

## IdcN開館10周年記念事業

### 「Design for Social Innovations 創造の軸足を社会へ世界へ共生へ」開催のご案内

時下ますますご清祥のこととお喜び申し上げます。このたび、国際デザインセンターでは、開館10周年記念事業「Design for Social Innovations 創造の軸足を社会へ世界へ共生へ」を開催いたします。

本事業は、国際関係や社会構造の大きな変革期にある現在、創造力が具体的に社会をどのように変え、支えてゆくのか、人々の暮らしにどう働きかけるのかといった内容についてトーク、展覧会、国際シンポジウムを通して模索、提案するものです。

トークでは、展覧会出展者も含めた若手クリエイターを迎え、「生活者にどう幸福感を感じてもらうか」、「これから求められるものづくりとは何か」、「人が中心、人が要のまちづくりとは」、「先端技術を生活にどう生かすか」、といった内容についてディスカッションを行います。

展覧会では「我々が社会に対して何ができるのか」という課題に真摯に取り組んでいる約17カ国24名（予定：アメリカ合衆国、イスラエル、オーストリア、オランダ、韓国、クロアチア、シンガポール、台湾、デンマーク、ポルトガル、香港、マレーシア、メキシコ、リトアニア、レバノン、日本）の若手旗手を挙げます。次世代を担う世界各国のクリエイターたちが社会をどのように見つめ、それぞれの夢をライフワークとして実社会の中でどう実現しているかの物語を紹介する展覧会です。

国際シンポジウムでは、パネリストに、今もっとも注目を集める各国の最先端企業、イノベティブな製品デザイン開発、シンクタンク、労働経済学、ロボット工学、モノ・トレンド・デザイン情報誌の編集者、ID・グラフィック・建築家・都市計画の第一線で活躍するデザイナーを迎え、「Cultural Diversity & Lifestyles - 文化的多様性&暮らし -」、「Creative Industries - ものづくり -」のテーマのもと、これからの社会のビジョンを模索します。

つきましては、トークのチラシを同封致しますので、ご多忙中とは存じますが、本事業の趣旨をお汲み取りいただき、是非ともご高覧、また貴媒体にてご紹介賜りたく、ご高配下致しますようお願い申し上げます。尚、展覧会の詳細につきましては11月末、国際シンポジウムは12月中旬にお知らせ致します。

平成18年10月吉日

株式会社国際デザインセンター

キュー・リーメイ・ジュリヤノ海外ネットワークディレクター





株式会社国際デザインセンター

IdcN International Design Center NAGOYA Inc.

[www.idcn.jp/dsi](http://www.idcn.jp/dsi)

## ライブトーク「ザ・ソーシャルデザイナー」-Design for Real Needs-

詳細は別途チラシをご覧ください。

デザインが社会に対して何ができるか？これからの時代を担っていく若手旗手約24名をゲストスピーカーに迎え、メーカーやユーザーと共に、我々が未来に対して取り組むべきテーマは何かを考えるインタラクティブなフリーディスカッション。

第1弾：2006年11月11日(土) 14:00-16:00 「だれかのために ~対話と協同~」

会場 = アップルストア名古屋栄店 (〒460-0008名古屋市中区栄3-17-15エフエックスビル) 申込不要、参加無料

第2弾：2006年12月22日(金) 15:30-17:30 「Design for All」

第3弾：2006年12月22日(金) 18:00-20:00 「新しいものづくりのプロセス」

第4弾：2006年12月23日(土) 13:00-15:00 「地域活性化 Design for Social Innovations」

第5弾：2006年12月23日(土) 15:30-17:30 「理想のインターフェイスのメソッド」

会場 = ナディアパーク7階・7th Cafe

参加費 = 各回一般 ¥1000 / 学生 ¥600 (ドリンク、ケーキ、ミュージアム入場券付) 各回48人 / 要事前申込

## 展覧会「ザ・ソーシャルデザイナー」-Design for Real Needs-

詳細発表：11月末

「デザインが社会に対して何ができるのか」

国際若手デザイナーワークショップの歴代参加者([www.idcn.jp/workshop](http://www.idcn.jp/workshop))の中から、この課題に対して、実社会で真摯に取り組んでいる若手旗手約17カ国24名(予定)の物語を取り上げる。ライブトーク、Webサイト展も開催。

会場 = ナディアパーク・デザインセンター4階 / デザインミュージアム (〒460-0008 名古屋市中区栄3-18-1デザインセンタービル)

会期 = 2006年12月22日(金) ~ 2007年2月4日(日) 11:00-20:00 (入館は19:30まで) 1/1休館

入場料 = 一般300円、学生無料(常設展示を含む)

## 国際シンポジウム「Design for Social Innovations 創造の軸足を社会へ世界へ共生へ」

詳細発表:12月中旬

会場 = ナディアパーク

2007年1月21日(日) 「Cultural Diversity & Lifestyles - 文化的多様性 & 暮らし - 」

2007年1月22日(月) 「Creative Industries - ものづくり - 」

### 問い合わせ・事務局

キュー・リーメイ・ジュリヤ / 国際デザインセンター・海外ネットワークディレクター

(株)国際デザインセンター事業部 〒460-0008 名古屋市中区栄3-18-1デザインセンタービル6F

Tel:052-265-2105 / Fax:052-265-2107 / E-mail:julia@idcn.jp

[www.idcn.jp/dsi](http://www.idcn.jp/dsi)

主催 = 国際若手デザイナーワークショップ開催委員会、IdcN開館10周年記念国際会議開催委員会(名古屋市、国際デザインセンター)

後援 = 国際連合教育科学文化機関(ユネスコ)、名古屋商工会議所、(財)日本産業デザイン振興会、(財)国際デザイン交流協会、

(社)日本グラフィックデザイナー協会

企画・プロデュース = キュー・リーメイ・ジュリヤ / 国際デザインセンター・海外ネットワークディレクター



## 「ザ・ソーシャルデザイナー」-Design for Real Needs- ライブトーク出演者、展覧会出品者

(一部ご紹介します)



古川 亮太郎 Ryotaro Furukawa

### 建築家

生活スタイルの異なる家族間や近隣との繋がり、街並みと建物の関係、人と周辺の動植物との関わり、人間の五感を通じた物との繋がりといった、現代の都市環境の中でわれがちな人と物と環境の間の細やかな相互関係を取り戻すことに情熱を傾けている。

作品(写真) = 「国立の家」(2006年)



名倉 剛志 Tsuyoshi Nagura

### グラフィックデザイナー

こども向けワークショップやデザイン展の企画など、グラフィックに留まらない多彩な活動を展開。キャラクターデザインを担当した愛知県西春日井郡西春町(現北名古屋市)のローカルヒーローは、当初のターゲットとされた子どもや親だけでなく多くの世代に受け入れられ、大きなPR効果をあげた。

作品(写真) = 町健康戦隊ニシバルカン



久世 耕資 Kosuke Kuze

### 名古屋テレビ放送株式会社技術局 映像技術部 取材担当

取材を通じた様々な人との出会いの中で遭遇する、人が人生で一番輝いている瞬間とまたその逆の瞬間。テレビというものは実際に起きていることの一部分しか伝えることが出来ないがゆえ、それをどのように切りとって伝えたらよいか日々頭を悩ませている。しかしその映像を通して、社会に対し小さくとも何かを投げかけることが可能であると信じている。

作品(写真) = 『シノの挑戦 - 障害チンパンジー550日間の記録 -』(2004年3月放映)



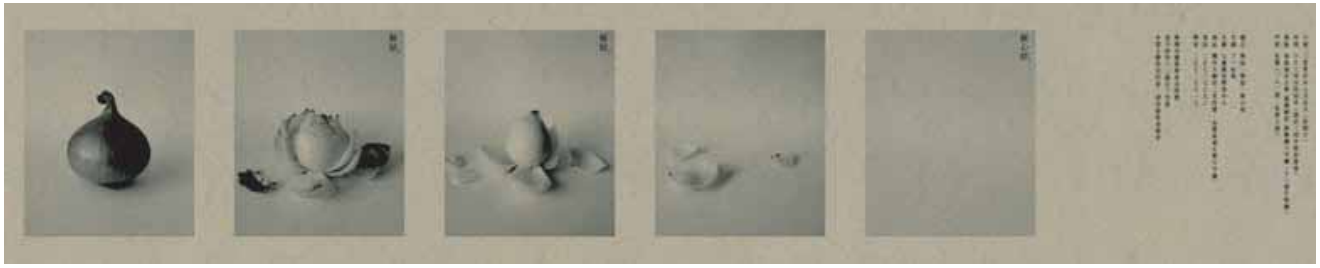
宮川成門 Naruto Miyagawa

### 岐阜県産業技術センター技術支援部

障害者の在宅就労に配慮した木製デスクの開発や障害児の心身の発達成長を促す木製遊具の開発を行う。

作品(写真) = ボウリングゲーム





ハン・ラム Hung LAM (香港)

グラフィックデザイナー、アーティスト

香港の非営利団体Zenter (Peace of Mind Zenter) のイベントポスターなどのグラフィックデザインを一手に担う。限られた予算の中でも、NPOのように人々の要求に真に耳を傾けることのできる人たちにこそ、優れたデザインが必要だと考えている。

作品 (写真) =リーフレット



ティア・ピエルグ Thea Bjerg (デンマーク)

テキスタイル・アーティスト、デザイナー

様々な分野の工場や地場産業とのコラボレーションを通して、現地の伝統技術とテキスタイル・デザインの手法とを組み合わせたそれまでにない新しいスタイルを提案している。

作品 (写真) = "Pomegranate Scallop"



北崎 允子 Masako Kitazaki

富士ゼロックス(株) インターフェイスデザイン部

人と情報と環境、それぞれの自由で楽しい関係性をつくっていくことを目指し、PCアプリケーションやタッチパネルのデザインを行う。その他、技術者と組んで先進技術を人の生活の中に生かすためのデザインを研究。

作品 (写真) = 「otopen-新たな感覚の探索」(2003年)



フランク・ティプケマ Frank Tjepkema (オランダ)

デザイナー

ネーミングやインテリアデザインなど全体のコンセプトに至るまでを自由に創り上げ、親子連れや恋人同士、クリエイター、サラリーマンまで、あらゆる世代や階層が心地よく過ごせるレストランをプロデュース。オランダらしいフラットな考えで、外食文化に変化をもたらそうとしている。

作品 (写真) = レストラン「ブラク」インテリア・アイデンティティ (2004)





矢野 英樹 Hideki Yano

多摩美術大学講師、デザイナー

日常の道具や社会をささえる部品や金型等をつくる、工作機械の操作画面のデザイン。三菱数値制御装置MITSUBISHI CNC700シリーズでは、ものづくり現場の大きな課題である後継者育成が円滑に行えるように、ベテランが慣れている操作方法を踏まえながら、入門者にもわかりやすい表示でデザインした。

## 「人と人、人とモノ、人間の活動と行動の関係」

(矢野氏へのインタビュー記事)

日本の電気、電子機器産業が変革する道程を模索しながら、現在進行形で創造産業に関わる矢野英樹は、11年間に渡り、プロダクトデザインとインターフェイスデザインに携わってきている。昨今では、教育の場面でも、その体験を発揮する。

このような現場の渦中から、矢野のデザインアプローチについてまとめた。

インターフェイスデザインは、80年代後半の日本における電気、電子機器の発達により、多機能、高機能の製品が市場に投入されたことで、一般のユーザーが複雑な操作を行わなければならない状況にはじまったといえよう。そこに浮上したのは、例えばビデオの録画や多機能電話などにみられる“使いにくい”や“使いこなせない”といった問題。

90年代後半には、さらに拍車をかけて携帯電話、パソコンの普及により、インターフェイスデザインの中でも「画面を見ながら行う操作のデザイン」が重点的に開拓される傾向に向かった。このような日本産業の動向を背景に、矢野が最も大切にしていることは、“体験的なデザイン”である。多くのデザインは利用と活用を前提に制作されているため、“つくる”ことは当然“つかう”ことを内包している。制作段階ではコンパクトに“作る”ことと“使う”ことのサイクルを繰り返すことで、自身の体験と他者の体験を顕著に観察しているが、それだけに留まらず、“体験的にデザイン”するための状況も重要だと考える。

それが示すことは、今後の創造産業に欠かせないキーワードであろう。

将来の道具や操作は、現在の延長上に存在しており、既存の技術やシステムを組み合わせ、部分だけでも体験できるように検討するのだという。その状況が理解とアイデアを深めるのである。デザインの対象が、単なる“つかう”ためから“どのような状況を作るか”にまで役割を担うのである。

携帯電話を例にとると、操作時の様子と使用していない時の状況、また使用中の人と周囲との関係、携帯電話はその人や社会にとってどのような意味を持つのかという、人と人、人とモノ、人間の活動と行動の関係に着目し、現場検証を蓄積していくことで、幅広くプロダクトを捉えていくのである。

さらに、2007年には、日本経済を支えてきた団魂世代の引退が与える影響と、それに対応するべきデザイナーの取り組みについて、矢野はある模範的な事例を取り上げた。それは、入門者とベテランが混在する工作機械の後継者の育成である。今までの操作の流れを大きく変えることは混乱を招くので、入門者に分かりやすいアイコン等のデザインに加え、ヘルプ機能の充実、文字等の視認性と操作状況の理解向上に重点を置いている。そして、安全性の向上と既存の操作フローの継承と集約等を全体のバランスをみながら、デザインする。そのバランスについては、ユーザーヒアリングに付け加え、製作所の技術者、営業部門からのアドバイスをも取り入れている。

社会の移り変わりに、“体験的にデザイン”していくことの重要性が、ますます求められている実態である。