたのです。

「定点観測」からの考察が審査に活かされたもので、特に印象に残っているのが、トヨタ自動車株式会社のプリウスです。2023年度に大賞候補に選出されていましたが、実は1998年度グッドデザイン賞で初めて受賞をしています。当時は、エコロジーデザイン賞というカテゴリーでの受賞でした。そして2003年度には初めて大賞を受賞しています。エコロジーの観点からだけでなくそのデザイン性の高さが評価のポイントでした。その後、2009年度、2011年度、2016年度とグッドデザイン賞を受賞しています。審査当時のコメントを読むと、それぞれの受賞時にどんな点が評価されたのかを確認することができ、それらをひとつの時系列で見た時に、2023年度のプリウスの受賞がどんな意味を持つかがより際立ちます。これまでの受賞モデルと比較して何が変わらないのか、あるいは何が圧倒的に異なるのか、そういった話が審査のなかであがっていました。もちろん過去に大賞を受賞してい

ることも議論されています。2023年度の受賞では、そのデザイン性が高く評価されました。モノ離れが進む昨今、「これまでのプリウスの印象を刷新し、欲しいと思わせる圧倒的なカッコよさを持っている」と審査委員が熱弁していたのが印象深いです。

デザインは、日々変化する私たちの生活や価値観に応じて変わります。しかしその変化は時に微細でその時に捉えるのは難しいもの。定点観測を通じて、変化を意識しながら継続して見ていくことで、「ある時」だけでは分からないことに気付くことができるのです。

グッドデザイン賞は、誰にとっての定点観測となるべきなのか？

グッドデザイン賞がこれまでに得た貴重なデータは膨大です。現在、賞の公式サイトでは、過去の審査に関する情報がデータベースとしてまとまっており（「知る——グッドデザイン賞とは」<https://www.g-mark.org/learn/what-is-gda>の参照をおすすめします）、これまでの活動を概観することができます。

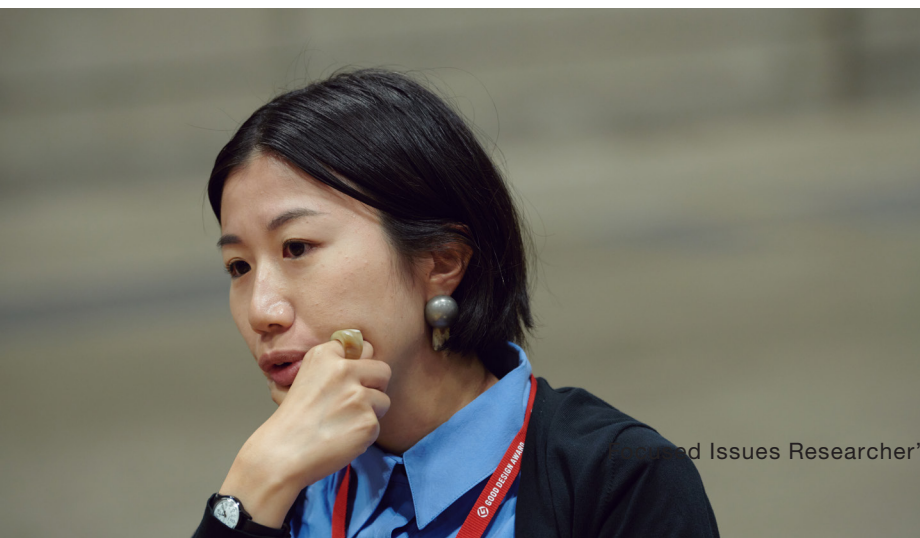
一方で気になったのは、その内容が主に作り手側に向けられているということ。確かに、デザイナーやメーカーがよりよいデザインを生み出すことで、グッドデザイン賞が目指す、よりよい暮らしや社会の実現へ貢献することはできるでしょう。しかしデザイン文化が成熟してきた現代においても、「よいデザイン」について議論する母数がデザイン業界や産業界にいる人たちのみで構成されているのに少なからず違和感を感じます。

なぜならば近年、デザインの主体が作り手側から、使い手側に移行してきたと思うからです。今の時代、SDGsの観点からモノやサービスを選んで使うという行為に能動的な態度が求められ、使い手側にも大きな責任が課せられるようになりました。デザインの需要を生み出す使い手側の意識や行動は、社会や暮らしに対し大きな影響力を持つことはもはや言うまでもないでしょう。デザインリサーチへの関心が高まり、ユーザー起点のデザインの重要性が説かれるようになったことを鑑みても、デザインが使い手主導になりつつあることは明らかです。

今回の審査でこのことを強く意識したのは、ランドセルや脱毛器が議論にあがっていた時でした。

これら商品を存在させるのは、「小学生の通学カバンはランドセルである」「体毛はないほうがいい」といった既成概念や価値観があるからこそ。私自身を含め、そこに違和感を覚える審査委員が多数いたのです。しかし、考えてみれば、使い手側がその束縛から逃れて、新たな意識を持てば、それに応答するようにデザインも変化します。もちろんその逆もあるでしょう。ブレイクスルーが生まれるのは、作り手側と使い手側の意識が共鳴して、変化することを恐れない、あるいは新しいことに挑戦する勇気を持つ時。これは商品開発のみならず、政策や社会制度など、あらゆる領域のデザインにおいて当てはまることです。

今年発信する提言のひとつでは、グッドデザイン賞をシンクタンクとして機能拡充させる必要性を説いていますが、これからは作り手側だけでなく、使い手側にも有効な分析や調査を提供することが求められるでしょう。より豊かなデザイン活動の循環を生み出すために、使い手を単に「よいデザイン」を参照する存在として位置づけるのではなく、「よいデザイン」を考えるための議論に積極的に巻き込むことが重要になってくると考えます。そのためにも、グッドデザイン賞による定点観測のあり方を改めて考えることで、デザインが目指すべき方向に新しい光をもたらすことが可能になるのではないのでしょうか。



その社会課題を解決してはいけない

中村 寛

なおす 治癒的デザイン (therapeutic design)

本レポートの「Perspective 5: 生み出すのではなく《なおす》」のセクションでも詳述したように、幾人もの哲学者が、法の本質的機能は暴力であるとしてきた¹。法は、適用範囲内にある身体を縛り、拘束し、場合によっては死に至らしめることができる、というわけだ。「暴力」という言葉が強すぎたとしても、少なくとも法は、単なる文章群ではなく、ある種の行動を促し、帰結をもたらす《社会的力 social forces》だと言える²。

けれども、肝心のその帰結は、必ずしも幸福なものになっていない。法によって救済・治癒されるところか、逆にもっと傷つく人びとが出てくる。被害者、加害者、双方の家族、そして彼らのコミュニティや社会、誰も幸福になっていない現実がある。修復的司法(restorative justice、以下「RJ」)や、治療的法学(therapeutic jurisprudence、以下「TJ」)、それらを含む治療回復共同体(therapeutic community、以下「TC」)などは、そうした状況を改善しようとする試みである³。

ワンネス財団による「生き直し」の取り組みは、「犯罪」や「問題行動」といった「社会課題」に対する、単純な意味での解決ではない。むしろ、「課題」をともに考え、捉え直していく、治癒的なコ・デザインのプロセスである。その過程で伴走者は、「だりー」「死ね」といった発言や、物を壊し、すぐに殴りかかって相手を傷つけようとする行動の背後に、本人にすら捉えがたい「痛苦」や「生きにくさ」を読み取る。そしてその際、自らも生きづらさを抱え、場合によっては「前科」

があって生き直しを経験してきたからこそ、「他者」の痛苦や、ときに暴力的になる言動を、深く、やわらかく、受け止めることができる者が、傍らににいるということが肝要なのだ⁴。

2023年度、ワンネス財団のようなTCがグッドデザイン賞に応募してきたこと自体、時代の流れを反映している。今回の受賞が、TCやTJ、RJへの関心をさらに高めるきっかけになればよい。法による犯罪への報復という近現代的な「課題解決」のあり方は、それ自体デザインされたものだが、見直す時期にきている⁵。

現実介入するデザインもまた、法と同様、目先の課題を短期的に解決するだけでなく、力のおよぶ範囲への想像力を鍛え、課題を捉え直したうえで、治療回復することが求められる。あらたになにかを生み出すというよりは、今あるものを見つめ直し、修復・再生・循環させるデザインである。

自動車メーカーであるダイハツの提供する福祉介護・共同送迎サービス、ゴイッショは、担当者の岡本仁也氏が、福祉介護というフィールドに降り立つところからスタートした。営業活動にある程度の目処があったらそれをモデル化すればいいと当初は考えていたが、介護施設を3ヶ月かけて5、600箇所まわったところで、どうも反応が芳しくないことに気づく。行なうべきは車の販売ではないのではないかと。そもそも目先の営業目標を達成したところで、その後の展開はどうなるのか。まずは相手から「話を聞きたい」と思ってもらえる存在にならなとだめではないか⁶。

そうした問いから再出発し、介護事業者や高齢者の話に耳を傾け、知らなかった介

護領域のことをより深く勉強し、サービス介助士2級の資格も取った。時間をかけて、全国のメンバーと共に全国の3万箇所以上の介護施設をまわった。そうしていくうちに、相手の眼の色が変わり、ラポールが形成されていく。

自動車メーカーが、高齢化社会の地域での生活を見直し、自動車の生産・販売という従来の役割ではなく、各事業者が保有する介護車両の重複稼働を避け、現場スタッフの送迎業務を削減し、負担を軽減する。あらたに何かをつくるのではなく、各地域にすでにあるものを修正し、組み合わせ直すことで、より適正な移動サービスの仕組みを考える。現在と未来の社会を見据えた新しいモビリティ・サービスの提案であり、固有のリソースをうまく循環させるための治癒的デザインだと言える。

土着性を聴き直す (Re-listening to the vernacular)

治癒的デザインを考える際に、ひとつ重要なキーワードになるのが、《聴くこと listening》である⁷。

「Perspective 4: 「土着性」を聴き直す」のセクションでも詳述したように、今日のグローバルバリエーションのもとでは、政治力や経済力において勝る者たちによって決められたスタンダードのもと、ほぼすべての人間が競争を促されている。そうした社会ではなおのこと、立ち止まって、自分たちが参入する《場 field》の枠組みを、「ゆっくりと、深く、やわらかく」問い直し、元来「自分たち」やその生存を可能にしている「他者」／「非-人間」の潜在力を探り直し、個々に備わる固有の歴史や文化の水脈を聴き直すこと(re-listening)が求められる⁸。

そのとき、デザインの主体はもはや人間だけではなくなるだろう。人間以外の存在、山川草木、菌類、ウイルス、岩石、鉱物……あらゆる万物が、あるいはそのうつろいが、

1: ヴァルター・ベンヤミン (高原宏平・野村修編集) 『ヴァルター・ベンヤミン著作集 1—暴力批判論』晶文社, 1969. ジャック・デリダ (堅田研一訳) 『法の力』法政大学出版局, 2011. 2: Wexler, David B. "Therapeutic Jurisprudence and Its Application to Criminal Justice Research and Development." *Arizona Legal Studies (Discussion Paper)*, vol. No. 10-20, Nov. 2010, <https://papers.ssrn.com/abstract=1628804>. 3: 修復的司法 (RJ) と治療的法学 (TJ) とは、共通点を持ちつつも、異なる出自のものとして定義されている。RJ に関しては、たとえば以下の文献を参照。ハワード・ゼア (西村泰夫・細井洋子・高橋則夫訳) 『修復的司法とは何か——応報から関係修復へ』新泉社, 2003. (森田ゆり訳) 『責任と癒し——修復的正義の実践ガイド』築地書館, 2008. ジョン・ブレイスウェイト (細井洋子・柴田恵・前原 宏一・鴨志田康弘訳) 『修復的司法の世界』成文堂, 2008. 高橋則夫『修復的司法の探求』成文堂, 2003. 山下英三郎『修復的アプローチとソーシャルワーク——調和的な関係構築への手がかり』明石書店, 2012. TJ に関しては以下を参照。Braithwaite, J. "Restorative Justice and Therapeutic Jurisprudence." *CRIMINAL LAW BULLETIN-BOSTON*, 2002, https://heinonline.org/hol-cgi-bin/get_pdf.cgi?handle=hein.journals/cmlwtb38§ion=20. Perlin, Michael L. "What Is Therapeutic Jurisprudence." *NYL Sch. J. Hum. Rts.*, vol. 10, 1992, p. 623. Wexler, David. "Therapeutic Jurisprudence: An Overview." *TM Cooley L. Rev.*, vol. 17, 2000, p. 125. Wexler, David B., and Bruce J. Winick. *Law in a Therapeutic Key: Developments in Therapeutic Jurisprudence*. Carolina Academic Press, 1996. 治療的司法研究会編著、指宿信監修。治療的司法の実践——更生を見据えた刑事弁護のために。第一法規, 2018. 治療回復共同体に関しては、坂上春「プリズン・サークル」岩波書店, 2022. 「ライフアーズ——罪に向きあう」みすず書房, 2012. 4: ワンネス財団の伊藤宏基氏、三宅隆之氏、宮澤大樹氏へのインタビューより (2023 年 12 月 15 日)。 5: そもそも法を、デザインの一つと考えることもできる。水野祐『法のデザイン』フィルムアート社, 2017.

デザインの主体になるだろう。

この点で示唆に富むのが、台南市の「One Thousand Names of Zeng-wen River, 2022 Mattauw Earth Triennial」である。2019年、台南市の主催者から芸術祭開催の相談を持ちかけられたGong Jow-jiun氏は、大学院生二人と、ほぼ手弁当でフィールドワークを開始する。彼らが注目したのは、市内を流れる河川である。誰もが知る存在なのに、ほとんどの人がこの土着の河川を深くは識らない。Gongさん自身、幼い頃から見ていたこの河川の源流がどこにあるのかさえ識らなかったという。話し合いの末、彼らは138kmにおよぶ流域のフィールドワークを開始する。

源流にさかのぼり、上流域に暮らす先住民ツォウ族が狩猟文化圏だと知ると、ハンターにたのんで「ハンターガイド」をお願いし、山や沢を登り、道を探って土着の「名前」を探していく。そしてそれらを地図にしていく。3度の夏休みを経て、流域内の10校の小学校の協力を仰ぎ、小学生たちとともにフィールドワークに出かけ、彼らが疑問に思ったことについて記事を書き、編集・デザインしてもらい、『小事報 Little Things Newspaper』としてまとめていく。流域に存在するすべての人間と非-人間（消えた鰻、石や川砂利、ダムや洪水、植物や川魚、等）に生存権／主体を認め、代弁者を立てて声を聴き合う「万物議会 parliament of things」も複数の場所で開催した。その他にも、リサーチ、ワークショップ、イベント、刻一刻と変化する流域の環境、それらすべてを写真家の力を借りて記録し、それを見た人たちがさらに参加をはじめた。複数のプロジェクトに見出された複数の点が、メッシュワークのように折り重なって結実したのが、このエコ=アート・フェスティヴァルである⁶。

Gong氏の学問的バックグラウンドがフランス哲学・思想ということもあり、「メッシュワーク」や「万物議会」など、コンセプト自体

はヨーロッパ起源のものが多い¹⁰。しかし、Gong氏はコンセプトありきで今回の芸術祭を企画しているわけではなく、ローカルな文脈のなかに概念を転回させている。そもそも、それらのコンセプトの背後にあるものは、決して西洋のオリジナルとはいえない。いわゆる「存在論的転回」が議論される前から、目的論的ではない人びとや非-人間の自律的な連なりという発想はすでに存在していたし、非-人間にエイジェンシーを認めようとする考え方もすでに存在していた。

必ずしもすぐには視圏には入ってこない、人間以上(more than humans)の存在に耳を傾けてきたのは、多種(multi-species)の生命活動に向き合ってきた研究者かもしれない。金澤バイオ研究所によるオーガニック肥料「土の薬膳」と「地消地産コンポスト」は、膨大な時間とエネルギーをかけた研究蓄積のうえに成立したバイオ肥料と土壌改善の仕組みである。

土壌微生物／土壌生化学を専門とする研究者の金澤晋二郎氏が、フィールドに出て、森林、田畑、野原のなかをかけまわり、土壌を採取し、調べ、知見をためる。人間の手によって汚染され不健康になってしまった「土を健康にする」ことを掲げたこの研究は、すぐれて臨床的でもある。金澤氏の知見をも

っと活かしたい、と考えたのは、娘の金澤聡子氏である。両者の協業により、天然素材を独自のレシピでブレンドすることで、食卓にあげることができ、小さな子どもが素手で触っても安心な堆肥が生まれた¹¹。

場所にもよるらしいが、土が1cmできるのに、100年から1000年かかるとされる。人間が壊したものを、人間が非-人間の力を借りながら再生する。近年、リジェネラティブ・デザインと呼ばれるものの多くは、そうした試みとして位置づけられるだろう。その根幹にあるのは、長年にわたる地道で創造的な研究（聴くこと）の積み重ねである。

デザインは長らく「課題解決」を至上命令にしてきた。そして近年では、社会課題の解決を掲げる企業も多い。その心意気はすばらしい。

しかし、上に見てきた事例はいずれも、課題をすぐに、生真面目に解決していくことから始めている。表面的な課題を解決することは、根本解決をもたらさないばかりか、より深刻な事態につながることもある。そうではなく、課題の背後にある事象を詳細に観察し、じっくりと耳を傾け、深く受け止め直すことから始めている。

問われているのは、解決の前に立ち止まり、「課題」を捉え直す勇気である。



6: ダイハツ工業株式会社、岡本仁也氏へのインタビューより。なお、ゴイッショ開発の背景については、以下のサイトなどでも読むことができる。<https://caresul-kaigo.jp/column/articles/31314/>（最終閲覧日：2024年1月6日）<https://www.minnanokaigo.com/news/visionary/no69/>（最終閲覧日：2024年1月6日）<https://project.nikkeibp.co.jp/behealth/atcl/feature/00003/011100262/>（最終閲覧日：2024年1月6日）7: 各種傾聴のプログラムやオープンダイアログ、エンカウンターグループなど、聴くことや対話の実践に触れた書籍は多数存在する。だがここでは、理論的な基盤として以下の文献を参照。アルベルト・メルツ（新原道信・長谷川啓介・鈴木鉄忠訳）『プレイング・セルフ——惑星社会における人間と意味』ハーベスト社、2008。新原道信『境界領域への旅——峠からの社会学的探求』大月書店、2007。齋田清一『「聴く」ことのカー——臨床哲学試論』阪急コミュニケーションズ、1999。8: “よりゆっくり、より深く、よりやわらかく” というものごとへの「かまえ」は、平和・環境活動を展開したアレクサンダー・ランガー（Alexander Langer）によるもので、のちに社会学のアルベルト・メルツや新原道信に引き継がれたものである。たとえば、以下の論考を参照。<https://sociology.chuo-u.ac.jp/blog/detail/270> 9: Gong Jow-jiun氏へのインタビューより（2023年12月7日）。下記のサイトも参照。<https://www.g-mark.org/en/gallery/winners/19930>（最終閲覧日：2024年1月6日）10: メッシュワークは、ティム・インゴルドによって、ネットワークとの対比で打ち出された概念。万物議会は、ブリュノ・ラトゥールによるもの。ティム・インゴルド（工藤晋訳）『ラインズ——線の文化史』左右社、2014。ブルノ・ラトゥール（川村久美子訳）『虚構の「近代」——科学人類学は警告する』新評論、2008。11: 金澤晋二郎氏および金澤聡子氏へのインタビューより（2023年12月22日）。

あらゆる新規事業が、 グッドデザイン賞を目指すべき理由

林 亜季

「失われた30年」からいかに脱するか

かつてさまざまな業界で日本企業が世界的な競争力を持ち、時価総額ランキングを席巻していた時代がありました。その後、バブル経済崩壊前後から日本経済の停滞が続き、「失われた30年」と言われる、長期にわたる低成長時代へ突入。競争力のある産業が生まれず、デジタル化の遅れや効率性の低さが指摘されてきました。国際経営開発研究所が発表した2023年版の「世界競争力ランキング」によると、日本の競争力は64ヶ国・地域の中で35位と過去最低を更新。2023年の日本の名目GDP(ドルベース)は、1位の米国、2位の中国に続き、ドイツに抜かれ4位に転落しました。

多方面から指摘されてきたのは、特に日本経済をリードする大企業からイノベーションが生まれにくい点です。過去の成功体験にとらわれたリスク回避志向、硬直化した組織文化や人事制度などから、組織の中でイノベティブな挑戦が生まれにくく、育ちにくい状況へと至り、日本経済低迷の一因に。「大企業病」とも言われてきました。

私自身、組織に身を置く中で、また企業人に取材を重ねる中で、どうやってイノベーションの種を生み出すか、そしてその種を潰さずに、いかに芽を出させ、花を咲かせるか。そのために組織をいかに変革していくべきかが、日本の将来を左右する、非常に重要なテーマだと感じてきました。

果たして、日本は、日本経済は、この先も「失われ」続けるのでしょうか？

いや、そうではない。2023年、一連の審査過程を追いかけて、審査委員や受賞者のみなさんとの対話を重ねる中で、一縷の光明を感じました。

歴史ある大企業から生まれた 革新的シェーバー

大胆に持ち手をなくした、イヤホンケースほどの大きさのコロンとした佇まい。石のような質感でガジェット感を抑え、高い携帯性やインテリア性を実現、コンパクトながら機能性を損なわない点が高く評価され、2023年度グッドデザイン金賞を受賞した電動シェーバー「Panasonic ラムダッシュ パームイン」。2023年末、クリスマスの贈り物の選択肢としても急浮上し、シェーバーのイメージを塗り替えたヒット商品になりました。

長年シェーバーを手掛けてきた大手のパナソニックから、いかにしてこのような商品が生まれたのでしょうか。パナソニックくらしアプライアンス社 くらしプロダクトイノベーション本部 デザインセンターの別所潮さんに話を聞きました。

商品化に向けたプロジェクトが始まったのは2021年の年頭。パナソニックのデザイン部門で、未来の家電のデザインやコンセプトについてワークショップ形式で議

論する「アドバンスド・デザイン・レビュー(ADR)」を起点に、経営層へのプレゼンを経てプロジェクトが始まったそうです。

シェーバーという成熟商品にイノベーションをもたらした秘訣を、別所さんは3つのポイントから振り返ります。

① 現状を疑う姿勢

シェーバー市場は成熟しており、剃り性能の追求で競い合ってきたなか、この先のビジョンが描きにくい状態だったそうです。そんな中でコロナ禍が始まり、自宅で過ごす時間が長くなり、世の中の健康や美への意識が変化してきました。そんな価値観の変化に目をつけ、「ゼロベースで新しい体験をつくる」という姿勢が起点となりました。

② 引き算の発想

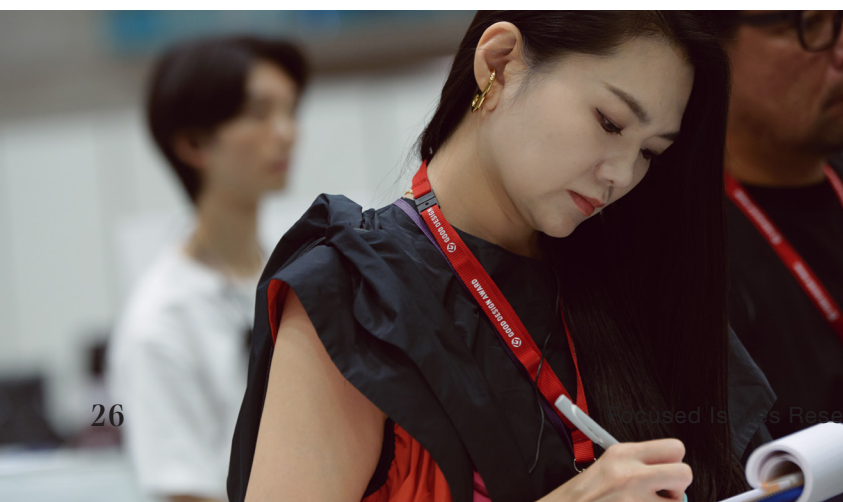
確実に剃れる5枚刃とパワフルな小型リアモーターという本質機能以外を徹底的に引き算し、グリップすら削減するという大胆なアイデアが生まれました。シェービング性能は落とさずに手のひらにおさまるコンパクトさに凝縮し、部品数や素材を見直し環境負荷を低減。手の感覚を生かし、「肌と対話するように直感的に剃る」という体験価値を生み出しました。歴史ある巨大企業の中から、過去の自己否定ともいえる革新に挑むのは困難が伴うことです。「なぜこのデザインなのか」「本当に売れるのか」……。さまざまな意見や懸念があったことと忖察します。

③ 世に問う意志

社内外の壁を突破し、商品化にこぎつけることができた要因としては、発案した別所さんらデザイナー自身が「この商品を世に問いたい」という強い意志を持続けたことが重要だったといいます。

ユーザー調査についてもその設計からデザイン部門が主導し、ライフスタイル感度が高い層に直接ヒアリングを実施。ユーザーが思い思いに手に取って、「こういう使い方ができますね」「こんな場所に置くといいですね」と、聞かずとも自ら話し始める様子を見て、商品への手応えを感じたそうです。

背景には、パナソニックグループのデザイン経営実践プロジェクトがあります。「Future Craft」というデザインフィロソフ



イーのもと、デザイナーたちが未来を見据えたデザインを志向しているそう。「デザインに壁を壊してもらいたい。風を起こしてもらいたい。そんな雰囲気強く感じます」と別所さん。

組織変革は「トップダウン」と「ボトムアップ」の動きがミートしたところで起きると言われます。まさにデザインを通じて、パナソニックという巨大企業の変革が起き始めているといえるのではないのでしょうか。

NTTコミュニケーションズの社内デザインスタジオ

大企業の変革の兆しは、他の受賞事例からも見てとれました。

NTTコミュニケーションズが2020年に設立した社内デザインスタジオ「KOEL」の取り組みは2023年度グッドデザイン賞を受賞。社内各組織へのデザインの浸透や、サービスへのデザインプロセスの導入に取り組んでいます。

さらに「KOEL」が関わった2案件も受賞。着衣型ウェアラブルデバイスとスマホアプリ、運動記録の保存が可能な個人の運動習慣をサポートするサービス「hitoe®」と、スマホからワークスペースの検索・予約ができるサービス「droppin®」です。

KOELの取り組みは2つの切り口で評価されました。一つは、NTTグループのような公共性の高い企業が「公共×デザイン」の領域でデザイン組織を立ち上げたことのインパクト。もう一点は、巨大企業の内部から全社的にデザインマインドを醸成、浸透させていることのインパクトです。

デザインというものを通じて、いよいよ日本の大企業に本格的な変革やイノベーション創出の兆しが生まれているのかもしれない。このうねりを、デザイン部門やデザイナーに限った話にしておくのはもったいない。そう感じました。

ビジネスパーソンこそ、グッドデザイン賞を目指せ

ここで掲題の「あらゆる新規事業が、グッドデザイン賞を目指すべき理由」について、いくつかのポイントからお伝えします。

・スタートアップ庁創設の提言など、国内でもイノベーション創出への注目は高まっています。一方で、大企業をはじめとする企業内での動きはまだ途上。質・量ともに新規事業の創出を盛り上げることは、日本経済と日本企業が再興するための重要テーマです。

・組織内においてはしばしば「現状維持バイアス」といった心理作用や「出る杭を打つ」といった抑圧の動きが生まれ、新規事業や新領域への挑戦が認められにくく、その将来性やインパクトが正しく評価されない場合があります。そんな時、何らかの受賞や社外からの認定を得ることで、事業を取り巻く風向きが一気に変わり、思いきった投資などのジャッジがなされやすくなることがあります。

・デザインに関わる多様なバックグラウンドを持つ審査委員が顧客や社会、未来にとっての「Good」を見極めるグッドデザイン賞の選考プロセスを経て、受賞が叶えば、事業や商品自体をより高みに導くことができます。

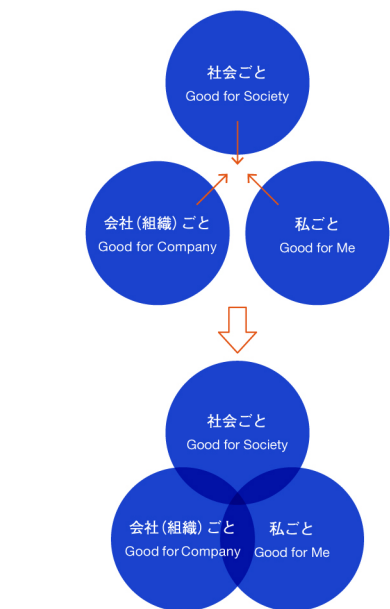
・新規事業の担当者や起案者は孤独です。社内からの評価も定まりにくく、離職リスクもあります。今後ますます重要になってくるイノベーション人材をモチベートし、活躍を促すためにも、アワードへの挑戦や受賞が、彼ら彼女らの励みや支えになるはずです。

デザインについては門外漢だからと怯まず、まずは過去の受賞作を事業開発の観点で見てみることで、何かビジネスのヒントや突破口があるかもしれません。ビジネスパーソンみなさん、応募の可能性を模索してみませんか。

フォーカスされていない課題にこそ、グッドデザインを

また、デザイナーに限らず、あらゆるビジネスパーソンが「Good」を志すこと、グッドデザイン賞を目指すことが、社会全体によりよくなる一助にもなるのではないかと考えています。

社会ごと、会社（組織）ごと、自分ごとに



としての「Good」はかつてそれぞれ違う領域やベクトルにありました。それが社会状況や価値観の変化を経て、ベン図的に互いに求心的に近くなっていき、重なる領域が大きくなってきているのではないかと感じています。

そんな傾向を象徴する受賞作が、2023年度グッドデザイン金賞を受賞したソーシャルグッドマーケット「Kuradashi」でした。フードロス解消に向けて、賞味期限が近くなった商品を消費者がよりお得に購入することができる仕組みです。ユーザーは「私ごと」としてお得さと社会貢献を両立できます。

このような、社会的にも、会社的にも、個人的にも「全方よし」のグッドデザイン、グッドビジネスが加速することで、社会がよりよい方向に変わっていくのではないかと。そんな兆しも感じました。

2023年の応募作、受賞作を概観すると、地球環境やサステナビリティ、防災やヘルスケアなど、多様な課題に向き合う作品が多い一方で、あまり触れられていない課題もまだまだ多いと気づきました。世界でも後進的とされているジェンダーギャップ、自殺、貧困、差別、いじめ、メンタルヘルス、投票率の低下、フェイクニュースなどなど……。

課題先進国と言われている日本。まだまだフォーカスされていない課題にこそ、これからのグッドデザインに可能性があるかと期待しています。

Outlook By Directors

齋藤 精一 × 倉本 仁 × 永山 祐子

誰でも始められる、
デザインの「クレド」にしてほしい



モノ／コトの二元論を超えて

—— 2023年度グッドデザイン賞では「アウトカムがあるデザイン」というテーマを掲げられました。三人が審査委員長・審査副委員長として、そしてフォーカス・イシュー・ディレクターとして受賞作を見ていく中で、どのような兆しを感じましたか？

齋藤 モノの周りにはコトがあって、コトの周りにはモノがある。「アウトカム」という言葉には、モノとコトのデザインという二元論で語るのではなく、アイデアの始まりからアウトプットまでを可能な限りたどって評価していきたい、という意図を込めていました。そして審査が終わったいま、単純に一つのモノやコトではなく、その周りに発生しているコトやモノも一緒に見ながら審査を進めることができた手応えがあります。

それから応募してくださった方々にとっても、それぞれがお持ちになっていた「デザイン」の定義や幅を広げる機会となっていたのではないのでしょうか。たとえば家具を応募された方であれば、単に家具そのもののデザインだけでなく、素材のバックグラウンドやクラフトの物語を一緒にご説明いただく。その中で、応募者の方も審査委員も双方が、その魅力や背景への理解を深めていた感覚がありますね。

倉本 「アウトカム」という言葉を設定したのがよかったのではないかと思います。

近年はデザイン業界でも「ビジョン」や「パーパス」については語られるようになりましたが、「アウトカム」はまだまだ聞き慣れない。このどこかしら引っかかりのある言葉によって、審査委員にとっても応募者にとっても、立ち止まって考えるきっかけを生み出せたと思うんです。結果として、これまでのモノ対コトの二元論にとどまらない視点へと広げてくれたのではないかなと。

永山 モノとコトのどちらかにフォーカスするのではなく、その両方を含んでデザインしている受賞作が、増えてきているように思います。モノとコトのデザインが、いい具合に混じり合ってきている気がするんです。

私の専門の建築分野で言っても、最近ではハードとしての建築物だけで良し悪しを判断するのでは不十分だという認識が当たり前になってきています。もう少し前段階のソフト部分や、形としては見えてこないバックストーリーもすごく大事であり、両者は切り離せない問題なのだと。

社会全体で、見えているものの美しさや綺麗さだけが全てではないんだという意識が、当たり前になってきている兆しが見えたように感じました。裏側のストーリーとともに見えているものを理解する癖がついてきたといいますか、その両方の良さを兼ね備えたものが受け入れられる世の中になってきた。

倉本 そして、こうして多角的に物事を捉えて良い方向性を示していくというのは、近年デザインやデザイナーの価値として認められ始めているポイントだとも思うんです。だからこそ、2023年度グッドデザイン賞では大きな組織の中で「勇気」ある人々が「有機」的に動いた結果生み出された受賞作に光が当たりましたし、2023年度フォーカス・イシューで設定した「勇気と有機のあるデザイン」というテーマにも結実したのだと思います。

より共通した、 より多角的な視点を

—— 今回の応募作や受賞作を見ていく中で、今後の課題として浮かび上がってきたことはありますか？

齋藤 みなさんがそれぞれ捉えている「アウトカム」のイメージに、少しズレがあるかもしれないという点が見えてきた気がします。たとえばマテリアルの話でいえば、デザイナーや領域によって重視する素材が違っていて。それぞれにとっては正解なのだけれど、全体で見た時には、フォーマットをある程度統一すべきではないか、という問いが浮かび上がってきた。領域によって捉えているアウトカムの射程が異なっていることがけっこうあって、だからこそ僕は目線を合わせるために、提言の中で『ルール』と『規範』を創造する」

という視点を挙げたんです。

永山 その点には私も同意しますが、一方で「これをやっておけば正解だから」と、なんとなく合わせているケースがあったのも気になりました。たとえば「環境配慮型」と言わないとだめだから掲げているだけで、気候変動が地球環境にとってどんな影響があるのかについての本質的な議論がなされていなかったり。その結果、本質的ではない部分に変なエネルギーがかかってしまったら本末転倒だなと思います。

ですから、もっと多角的にものを見ていく必要があると思います。「環境配慮型」とされている素材を使うことが、あるいはリユースすることが、トータルで見ても本当に望ましいのか。自分たちの側からだけでは見えない部分もたくさんあるという前提で、もっと色々な人の意見を聞いたり、議論したりしながらデザインしていく必要があると感じたケースがままあったんです。

倉本 多角的という意味では、グッドデザイン賞にもっと色々な国からの応募があると、さらにカラフルな意見や視点が集まるのではないかなと感じました。たとえばマテリアルのことを考えて色々調べていると、地域性という観点がとても重要で、それぞれの地域でとれる素材をどう活用していくか、グローバルな視座で考える必要性を強く感じます。グッドデザイン賞という場を、ある種の集合知、知恵が集まる場所として捉えれば、より幅広い国からの応募を集めていくことが必要になるだろうなと思いました。

小さな課題への きめ細やかな取り組みを

——そうした2023年度の審査を踏まえて、2024年のデザイン業界、さらには社会全体へ向けたメッセージ、および展望をお聞かせください。

齋藤 デザイン業界あるいは日本社会として向き合っていかなければいけない大きな課題に関しては、みなさんと共通意識を持って対峙できているなと思っています。しかし、これからはもっと小さな課題に対し

て向き合って、解像度を高めていかなければいけないなとも感じていまして。「社会課題」とまとめられがちな課題でも、地域や当事者、置かれている状況に応じてイシューは異なる。そうした一つひとつの課題に、色々な業界や団体、デザイナーの方々が向き合っていかなければいけないのではないかなと思います。

グッドデザイン賞としても、そうした小さな課題に「勇気と有機のあるデザイン」で向き合い、モノとコトの二元論を超えて「アウトカム」を生み出している方々を、一層応援していきたいですね。

永山 すでに2023年度グッドデザイン賞の中でも、こまやかなイシューに対してそれぞれがやれる範囲のアイデアを出し合っているケースや、ローカルで小さな取り組みを進めているケースはありました。審査委員もそうした取り組みに対してとてもこまやかに見ていて、とても良いことだなと思いました。

そうした解像度の高さ、きめこまやかさのある取り組みは今後もどんどん出てくるといいですね。またグッドデザイン賞としても、しっかり拾い上げていかなければならないでしょう。

倉本 今年の実賞作を見ていると、システムやプログラムそのもののデザインをより良いものにしていく取り組みがどん

どん出てきているように感じました。そうした取り組みがより一層出てくれば、社会全体がもっとクリエイティブになっていくはず。グッドデザイン賞としても注目していきたいと考えています。

——フォーカス・イシューで得られた成果を一つの「提言」としてまとめたこのレポートが、そうした展望を実現していくための第一歩となるといいですね。

齋藤 審査の中で見えてきた傾向や兆しを、考察して文脈化するだけでなく、具体的なアクションプランとしてまとめることができた手応えがあります。デザインにおける「クレド」(企業活動において拠り所とする価値観や行動規範)のように、常に頭の中に入れておいていただけると嬉しいなと思っていますね。

永山 この提言は、細かい問題を一つひとつ取り上げるというより、デザインに向き合う時の根本的な姿勢について示したものです。デザインの現場にいる方々はもちろん、その周辺にいる方々にも伝わりやすいものになったのではないのでしょうか。

倉本 デザインというものが、多くの人々にとってわかりやすくなるための一つのきっかけになるといいですね。このアクションプランを実行すること自体が、誰でも始められるデザインの取り組みになっていくといいなと思います。

