

IAUD Newsletter vol.3 第11号 (2011年2月号) 目次

- | | |
|---|----|
| 1. 特集：国際 UD 会議の講演者にお聞きしました。 | 1 |
| 2. IAUD特別ワークショップ「2011 48時間デザインマラソン in 浜松」活動報告 | 10 |
| 3. 世界の UD 動向：「第5回サステナブルデザイン国際会議」レポート ほか | 18 |

IAUD の 2010 年度最大のイベントである国際 UD 会議について、3 号にわたりお伝えしてきましたが、会議にお招きした国内外の講演者の皆さまに事務局からアンケートをお願いしたところ、海外から 5 名、国内から 6 名、計 11 名の方からご回答をいただきました。さまざまな視点から貴重なご意見・ご感想をいただき、そこから国際 UD 会議を開催した意義や、今後に託された課題などが読み取れます。会議終了から約 4 か月が経過し、改めて振り返ってみると、全般的には高く評価いただく一方で、主催者としてはかなり耳の痛い厳しいご意見もありますが、ちょうど今現在、IAUD の今後 3 か年の中期活動計画も検討されており、今後の IAUD の運営や国際会議のあり方を考えるための大事な提言として真摯に受け止めていくべき内容と考えられます。愛情あふれるコメントをいただいた講演者の皆さまに、改めて深く感謝いたします。

また、国際 UD 会議のプログラムとして実施された「48 時間デザインマラソン」について、実際の企画・運営に取り組まれた普及事業委員会からご報告いただきました。最終的なプレゼンテーションや審査の内容だけでなく、ワークショップとしてのコンセプトづくりや、参加者の生々しい取り組みの様子を伝えていただきます。

特集：国際 UD 会議の講演者にお聞きしました。



Q : 今回の「第3回国際ユニヴァーサルデザイン会議 2010 in はままつ」全般について
ご意見・ご感想、今後検討すべき点など、何でもお聞かせください。

(名前の後の()内は肩書き／国籍、<>内は国際UD会議でのプログラム内容。使用している写真はすべて国際会議会場内で撮影したものです。)

■海外講演者

ロナルド・ヒギンス (作家／英国)

<10月30日 公開シンポジウム基調講演「第7の敵」>

<11月3日 全体総括セッション「未来の世代への遺言」>



会議には数々のすばらしい点があった。とりわけスタッフ、会議リーダー、総裁の助力は言うまでもない。関係者すべてが浜松での経験と数多くの友情から多くを得たことは確かだと思う。

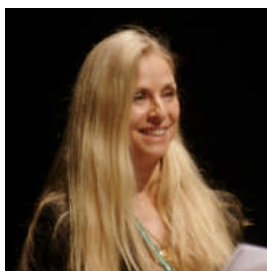
しかし、建設的な批判も求められているかと考え、1点指摘したい。それは、会議会場となったホールが私たちの目的には適していなかった点である。当然のことながら、選択肢はきわめて限られており、おそらく主にスポンサーや資金の事情そしてニーズによって大きな制約を受けたことは想像に難くない。だが、ホールは参加者にとってあまりにも大きすぎたばかりか、講演者と聴衆の間に必要な一体感を妨げるものとなったと思う。廊下で、あるいは(すばらしかった)食事の時間には交流が図られたが、それを除いては質問も議論も少なかったのは、そうした理由からではなかろうか。

とはいえ、この必然的な「学習経験」に私たちが落胆したはずはなく、国際ユニヴァーサルデザイン協議会が今後もその大いなる使命において成功を収めることを祈っている。

オンニ・エイクハウグ

(ノルウェーデザイン協議会 デザインフォーオール プログラム・リーダー／ノルウェー)

<11月2日 特別講演・報告「ノルウェーのUD」>



海外からの招待講演者として会議に参加し、発表を行ったセッションでは司会役も務めた。加えて、展示会にもノルウェーデザイン協議会のブースを設置させていただいた。

会議準備段階での情報の提供は詳細にわたり、時間的にも十分に余裕のあるものだった。数多くの役目(レビュアー、スピーカー、論文発表者、展示責任者、司会者)を頂いたので、たくさんの電子メールも受け取った。私の方に取り違いや質問・疑問があったときには、事務局から明確でフレンドリーな返信やフォローアップがあり、必ず解決された。

さらに、展示会のブース設置に到着した際に頂いた手助けには感銘を受けた。2人の友人とブースを設置したのだが、技術的なサポートや実際の設備が必要になるたびに親切で有能な人たちが助けてくれた。いくらか言葉の問題はあったが、それでもいつも理解してもらえ、十分な対応を頂いた。こうした人々のおかげで、ブースも間に合って準備することができた。

会議事務局のスタッフも同様に、とても温かく迎えてくださり、面倒見のよい親切な人ばかりだった。何事もプロ意識をもって対処くださり、私の講演とプレゼンテーションの技術的な側面についてはすべて整っているように図ってくださった。講演当日は、司会を務めるIAUD理事の白石高士氏の出迎えを受け、バックステージでは大変有能なスタッフの助けを得た。こうしたおか

げで順調なスタートを切ることができた。

会議自体は優れた計画に従って組織され、地理的にもそしてテーマの点からもユニヴァーサルデザインの幅広い視点を反映したプログラムであった。会場も、市内の立地条件の良いとてもすばらしいモダンな施設だった。ネットワークづくりの機会も適切で、個人的には開会のセッションが良かったと思う。また閉会のディナーも楽しむことができた。なにか論評をということならば、1点だけ述べたい。ユニヴァーサルデザイン運動の進展、そしてユニヴァーサルデザイン界の先駆者らの後を継ぐ有能な若者や今後の方向性を示すリーダーが数多く出てきていることから、それを反映して、世界中からさらに多様な基調講演者やパネリストの参加があれば良かっただろう。

最後に、新しい知識や識見を得て帰国できたばかりでなく、大いに触発を受けた。早速に2012年にオスロで開催予定のノルウェーデザイン協議会主催のユニヴァーサルデザイン会議の準備に取りかかりたいと考えている。

フランセスク・アラガイ（デザインフォーオール財団代表／スペイン）

<11月2日 特別講演「旅・観光のUD2」>

全体的な印象を述べるとすれば、会議は大成功であり、すべてが円滑に進み、科学的なレベルも相対的に高く、参加者の満足度も高いものだった。

会議の組織面でのいずれをとっても、関わっていた多数のスタッフ全員がすばらしい人たちであったことも強調したい。その献身ぶりと効率の良さは見事であった。また、技術的なインフラ面も優れていた。

とはいえ、今後の参考に改善すべき点についても必要かと思われるので、私が受けた意見や他の参加者から伝え聞いた意見を踏まえて、私の個人的な印象を以下に述べたい。



検討すべき点は次のとおりである：

- 会議会場と展示ホールとが離れすぎていた。
- 展示会の参加企業について、会議の一部イベントへの参加を認める可能性を検討してもらいたい（特に海外からの参加企業にとって両方のイベントにそれぞれ人を送るのは難しいため）。
- 同時開催となるセッションについて、発表される論文の数だけでなく、参加者の人数にも準じて計画してほしい。そうでないと、参加者が数多くのセッション会場に分散するため、結果として、聴衆が少ないように見えてしまう。
- 海外からの参加者にとって、日本に赴くには十分遠いが（大半の人は1週間あるいはそれ以上の滞在であった）、しかし同時にとても有意義な経験となるべきである。一部の人からは、さまざまな場所や良き実践事例を見学する機会を逃したとのコメントが聞かれ、会議は少し長過ぎ、プログラムがぎっしり詰まり過ぎとの評であった。

会議の前後2日半から3日間ほどワークショップや見学あるいは専門分野別の会合が開催されれば、海外からより多くの参加者を集めることができるのではないだろうか。

企業、デザイナー、専門家などの交流を進めるべきだろう。会議周辺でのビジネス活動の推進は、参加者に歓迎されるのではないか。

ロジャー・コールマン（ロンドン・王立芸術大学院名誉教授、IAUD アワード選考委員長／英国）

<11月1日 IAUD アワード表彰式>

<11月3日 全体総括セッション「未来の世代への遺言」>



「第3回国際ユニヴァーサルデザイン会議 2010in はままつ」を振り返って

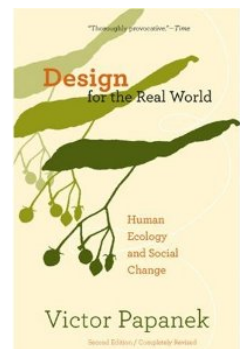
「京都から浜松へ：ユニヴァーサルデザインを巡る考察」と題する以前の論文で、私は、ユニヴァーサルデザイン（UD）をさらに一段階進めて、障がいのためのデザイン-当時は補助のためのデザインあるいはバリアフリーデザインとして解釈されていた-という過去の原点から脱却するとともに、その活用をシステムレベルにまで引き上げる必要を説いた。言い換えれば、UDの要素をいかにすれば生活の質を高める全体に統合できるのか、その最適な方法について考え始めることであり、それは、都市、テクノロジー、コミュニケーション、交通-デザインされた「man-made（人造）」の世界のあらゆる側面-に関する私たちの考えや理解の再構築をもたらしているものである。

論文で私は、十分に統合が図られたこのようなシステムレベルのアプローチを象徴するものとして、定村俊満氏がデザインを担当した福岡市の地下鉄七隈線をはじめとし、京都会議での3つの基調講演を取り上げた。こうした方向性での更なる進展を希望した私だが、失望することはなかった。浜松でも、定村氏の論文にとりわけ感銘を受けた。定村氏は論文で、使用に適さないものを使用に適するものにし-ユーザビリティを通じて-使いにくいものを使いやすいものにするという有用性（utility）のレベルから、楽しみや喜びが中心的な属性としてUDを通じて提供されるという感情（emotion）のレベルにと、UDがいかにして移行しうるのかを、見事なケーススタディを通じて実証した。

また、持続可能な社会のためのデザインに関する益田文和教授の基調講演にも感銘を受けた。教授は、持続可能な社会を達成する上での高いデザイン価値の重要性、そして将来の世代や将来の私たち自身のためにデザインすることの必要を強調した。すなわち、私たちは今この時、善かれ悪しかれ、未来の社会をデザインし、創造しているのだという自覚を持つことであり、これは大きな責務である。このことは、長年にわたって私がロンドン・王立芸術大学院で取り組んできたプログラムの主旨と一致するものであり、高いデザイン価値を基盤に構築する持続可能な未来という益田教授のビジョンと事例はなによりも説得力があるものと思えた。本村拓人氏の基調講演も同様であった。同氏は講演で、適切なデザインとテクノロジーの模範となる事例、とりわけ地元社会の取り組み、そしてそれらが「マジョリティ・ワールド」のコミュニティにもたらしている便益を論じた。

この発表とともに、こどもUDコンテスト表彰式を通じて、私は、地元社会のニーズに対応する過程でデザイナー以外の人々の参加を得ると、デザインは発展のツールとしていかに重要なものとなりうるのかを痛感し、デザインとイノベーションは人間に内在する特性であることの実証を得た気持ちとなった。要約すれば、私たちは、自らのニーズに適合するように自分たちの環境を形作り、文明の誕生以来常にそうしてきたのである。これらのセッションおよび基調講演はすべて、私が考えるところの、将来の統合的UDアプローチの主要な特徴の可能性を実証するものであった。その特徴とは、高いデザイン価値、ユーザにとっての感情的関わり、地元社会のニーズに対応する適切なデザインとテクノロジー、そしてステークホルダーの関与を実現するメカニズムとしての参加型コ・デザインである。

冒頭に述べた論文で私は、自分の愛読書 Victor Papanek の『Design for the



Real World (実世界のためのデザイン)』と Graham Pullin の『Design meets Disability (デザインと障がいとの出会い)』を紹介した。この2冊は、こうした試みの重要な根拠を主題とし、私たちに試みの原点を思い出させるものである。私は、過去の過ちを繰り返さないように、いくつかの関連のある要素について注意を喚起した。国を超えた協力、知識の移転、知識ベースまたはUDメモリの構築の重要性である。

全体として、私は、あらゆるグッドデザインの不可欠な側面として、また喜びや楽しみがユーザの経験の中心となるようにするための手がかりとして、UDの主流化の必要について語った。私は、こうした方向での動きが浜松から生まれることを願っていたが、失望することはなかった。論文やポスターは、当然のことながらUDの詳細に関するものが中心で、個別分野を扱い、特定の課題や問題に取り組むものが大半であったものの、それらの多くは、私がきわめて重要と考える高次の課題への取り組みにも目を向けたものであった。とりわけ展示会では、大きな躍進を見て取ることができた。質の高い研究がUDの理念、つまり「グッドデザイン」とともにあらゆる年齢・能力のユーザとの感情的関わりを提供するという考えと結びつくありように、真の変革が見られたのである。

寛仁親王殿下は、IAUD とこれらの会議の全体的な目標は、UD の分野において日本が西洋に追いつくことであると述べられた。その目標は達成されただけでなく、日本は今や明らかに世界のリーダーであるという思いを強くして、私は会議を後にした。展示会、そして日本の一部論文や基調講演の質の高さに深く感銘を受けるばかりでなく、IAUD アワードの応募事業にも、企業、地方および中央政府、リサーチ事業、研修および知識移転プログラムのまったく新しいレベルの成果を見ることができた。



大賞を受賞したのは、国際協力機構（JICA）とフィリピン国家障がい者協議会（NCDAP）の知識移転協力事業であった。私が感動を覚えたのは、次のような時代の流れについてだ。1998年に古瀬教授によって横浜セミナーが開催され、私も参加した。そこで寛仁親王殿下が言及された知識移転プロセスがセミナーをきっかけに初めて着手されるに至った。当時の目指すところは、西洋から日本に向けた知識の移転だった。それからわずか12年後、IAUD アワードの大賞受賞事業に、日本からフィリピンの農村地域に向けた知識移転の実績を見ることができたのだ。大きな進展である。

また、日本におけるUDあるいはインクルーシヴデザイン・チャレンジの理解に大きな進展を見ることができる。このプログラムは、日本では当初、若いデザイナーの認識を変革し、UDを導入して実践の中核に据えるよう触発する教育ツールとして開発されたものだった。これもまた、UDがグッドデザインに移行した短期間での大きな成果の明確な一例であり、関係者に対し祝福すべき出来事である。そればかりでなく、このプログラムは、デザイン業界での意識向上のために日本国内で、さらには国外においても重要な知識移転の手段として展開させうるものだろう。ここに、「マジョリティ・ワールド」の国々に若いデザイナーと熟練デザイナーとを連れて行き、Papanekの精神で地元のリソースを活用して地元のニーズに対応するコ・デザイン・プロジェクトに参加するというプログラムの真の実現可能性を見ることができる。このプロセスがいかにパワフルなものとなりうるかを、ジュリア・カセムがサラエボの感動的な事例をもって実証した。『Design for the Real World (実世界のためのデザイン)』の実例である。

会議の大きな成果に、さらにまた、若い人も含めてすべてのUD実践者の積極的な取り組みと熱意と才能に、大きく元気づけられた。私たちはこの12年間に大きな進歩を遂げたが、現状に満足することなく、気持ちを引き締めなくてはならない。UDを次のレベルに進めるべく、浜松の成果をよりどころに私たち皆で大いに励みたい。

河野英一（タイポグラフィック・デザイナー／英国）

<11月2日 特別講演・報告「書体のUD」>



当たり前のことが当たり前でない世の中。当たり前でないことが当たり前
前の世の中。見てくれの世の中は変わっても、世の中本来の姿は変わらない
のではないのか。デザイナーは個々の専門分野に没頭するしかないのでは
ないか。ヴィクター・パパネックが1971年の著書 Design for the real world
で、専門的職業として自負するデザイナーの仕事に警鐘と示唆を放って以
来、いまさら「ユニヴァーサルデザイン」とか「本来あるべきものづくり
の姿」とか改めて言う必要もあるまいと、そんな思いで毎日暮らしてきた
自分でした。しかし「第3回国際ユニヴァーサルデザイン会議2010はままつ」は、デザイン業の
あるべき姿を「ユニヴァーサルデザイン」という言葉ではっきりとした方向性を示してくれました。
全会議／講演で英語と日本語と手話の同時通訳など、本会議の設営に払われた努力に深く感
銘させられます。

■国内講演者

杉浦 政紀（株式会社杉浦組 代表取締役社長）

<11月1日パネルディスカッション「市民の社会的責任」パネリスト>

国際会議のパネルディスカッションに一市民として参加させていただきました。
当セッションのパネラーの方は海外より参加されている専門的に
研究をされている方でしたので、自分の話とレベル差を感じました。また、
進行も当日ステージ上での調整でしたので、余計自分の話がまとまりきっ
ていなかったように思います。なにしろ、初めてパネラーとして壇上に上
がりましたので、準備不足と事前打合せ不足が重なり、聞き取りにくい話
ではなかったかと反省しています。



市民の社会的責任というテーマでしたので、話は市民に向けての話を盛り込みたかったのです
が、有料会議ということで一般の方が参加できなかったのが残念です。私の周辺にも何名か話を
聞きたいと思っていらっしゃる方がいたのですが、一市民が聞くには入場料が高額すぎます。これか
ら、UDを広く社会に浸透させるためにも、気軽に話しを聞ける環境を作っていただきたいと思います。

その意味で展示ホールのイベントは多くの方が楽しみながら、UDに触れられ、日本の最新事例
に感心できましたので、自分も含めて良い勉強になりました。狭い観点でUDを捉えるのではなく、
広い観点で企業や大学が取り組んでいるのがわかりました。浜松の市民にとって良い機会を提供
していただき、改めて感謝いたします。また、今回の国際会議を今後の更なる発展につなげて生
きたいと思います。

最後に IAUD の皆様の熱意と努力に敬意を表し、今後ますますの発展をお祈りいたします。

川内美彦（東洋大学 ライフデザイン学部 人間環境デザイン学科 教授）

<11月1日 特別講演「旅と観光のUD 2」>

<パネルディスカッション「アジアのモビリティ」コーディネーター>

資金面での限界はあったものの、開催に当たっての関係者の努力には頭が下がる。一方で、こ
れは IAUD の本質的な事情に関係していると思われるが、企業色の強い印象であった。発表におい

でも企業の取り組みが多く、市民団体の地道な取り組みにも意識的に焦点を当てていくような構成が必要だったのではないかと思います。

海外からの参加者では、韓国の障害者団体が自費で参加していたのが目を引いた。韓国でのUDへの関心の高まりがうかがえる。またノルウェーからの参加者、イギリスのRCAからの参加者も目立ったが、米国からの参加が少なかったように思える。

いまや4年に一度のUD関係者のお祭りのようになってきているこの会議が、今後も着実に継続、発展していくことを祈っている。



竹川亮三（有限会社シンカデザイン 代表取締役）

＜11月3日パネルディスカッション「ソーシャルデザインマネジメント」コーディネーター＞



このたびの国際会議に参加の機会を頂きまして誠に有難うございました。

参加は当日の会議のみでそれも他に案件を抱えておりましてトンボ帰りを致しましたのでとても改善点など申し上げられるような状況では御座いませんがちょっと気になったことがありましたのでその点だけ述べさせていただきます。

ホールの入り口で関連書籍が販売されておりましたのでそのタイトルをざっと見渡しましたところほとんどがデザイナー向けの高齢者やハンディキャップの方々向けのものばかりでした。これらは当然在ってしかるべき書籍で場を得たものと思いますが更には diversity、inclusive を経て更に広い social な地平に向かうというUDの理念に立って少子高齢化を経営イノベーションまでつなげる日本発のデファクト作りの道へ向かうべきことを考えますとこういった道筋との接点を想わせるような心理学や社会学や哲学書まで含めたOFFデザインというか超デザイン的な経営との接点を想起させるような書籍の展示もあればデザインのユニバーサル化というUDのこれから行く道を暗示してよいのになあと感じた次第です。門外漢のたわごとでしたらご容赦ください。

和田精二（湘南工科大学 コンピュータデザイン学科長/教授）

＜11月3日パネルディスカッション「ソーシャルデザインマネジメント」パネリスト＞



最終日のパネルディスカッションのひとつに参加させていただきましたが、会場で本大会を推進させた気力と組織力の一端を感じ取りました。残念だったことは、地元は別としてもマスコミに取り上げられる率が予想より小さかったことです。その背景に、まだユニヴァーサルデザインがデザイン分野固有の活動と理解されていることが影響しているように思えます。また、講演や分科会のテーマが包含する多様にして深遠な思想が十分に理解されなかった可能性もあります。

そうした意味から、今回この大会で討論された論点を鳥瞰的視点から編集することで将来への展望を導き出し、世界に向けて発信する好機とすべきではないかと思います。日本人にはあらゆる文化を受け入れる受容の能力が潜在していますから、ユニヴァーサルデザインという海外で生まれた思想を日本人独特の思想に塗り替える力があります。日本人独自の感性でユニヴァーサルデザインを捉えていけば、理性一点張りで限界に達した合理主義思想の現状を打破することができると確信しています。

山元加津子（石川県特別支援学校教諭/作家・エッセイスト）

<10月30日 基調講演1「1/4の奇跡」>

いろいろとお世話になりありがとうございました。国際ユニヴァーサルデザイン会議でお話をさせていただけるなんて、夢のようでした。いろいろな方法で、本当に多くの方に聞いていただけるようになっていることに感動しました。

あとで、懇親会のときに、外国の方に、「感動しました」と何人も声をかけていただいて、そのとき、私のお話しさせていただいた内容が、ちゃんと私の思い通りにわかってくださっていることに、胸がいっぱいになりました。

それから、スタッフのみなさんがみなさんお優しくそのこともとてもうれしかったです。私の周りの者から聞かれた声は、お客様がもう少し多いとうれしかったねということと、基調講演など、無料で聞けるものの申し込みがもっと早かったらよかったのにということでした。それで映画の方も、あまり人がいなくて残念ということでした。

けれど、本当に私はうれしくてうれしくてなりませんでした。

本当にありがとうございます。これから、ずっと応援しています。



石井賢俊（ニドインダストリアルデザイン事務所）

<11月2日 特別講演・報告「生活用品のUD」>



国際UD会議2010では大変お世話様になりました。ありがとうございました。私が感じましたコメントを以下に記します。

1 全体的印象

交通のアクセスがよいしっかりした会場で、発表者、運営者の積極的で前向きな姿勢を感じ、会議全体の運営もすばらしかったと思います。発表内容はあまり多くは聞けませんでしたが多面的な内容であったと思います。

入場者数がやや少なめとの報告をお聞きしましたが、十分に密度が濃い、熱い討議があった、成功の国際会議であったと思います。集客数の増加については私も微力ですがこれからいろいろな講義の折にこの国際UD会議を宣伝したいと思っております。いずれにしてもこのように価値が高いUD会議を開催できているのはおそらく日本だけではないでしょうか。

2 レセプション

レセプションの内容と運営はすばらしかったと思います。親王殿下の広い精神性をもたれるご人格に接して大変感動いたしました。殿下は国際UD会議の貴重な存在であることを感じ取れました。

3 デザインマラソンの発表

デザインマラソンの企画、運営はUDを若いデザイナーたちに正しく教育して行く上で大変意義があるものです。デザインマラソンという発想が独創的で、荒井利春教授はじめ実行委員の方々に感謝します。

作品の発表者が、この体験を職場に持ち帰って拡大してゆきたいと決意を語っていたことが、この国際会議の成功を物語っています。

4 発表者の立場から

発表原稿の作成時からご丁寧にガイドしていただきありがとうございました。

発表会場のレイアウト、音量調節、同時通訳の展示など国際会議らしい運営で大変良かったと思います。些細なことですが、発表内容の案内書に私の演題が「生活用品のUD」だけでしたが、「尊厳を守るデザイン」の演題名と多少の内容についても付記していただけたらと感じました。

5 懇親会

スケールがある実に楽しい会でした。川原啓嗣様ご夫妻ともお会い出来て、ご夫妻のこの国際会議に注ぐ情熱を強く感じ、感銘しました。川原様ご夫妻とお会いできたのが帰る間際でゆっくりとお話しできなかったことを名残惜しく思っております。

6 感謝

国際UD会議2010で講演させていただいたことに深く感謝します。講演内容を書いて、僕自身の今までの仕事を振り返り、反省したりまだ出来ていないテーマを見つめ直したりすることができました。更に、目的を同じくした多くの人たちと歓談できたことを深く感謝いたします。国際UD会議の発展を祈念いたします。

以上

IAUD 特別ワークショップ 「2010 48 時間デザインマラソン in 浜松」活動報告

IAUD 普及事業委員会

齋木 英志

本国際ユニヴァーサルデザイン協議会は、ユニヴァーサルデザインのさらなる普及と実現を目指し、生活者との対話を軸に研究開発事業を推進する活動を、会員の主体的な参加のもとに展開しております。その活動の一つに当会が運営する『48時間デザインマラソン』というワークショップ活動がありますが、ここではその意義や歴史を改めてご紹介すると共に、昨年の国際会議と同時開催したワークショップの実施内容についてご報告いたします。

IAUD事業における位置付け

国際UD宣言2002年であたわれた、『一人一人の人間性を尊重し、使い手中心の考え方を重視したものづくりや、社会環境作りを目的とした研究』を推進する活動としてワークショップを位置づけています。

ワークショップの目的

上記の位置づけに則って、ユーザー（使い手）とのリアルな体験共有による新たなデザインアプローチを学べる場を創出します。そこから次世代のUDを担うデザインリーダーを育成します。

実施経緯

第一回ワークショップは 2004 年に安曇野にて開催されました。第一回は既存製品に対しユーザーとデザイナーが協議して改良提案を行なうというかたちでスタートされ、2005 年には新横浜で第2回目を実施。開催期間を2日間（48時間）としたところ、デザイナーから「48時間デスマッチ」というニックネームがつけました。そして 2006 年の国際UD会議（京都）のときに、英国ロイヤルカレッジオブアート ヘレンハムリンセンター、シニアリサーチフェローであるジュリア・カセムさんの協力を得て「48 時間デザインマラソン」を実施。それ以降この呼称が用いられるようになり、毎年「48 時間デザインマラソン」を開催することとなりました。2007 年には千葉県幕張で、2008 年は名古屋市で、そして 2009 年は国際UD会議のプレイベントとして浜松市で実施し、2010 年の国際UD会議（浜松）での実施で6回目となりました。

運営体制

ワークショップは IAUD の普及事業委員会（3 理事と数名の担当者）が実施計画を企画し、IAUD



事務局とともに運営を行っています。また、さらに多くの方々のご協力をいただけて成り立っています。まずワークショップ全体の監修については、2004 年の実施当初から金沢美術工芸大学の荒井利春教授にお願いしています。荒井先生はユーザー対話型のデザイン研究を 20 年以上にわたり実践されているこの分野の第一人者であり、ワークショップの基幹にかかわる課題や各チームに対してご助言、ご指導を頂いています。

監修者：荒井利春先生

また、ユーザーの皆さんには IAUD 会員企業からの派遣や、地元の関係法人などのご協力を得て、参加していただいています。2006 年の京都会議では財団法人タンポポの家、2008 年の名古屋では社会福祉法人 AJU 自立の家と日進市福祉団体協議会、2009 年 10 年は NPO 法人六星ウィズ半田のご協力を得ました。ユーザーの皆さんに対して事前の説明会を実施し、ユーザーさん一人ひとりの特徴や要望の有無を確認し、参加の不安や疑問がないようにすることも大変重要な点です。

ワークショップ会場については、公共施設の利用や大学施設の借用をしてきましたが、2009 年と 10 年に会場をご提供いただいた静岡文化芸術大学での実施結果から、今後は各地域の大学と連携を強めてゆく必要があると考えています。このほかにもボランティアをお願いする学校、団体や法人などとの連携や、会場や調査地域の事前確認、宿泊の手配など多くの運営事項がありますが、少人数で効率良く進められるように、毎回改善を積み重ねています。

ワークショップの概要

障がいによって様々な生活パターンを持つユーザーがナビゲーターとなり、デザイナーの創造力を喚起することで、まったく新しい UD のアイデアを具現化する活動です。ユーザーの生活環境で発生している切実な問題を体感するために、ユーザーと共に生活現場へ出かけ、そこでの気づきから具体的なソリューションを導き出します。複数のチームが公開プレゼンテーションに参加し、最終的には公開審査にて優秀作が決定されます。

このワークショップは大きく次の 4 つのステージで構成されています。

・ 第 1 ステージ

まず最初に、障がいをもつユーザーと共に行動するフィールドサーベイを行います。デザイナーがユーザーと共に生活現場での体験を共有しながら、生活上の切実な問題を発見してゆきます。

・ 第 2 ステージ

課題の論議と解決策の明確化を行います。発見した問題からチームメンバー全員で課題を論議し、解決策を明確にしながら絞り込んでゆきます。

・ 第 3 ステージ

具体的にデザインを開発するステージです。ここではユーザーの意見を確認しながら、具体的なフォームやデザインを詰めてゆきます。

・ この第 1 から第 3 ステージまでを 48 時間の制限時間内で完了させます。

・ 第 4 ステージ

最後に来るのはプレゼンテーションステージです。決められた制限時間の中でチーム一丸となって提案を行い、デザインの魅力を最大に伝えられるようにプレゼンテーションを行います。

すべてのチームのプレゼンテーションが終了したあと、会場の皆様による公開審査投票によって優秀賞を決定してゆきます。各賞の授与表彰の後に、ワークショップの総括として荒井先生から全体の講評と各チームに対するコメントを頂き「48 時間デザインマラソン」は終了します。

2010 年ワークショップの実施内容

●開催場所

前年に引き続き、静岡県立静岡文化芸術大学にてワークショップ実施しました。大学側の厚いバックアップの元で、全員の集合が可能な大教室、各チーム個別作業用の教室、運営事務局、ユーザーの休憩場所などを、すべて荒天でも心配なく行き来できる位置に確保でき、非常に助けられました。

最終プレゼンテーション発表は国際会議のプログラムのひとつとして浜松アクトシティ内大ホールで行いました。

●チーム編成と役割

リーダー 1 名、ユーザー 1 名、デザイナー 5 名、学生ヴォランティア 2 名、運営サポーター 1 名を 1 チームとし、6 チームを編成しました。

このうち、リーダー 5 名については、今年のワークショップをこれまでの活動の節目としたいという思いから、過去のワークショップにおけるベストデザイン受賞チームリーダーを招聘、快諾を受けての参加となっております。

また、ユーザーは、この活動の趣旨をご理解頂いている NPO 法人六星ウィズ半田様のご協力を得て、6 名の参加を頂きました。この中で前年の WS 経験ユーザー 5 名全員に再び参加頂けたことは我々にとって非常に嬉しい出来事となりました。

●事前コミュニケーション

本ワークショップは 48 時間という限られた時間で実施されます。その厳しい条件の中、チームとして最大限のアウトプットを出せるよう、参加募集を締め切り各チームメンバーを確定したタイミングで、運営側から各チームごとの事前コミュニケーションを促すことにしています。参加デザイナーだけでなく、ユーザー、ボランティア、サポーターを含め、お互いの自己紹介や参加への想いや不安をメールで交換し、徐々に打ち解けあいながら緊密なチームづくりを進めることで、ワークショップ開始直後からの高いチームワークの発揮をめざしています。

●開会式／テーマ発表

ワークショップ初日を迎えた朝 10 時、会場である静岡文化芸術大学の大教室に全員が集合し、開会式が開催されました。荒井利春教授より、今の時代を生きるデザイナーの存在意義について熱いメッセージが伝えられ、続いて本ワークショップのチャレンジテーマが発表されました。今年のテーマは「ユーザーの為にではなく、ユーザーと共に明日のリアルなデザインを創出する」というものでした。

●介助レクチャー

開会式に引き続き、学生ボランティアと運営サポーターに対して、介助についての基礎的なレクチャーを行いました。ワークショップを進める中、参加してくださるユーザーの体の負担を減らし、そしてもちろん事故を防止するために、各チームのユーザーの方それぞれが必要とする基本的な介助について、NPO 法人六星ウィズ半田様より説明をいただきました。

●第 1 ステージ：フィールドサーベイ

開会式終了後、各チームは昼食をかねたミーティングを開き、午後からのフィールドサーベイに向けての作戦を練ります。初対面の参加者同士で短時間に調査のポイントや行き先を決めるの

は決して簡単ではありません。ここではユーザーが普段どんなことに困っているか、どこに行けば参加者がその場を体験できるか、事前コミュニケーションを通じてチームで共有されつつあるアイデアや想いも織り交ぜながら、フィールドでリアルに体験・実感すべきことをチームで見極めてゆきます。

行き先が決まれば、フィールドサーベイに出発します。多くのチームが行き先に選んだ駅前繁華街へは会場から10分程度の距離ですが、そこに向かってユーザーと移動を開始した直後から早速発見の連続となります。続けて立ち寄る公共交通機関や商業施設、休憩の飲食店などでも、自分たちが普段何気なく行っているルート案内による店探しや商品の選択、注文、支払いなどに存在する、ユーザーにとっての不便さや問題を、ユーザー自身からの実演や説明を受けながら、また時にはメンバーが車いすや白杖を使ってさまざまな行動体験を通じること、チームとしての問題意識を深めていきます。

昼食後から夕方までの限られた時間ではありますが、こうした活動を通じて、よりメンバーと打ち解けあい、そして数え切れないほどの気づきを持ち帰ってくることで、続くデザイン作業へのモチベーションや期待がどのチームにおいても最高に高まっている状態となります。



フィールドサーベイ終了後すぐのタイミングで、夕食を兼ねたチーム交流会を開催します。各チームそれぞれが持ち帰った気づきや発見、高揚感他チームにとっても良い刺激となるため、その成果を全員で共有することが目的です。他チームの発表によって視野が広がり、また同時に競争意識も高まるという効果も期待できます。また、発表者を学生ボランティアに任せることで、チーム内で最も若い彼らが主体性を発揮できる場としています。

●第2ステージ：チーム作業

交流会終了より翌朝午前10時までは各チームでの作業時間となります。参加者は再びチームごとに分かれ、フィールドサーベイからの気づきをメンバー全体で整理し、課題を明確化していく作業に入ります。チームとして最終的に提案するデザインはひとつ。そのためには全員で真剣に論議し、たくさんのアイデアを生み出しながら、最終的に発表に向けたチームの方向性を一つにまとめていく必要があります。

多くのチームは、まずこの方向性の絞り込みで最初の壁にぶつかります。ここがスムーズにいかないことで議論が発散したまま時間が過ぎてしまうことは、48時間という短期決戦では避けなければなりません。そのような状況を乗り越えていくにはリーダーの牽引力が非常に重要となりますが、今回はほとんどのリーダーが過去のワークショップでリーダーを経験しているだけあって、皆優れた統率力を発揮してチームを導いていました。

チーム全体の方向性の決定には、リーダーに加えて、ユーザーもまた必要不可欠な役割を担います。その存在は、アイデアの取捨選択をチームで行う上でリアリティと指





標を与えるとともに、個々のデザイナーのクリエイションにとってもモチベーションの大きな源になるため、我々の理想とするワークショップのスタイルの根幹と言ってもよい部分となっています。

それでもなお議論が煮詰まったときには、監修役の荒井先生にアドバイスを求めることができます。監修の役割は簡単に言えば見守り役で、チームを直接リードすることではありません。しかし、チームが新たな視点を必要としているとき、論議を次のステップに進めるとき等には、効果

的なアドバイスを与え、チーム自らが気づき、決心できるように導くことで、チームが主体的を育む触媒のような役割を果たします。

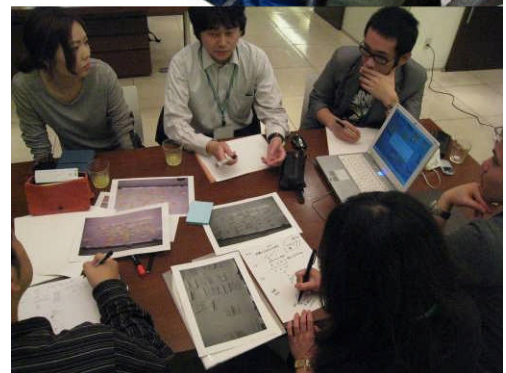
●第3ステージ：デザイン開発

論議がまとまり、アイデアの方向性が明確になると、続いて具体的デザイン開発作業となります。絞り込んだアイデアを余すところなくデザインに反映できているか、そのデザインはユーザーの問題を解決しているか、などを注意深く検証しながら、時には簡易モデルを製作し、ユーザーに実際に使用してもらう実証検討を行っていきます。

デザイン案がまとまったら、ワークショップ最後のステップとしてプレゼンテーションの準備に入ります。メンバー同士お互いの得意不得意を確認しながら作業を分担し、アニメーションや動画などさまざまなコンピュータースキルを活用しながら製作していきます。どのチームもこの時点までに濃密な時間を共有してきた結果、結束力が最高潮に高まっており、その中で進められる作業のスピードと内容の濃さには、どのワークショップにおいても目を見張るものがあります。

この日、大学の教室を利用した作業時間を過ぎた後も、更なるクオリティアップを目指す各チームはホテルに戻って夜遅くまで作業を継続しました。

そして最終日の11月2日。提出期限の午前10時までに全チームが無事に最終プレゼンテーションを完成することができました。



第4ステージ：プレゼンテーション

場所を浜松アクティシティに移し、午後1時から公開プレゼンテーション・公開審査を開始。各チームの発表時間は8分。スライドや実演などをおりまぜながらのプレゼンテーションを行います。

全チームの発表終了直後には、会場の聴衆全員からの投票により、ウィナーに相当する「ベストデザイン賞」および「ベストプレゼンテーション賞（2チームに授与）」が決定されます。また、残り3チームには、監修の荒井先生およびIAUD理事会により、それぞれ「チャレンジ賞」「未来技術賞」「チームシナジー賞」が贈られます。

では、ここで最終的にベストデザイン賞を受賞したチームDを例にとり、具体的にワークショップを通じてどのようなソリューションが提案されたかを紹介したいと思います。

チームDプレゼンテーション「おにぎりのユニバーサルデザイン」

このチームは、ユーザーである赤堀さんの「食べることが好き」という点に着目しました。

その赤堀さんがコンビニで手軽におにぎりを買って食べようと思ったときに、視覚に障がいのある赤堀さんにとって、開封方法がわからないという問題があることがわかりました。

そこでチームは、赤堀さんが目を使わなくても簡単に開封できる新しいパッケージをデザインすることにしました。おにぎりの頭についているラベルを上に引くだけで簡単に開封できる上、そのラベルの形状によって、触っただけで具がわかるのが特徴です。

試作品での検証の結果、赤堀さんは簡単におにぎりを開封することができました。

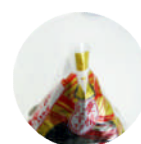
気づき Awareness



赤堀さんは食べる事が大好き。

The 3rd International Conference for Universal Design INHAMAMATSU 2010 The 48 Hour Marathon for UD TEAM D

開けられない！ Possibility



The 3rd International Conference for Universal Design INHAMAMATSU 2010 The 48 Hour Marathon for UD TEAM D

ぼくらの思いを、カタチにした。 Design



The 3rd International Conference for Universal Design INHAMAMATSU 2010 The 48 Hour Marathon for UD TEAM D

できた！ Solution



The 3rd International Conference for Universal Design INHAMAMATSU 2010 The 48 Hour Marathon for UD TEAM D

この、視力を使わないでも開封できるパッケージは、チームの他のメンバーの日常生活のさまざまなシーンでもじゅうぶん役に立つ、まさに UD と言ってよい提案になりました。



そして会場の聴衆による投票の結果により、ベストデザインを受賞することとなりました。



●振り返りの会でのフィードバック

ワークショップ終了の翌日、前日までの 48 時間の余韻を残した中で、参加者と運営側による振り返りの会を開催し、忌憚のない意見交換を行いました。

参加者からは、ユーザー参加型によるダイレクトな手ごたえと、異業種デザイナーとの交流による刺激、今後の成長と業務への反映への手ごたえについて、満足の声が数多く聞かれました。反面、運営面については、厳しい時間配分、最終プレゼンテーションの運営、準備されたコンピューター関連の性能不足などに課題が寄せられました。

これらの成果と課題は時間をおかず運営メンバーで論議され、その結果が次回以降のワークショップの計画に反映されていくことになります。

「2010 年 48 時間デザインマラソン in 浜松」の実施内容は以上になります。

過去のWSを含むこれまでの成果と今後の展望

1) デザイナー育成

過去 6 回と今回を含めた「48 時間デザインマラソン」に参加したデザイナー、ユーザー、ボランティア学生らは、延べで 243 名になりました。参加したメンバーは、ワークショップを通じ、ユーザーや他業種のメンバー等と一丸となり凝縮した開発を経験し、発想の拡大やチームワークのパワー、そしてリーダーシップやタイムマネジメント力などの重要性を学んでゆきます。そのため、参加者を出す企業でも毎回複数の若手デザイナーを参加させて、このワークショップを社外のデザイン教育の一環として位置づけているところも現れてきました。

また、実際の参加者からアンケートにて「はじめは不安を持っていたが、最終的に予想もしなかった感動を心に刻むことになった。」との反響が多く伝えられたことは、まさに冒頭に述べた『国

際 UD 宣言』の内容を具体的に実行するワークショップとして成果を上げたということになるでしょう。

このような育成活動の今後の姿ですが、まずひとつには、過去の参加者との繋がりを強化し、このワークショップを参加者にとっての継続的な学びと実践の場としてゆくアイデアがあります。これまでも、デザイナーとして参加した方が再び今度はリーダーとして参加し、優れたビジョンとリーダーシップを発揮するといった事例もあったことから、例えば学生ボランティアでの参加者がプロになりデザイナーとして再度参加、次にリーダーを経験し、最終的にはUD全体をリードしていくような人材になるといったような、このワークショップがUDを通じた成長の場として機能していく可能性は大いにあるでしょう。また、逆に限られた回数の参加者であっても、それが企業からの参加であれば、その所属内での具体的なプロジェクトを通じた運用を依頼し、間接的に普及を促すようなアプローチも十分に考えられます。

そして、この「ユーザー参加型ワークショップ」という活動全体の進化・発展・普及という次のステップを考えた場合には、グローバルに活躍できる次世代のUD普及リーダーを育成するマスターコースを計画するようなアイデアがあります。ワークショップでのリーダー経験者などを中心にした今後の学びの場をつくり、将来的にワークショップ全体の運営やUDの普及事業を担うような人材を育成して日本から世界へ向けて派遣することは、IAUDにとっては非常に意義が大きく、また重要な課題と言えると思います。

2) 運営ノウハウの集積

48 時間デザインマラソンを企画運営するためには、今までにご紹介したように多方面にわたる事前の調整や、施設確保等が必要であること。またユーザーをはじめとする参加者全員に概要をわかりやすく伝え、事前に疑問や不安が無いようにすることが大変重要です。その考えから、準備段階から実施後までを通して、実際に運営を経験しないと気づかないことや重要なポイントをノウハウ集として纏めました。そして浜松での国際UD会議では『IAUD48 時間デザインマラソンの展開と進化 及びその意義と将来課題への対応について』と題して論文にまとめ発表も行っています。

ノウハウ集や論文に纏めることと平行して、ワークショップの活動概要を画像や映像でわかりやすく纏め、日本語版と英語版での音声説明を入れたDVDを作成しました。この資料を見聞きすることによって、誰でもワークショップで実際に行うことが容易に理解出来る内容としています。

今後については、まず、このノウハウ集とDVDを一般に広く頒布することで、本ワークショップの普及を図ってゆく計画をしています。そして実際に運営にチャレンジするグループや企業などが現れた場合に備え、IAUDから運営リーダーやサポートメンバーを派遣できるという機能を持つ必要があると考えています。

もちろん、現在のノウハウの更なる改善も進めていかななくてはならないでしょう。これまでも、開催したすべてのワークショップから新たな気づきを得て運営の改善を果たしてきました。その経緯を考えれば、今のワークショップの姿も決して完成されたものではなく、更なる発展の機会があると思わずにはいられません。その可能性に向けて、ご参加やご協力を頂く皆様のご意見に耳を傾けつつ、同時にチャレンジ精神を忘れないようにしながら、今後のワークショップの運営と発展に寄与していきたいと思っております。

豊かで快適な生活、UDの実現に向け、皆さんにもぜひ、IAUD特別ワークショップ「48時間デザインマラソン」に関心を持っていただきたいと願っております。これからも皆様からのご支援をよろしくお願いいたします。

世界の UD 動向

■「第5回サステナブルデザイン国際会議 Destination 2010-2022」レポート

蔦谷邦夫（富士通デザイン株式会社）

2月26・27日の2日間、山形市において「第5回サステナブルデザイン国際会議 Destination 2010-2022」が開催されました。この国際会議は2006年より、サステナブルな社会づくりを目的として開催されています。環境問題がきっかけとなり始まった会議ですが、議論のテーマは一人ひとりの考え方や暮らし方、文明、文化の問題へと広がってきました。



会場となった東北芸術工科大学前の池には、不凍液が加えられているにも関わらず、薄氷が張る厳寒の中での開催でしたが、会場内は参加者の熱気に溢れていました。以下にその概要をお伝えします。

＜開催概要＞ （詳細は www.sustainabledesign.jp ）

会 期：2011年2月26日（土曜日）・27日（日曜日）

テーマ：Local Sustainable Community／ローカル・サステナブル・コミュニティ

会 場：山形県東北芸術工科大学

主 催：サステナブルデザイン国際会議実行委員会（委員長 益田文和 東京造形大学教授）

【1日目】2月26日（土曜日）

第1部：グローバル・パースペクティブ

基調講演：「現在の地球環境、世界の状況」

山本 良一（東京大学生産技術研究所名誉教授）

松本哲男 東北芸術工科大学学長の開会あいさつに続いて、環境問題の第一人者である山本良一東大名誉教授から基調講演が行われました。講演で、世界の地球環境は現在も悪化が進み、すでに後戻りできない危機的状況にあり、悠長な議論をしている段階ではないことが強調されました。話は人間の宇宙観や宗教感にまでおよび、問題解決のためにはその根底に自然に対する畏敬の念をもって取り組んでいく必要性が説かれました。



講演1：「SLOC シナリオから見てくるネットワークとサステナビリティの持続」

エツィオ・マンズィニ（ミラノ工科大学教授）

サステナブルなデザインのためのアプローチとして、4つのキーワード「スモール(S)」、「ローカル(L)」、「オープン(O)」、「コネクティッド(C)」が示され、これらの要素がクロスしたところに解決の糸口があると述べられました。



第2部：ローカル・パースペクティブ

講演2：「山形精神文化考／東北文化—山の形をした魂」

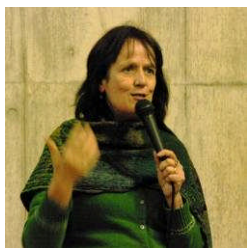
千歳 栄（株式会社千歳建設 取締役会長）

草木塔（そうもくとう）と呼ばれる草木を供養するための塔や山の信仰などを例として取り上げ、山形には代々受け継がれてきた自然と先祖を祀り敬う精神文化があると述べられました。基調講演をされた山本先生からの、ぜひCO2の供養塔を作っていただきたい、という感想に拍手が湧いていました。



講演3 :「自然と生きる～手作りの暮らし」

ベニシア・スタンリー・スミス (ハーブ研究家)



英国の生家は35年かけてつくられたというエピソードやご自身の生き立ち、瞑想を教わった先生の人生観、京都・太原でのゆったりとした暮らしぶりなどを紹介しながら、先人の知恵や自然の浄化作用がいかにすごいか、スローダウンすることの大切さが訴えられました。一番いい時間は？という参加者からの質問に、あと1週間しか生きられないとしたら何をしたいか、そのことを今やったら良い、というシンプルな答えは説得力十分でした。

3氏の講演に続きアトラクションとして、2008年から2010年までの「サステナブルデザインアイデアコンペ」最優秀賞の3作品と「全国高等学校デザイン選手権大会2010」の優勝、準優勝の2作品のプレゼンテーションが行われました。優勝作品の佐賀県立有田工業高等学校による「まくら投げのすすめ」(文部科学大臣賞)など、ユニークなアイデアと工夫が凝らされ、楽しさいっぱいのプレゼンテーションでした。



その後、益田文和委員長から一日の振り返りと、翌日の4つの分科会のオリエンテーションが、それぞれ4名のファシリテーターから行われ、初日の会議プログラムが終了しました。

【2日目】2月27日(日曜日)

分科会 4つの部屋に分かれ以下のテーマ、構成メンバーで分科会が行われました。

分科会A ものづくり	分科会B 風土で育む環境・空間	分科会C 文化資産を活かした ビジネス	分科会D 新しい価値観に基づいた コミュニティづくり
ファシリテーター： 植松 豊行 (東北芸術工科大 教授)	ファシリテーター： 竹内 昌義 (東北芸術工科大 教授)	ファシリテーター： 久保 雅義 (京都工芸繊維大 教授)	ファシリテーター： 益田 文和 (東京造形大 教授／ 本会議実行委員長)
キーノート： 青木 史郎 (財団法人 日本産業 デザイン振興会)	キーノート： 本間 利雄 (本間利雄設計事務所 代表)	キーノート： 谷口 正和 (ジャパンライフデザイン システムズ／日本デザイ ンコンサルタント協会)	キーノート： アンドレア・メンドーサ (DESIS International)
プレゼンター： ● 加藤 公敬 (富士通デザイン(株) 代表取締役社長) ● 木下 洋二郎 (コクヨファニチャー (株)) ● 菊地 規泰 (株式会社菊地保寿堂)	プレゼンター： ● 三浦 秀一 (東北芸術工科大准教授) ● エマニュエル・ムホー (東北芸術工科大准教授) ● 大山由美子 (株丹青研究所 取締役)	プレゼンター： ● 平林 千春 (東北芸術工科大学教 授) ● 柚木 泰彦 (東北芸術工科大准教 授) ● 澤登信子 (株ライフ・カルチャー・ センター 代表取締役)	プレゼンター： ● 安藤 竜二 (ハチ蜜の森キャンドル) ● じゃぼんデザイン事 務所 ● 佐竹 勝男 (上郷花畑組合)

各分科会でのディスカッションの後、アトラクションとして山形でおきているサステナブルな活動について以下の3件の報告が行われました。

「ライスインクの開発について」

武田一孝（東洋インキ製造株式会社 マーケティング部）

「山形エコハウス」

竹内 昌義（東北芸術工科大学教授）

「よみがえりのレシピ」

渡辺智史（映画監督）



分科会報告

各分科会の4名のファシリテーターから分科会でのディスカッションの内容と、そこからの提案概要が紹介されました。詳細内容は後日、サステナブルデザイン国際会議のWebサイトで公開される予定とのことです。



次回へ向けた課題認識



益田文和 実行委員長より、今回会議のまとめとして、次回へ向けた課題認識が行われました。サステナビリティの問題を考えるにあたり、開催地も日本国内に限定せず、次回はアジア地域を含めて検討したいという見解が述べられ、会場からの大きな拍手で2日間の日程を終了しました。

写真下：会議初日のプログラム終了後、行われた交流会の料理の数々。美味しさも格別でしたが、会議のテーマであるエコの観点から、地元で獲れた食材や料理方法にもこだわり、つくる過程でも極力ゴミを抑えて、材料を使い切る工夫がされていました。



■「UD先進事例 多様性への挑戦、IAUD会員の取り組み」電子書籍で発刊！

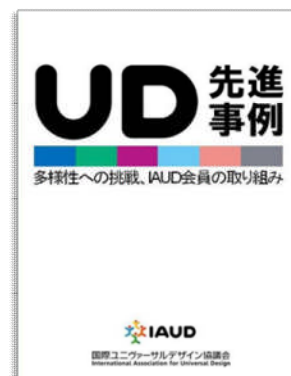
幅広い領域にまたがるIAUD会員の先進的な取り組みが一冊の本になりました。

本書は、IAUD会員向け月刊誌「IAUD Newsletter」で約2年半の間に掲載された32社・団体の取り組み記事をもとに一冊にまとめたものです。

また、本書オリジナルコンテンツとして静岡文化芸術大学の河原林桂一郎副学長に『企業や社会におけるUDの動向と今後の方向性』と題して書き下ろしていただきました。

UDの原点は多様なユーザーを理解することであり、対象が多様であることは同時にアプローチも多様になりますが、本書は、さまざまなデザイン領域の基本事例として、また企業経営や商品企画にUDやダイヴァーシティの考え方を取り入れるための参考事例としてなど、幅広くご活用いただけます。

なお、発刊当初は、インターネット常時接続の環境でしか閲覧できませんでしたが、iPad版/iPhone版は5回までダウンロードして閲覧することが可能になりました。オンライン書店上では最初の数ページを立ち読みすることもでき、閲覧できる新機種の発売も相次いでいますので、ますます手軽にお読みいただける状況となってきましたので、ぜひ、一度サイトをご覧ください。



<主な内容>

推薦の言葉：「人にやさしい」からはじまるイノベーション

経済産業省製造産業局デザイン・人間生活システム政策室長 廣瀬 毅

第1章 企業や社会におけるUDの動向と今後の方向性

静岡文化芸術大学副学長 河原林 桂一郎

第2章 UD先進事例（32社・団体）

掲載企業・団体（本書掲載順）：東京電力、パナソニック、富士通、日立、トヨタ自動車、TOTO、リコー、岡村製作所、日産自動車、大日本印刷、東芝、三菱電機、イトーキ、積水ハウス、コクヨファニチャー、INAX、丹青社、博報堂ユニバーサルデザイン、静岡県、リムコーポレーション、東洋インキ、セイコーエプソン、東急車輛製造、ダイワハウス、アップアローズ、浜松市、静岡文化芸術大学、ユニバーサルイベント協会、ヤマハ、ユーディット、NEC、バンダイ

※本書をご購入いただいた方で、視覚障がいやディスレクシアなどの特性により、読み上げ可能なテキストの電子データ（.txtで作成）を必要とされる方にテキストデータをご提供させていただきます。詳しくは本書 巻末の【テキストデータのご案内】をご覧ください。



●本書はオンライン書店 shinanobook.com にてお求めください。

価格：1,890円（定価1,800円＋税）

A5判 256ページ

出版社：株式会社UDジャパン

●問い合わせは 国際ユニヴァーサルデザイン協議会 事務局まで

【編集後記】○最初に、本号の発行が3月にずれ込んでしまったことを深くお詫び申し上げます。本誌の発行を開始した2008年当初は、何とか月末には発行することを目標にしていたが、作業が少し遅れると翌月にずれ込むということが何度かありました。書店で売られている雑誌は前月に発行されるものが多いので、発行のタイミングが少し遅すぎるのではというご意見をいただき、2008年12月号と2009年1月号を合併号として、月初めの発行に切り替えました。しばらくはそのペースで発行を続けていたのですが、国際会議の特集号などで、発行のタイミングが何回か変則的になり、今年に入り情報交流センターの専従者がいなくなるという事情も重なり、このところ編集作業が滞りがちになっています。会員の皆さまにはご迷惑をおかけいたしますが、新たな体制が整うまでのしばらくの間、ご容赦いただきますよう、よろしくお願いいたします。

さて、研究部会の住空間プロジェクトで「UDプラス」というコンセプトが提案され、このテーマを他のプロジェクトでも展開していこうという動きがあります。大変興味深いテーマなので最近、いろいろ考えているのですが、IAUDのミッションを考えると、考慮しておかなければいけないことがいくつかあるような気がしています。

まずひとつ目はその位置づけで「UDプラス」はポストUD、すなわちこれまでのUDのコンセプトに代わるものではなく、あくまでUDのなかの一要素と捉えるべきだということです。本来、UDのコンセプトにはマイナスをゼロにする、いわゆるバリアフリーやアクセシビリティの要素だけでなく、使いたくなる、より楽しく使うというモチベーションを誘発する要素が包含されていると考えています。この点はIAUDとしてUDをどう捉えるか、という活動の根幹にかかわる問題なので、もともとのUDの概念を自己否定するような見え方にならないよう、十分な注意が必要と考えます。

ふたつ目は、その意義から考えてみると、これまでの取り組みは、ものやサービスをUDにしていくことに重点をおいているケースが多かったのに対し、「UDプラス」は、よりユーザー自身の身体的機能やQOLの向上に注目したアプローチである、ということです。プロセスで考えてみると、多様なユーザーを理解するという最初の段階で、あるユーザーの状況を固定的に捉えがちで、想定したユーザーが使えるようにデザインすることにUDの主眼を置く傾向が強かったように思います。それに対し「UDプラス」ではユーザーは変化するもの、フィジカルにもメンタルにも能力が変化し向上するものであるという、より積極的な捉え方をすることが、これまでのUDのアプローチと最も異なる点ではないでしょうか。しかし、それはUDそのもののコンセプトが覆るということではなく、アプローチの視点がより明確になったという意味合いで捉えるべきではないでしょうか。(薦)

IAUD Newsletter では、誌面を会員の皆さまのUDに関わる情報交換の場と位置づけています。ぜひ、会員企業のUD商品開発事例やPJ/WGの活動成果事例等の情報をお寄せください。また、国内外のUD関連イベント、シンポジウム等の開催情報もお知らせください。ご連絡は、news@iaud.netへ直接、メールをお送りいただくか、事務局あるいは情報交流センターまでお問い合わせいただいても結構です。

無断転載禁止

IAUD Newsletter vol.3 No.11

2011年3月9日発行

国際ユニヴァーサルデザイン協議会

事務局 : 225-0003 横浜市青葉区新石川 2-13-18-110

電話: 045-901-8420 FAX: 045-901-8417

e-mail: info@iaud.net

情報交流センター: 104-0032 東京都中央区八丁堀 2-25-9

(IAUD サロン)

トヨタ八丁堀ビル 4 階

電話: 03-5541-5846 FAX: 03-5541-5847

e-mail: salon@iaud.net