

## 「インクルーシブデザインとは」

伊藤 節 (STUDIO ITO DESIGN／東京大学先端科学技術研究センターフェロー)



Slide 1

### 1. はじめに

近年、われわれデザイナーがデザインとは一体何かと思うくらい、デザインという言葉が社会で汎用されています。その中で今日は、「インクルーシブデザインのデザインとは何か」「インクルーシブな“和”的社会に向けて」というテーマで、デザイナーが考えるクリエイティビティという視点からお話ししたいと思います。

今年は令和2年です。令和の「和」という言葉に注目してみると、個人ではなくみんなで和をもって何かを成し遂げることこそが日本人の美学なのだと思われます。

私は先端研のフェローを務めていますが、普段はイタリアのミラノにて、ミラノ工科大学の契約教授等を務めています。本業はデザイナーで、かれこれ30年以上パートナーの伊藤志信と一緒にデザインの仕事をしています(Slide 1)。



Slide 2

同じ1964年に安部公房が書いた『他人の顔』という小説があります(Slide 3)。化学実験で顔をやけどした「ぼく」という主人公が、人工皮膚で作った仮面をかぶって、奥さんである「おまえ」をだまして浮気したりする、自我と社会性を問う長編小説です。



Slide 3

昨年 11 月 29 日、私は実の兄を亡くしました (Slide 4)。彼は形成外科医で、横浜の病院の形成外科部長をしていたのですが、10 年以上前から ALS を患い、最期の 2 年間は体を全く動かせない状態で車椅子の生活をしていました。



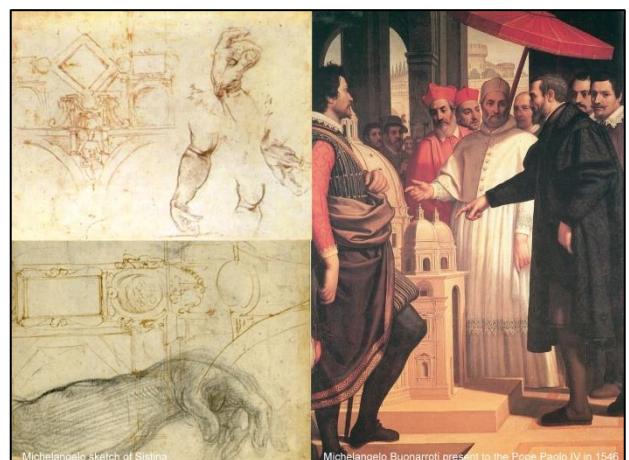
Slide 4

私の父も母も美術家なのですが、その血を一番継いでいた兄は美術が得意で、子どもの頃から好奇心旺盛でした。その兄があるとき「医者になる」と言ったのにはちょっと驚きました。でも案の定、兄は手先が器用なので、形成外科で、先ほどの『他人の顔』の主人公のように事故で形を失った人や障害を持って形を治さなければいけない人たちを治し、精神的なケアをするような面倒見のいい医者になっていました。人助けが生きがいだった兄が、最後はモチベーションを失い、病気に負けてしまって、人工呼吸器を装着するという選択をせず、自然な状態の

まま呼吸ができなくなって亡くなりました。私はもっと早く、兄の生活環境や仕事環境を兄と一緒にデザインするべきだった、と後悔しています。

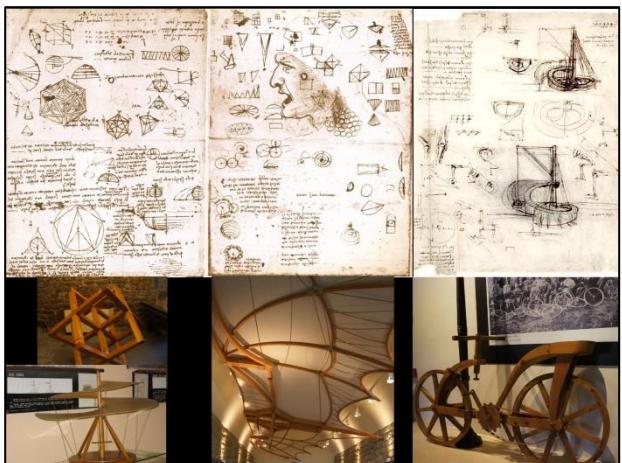
## 2. クリエイティビティとモチベーション

Slide 5 は、ルネッサンス時代の彫刻家であり、画家であり、建築家であり、社会行政のコンサルタントもしていた、デザイナーともいえるミケランジェロです。左側がデッサンで、右側は 1546 年、教皇パウロ 4 世にサン・ピエトロ大聖堂のデザイン模型をプレゼンしている様子です。今でも建築家やデザイナーがしているのと同じような光景が描かれています。



Slide 5

Slide 6 は同じくルネッサンスの巨匠、レオナルド・ダ・ヴィンチのスケッチと、アイデアを模型にしたもので、科学技術的な考え方とアート的な考え方が同時に頭の中で展開されている様子が垣間見えると思います。私は、クリエイティビティとは決してデザイナーやアーティストだけが行うのではなく、全ての人間が生活のあらゆる局面で出会う問題を人間らしく解決していくために必要不可欠な能力だと思います。



Slide 6

クリエイティビティに必要なのは、モチベーションですよね。モチベーションを持つことはとても大切で、例えば兄の場合は病気におされて、最期の時期はモチベーションを失っていましたのではと思っていますし、父も非常にクリエイティブな彫刻家だったのですが、今は後期高齢者で、何だかモチベーションを失ってしまっているような様子です。でも、私は社会的なハンディを背負うことはむしろそういうモチベーションが上がる手助けになることだと思います。



Slide 7

### 3. 偉業の背景にあるもの

Slide 7 にはいろいろな人が並んでいます。ダ・ヴィンチ、ミケランジェロ、ジョルジオ・アルマーニ、ジャンニ・ベルサーチ、ドルチェ&ガッバーナ、ロドルフォ・ドルドーニ、ウィリアム・サワヤ、フレ

ディ・マーキュリー、エルトン・ジョン、マイケル・ジャクソン、ジョージ・マイケル、レディー・ガガ、イッセイ・ミヤケ。この人たちの共通点は何か分かれますか？ ご存じのとおり、皆さん非常に偉大なクリエーターですが、同時に皆さんセクシャルマイノリティ（性的少数者）の方々です。

次にご紹介する川崎和男先生は、われわれデザインの世界ではグッドデザイン賞の審査委員長などを務めた、日本のデザイナー史の中で非常に重要なデザイナーの先生です（Slide 8）。彼は、若い頃に乗ったタクシーでたまたま交通事故に遭って半身不随になつて以降、車椅子生活を送られています。しかし、彼は車椅子生活になってから奮起して、それまで勤めていた会社を辞め、単身アメリカに渡つて医学の博士号を取りました。それから、自分のための人工心臓の開発・デザイン、それから車椅子のデザインなどをして、社会問題に対するデザインもいろいろ手掛けられました。眼鏡のデザインも非常に有名で、彼のデザインブランドの眼鏡は世界的に愛用されています。日本人のデザイナーとしては初めて、旧帝大である大阪大学の教授になり、今は名誉教授になられています。昨年7月にわれわれがオーガナイズした先端研のシンポジウムにお招きしましたが、たまたまお体の調子が悪く、ビデオで参加していただきました。



Slide 8

ここに紹介したクリエーターたちの人間離れした偉業のモチベーションの一番大きな部分は、そうい

う社会的なハンディだったのではないかと思います。

Slide 9 は、同じく性的少数者のポップアーティスト、アンディ・ウォーホールとキース・ヘリングの作品ですが、彼らの作品は非常にデザイン的です。デザイナーとアーティストは決してイコールではありませんが、デザイナーにとってアーティスト的な感性は非常に大事だと思っています。アーティストにとっても、デザイン的な、自分の作った作品のメッセージをきちんと人に伝えるという機能的な能力は欠かせないのではないかと思っています。



Slide 9

人間は逆境に置かれないとなかなか問題意識も起こらないし、問題解決するための能力も育まれないと思っています。私は、先ほどご紹介したとおり父がアーティストだったので、幼少の頃からアーティストを目指してはいたのですが、残念ながら性的マイヨリティに生まれてしまい、自分でその逆境を求めるよう、若いうちに海外に出ることにしました。

しかし、30 年前のイタリアは、日本の文化を愛するイタリア人があまりにも多く、逆境に置かれたというより、居心地が良すぎました。でも、言葉の壁は皆さんが考えているほど簡単ではないと感じていて、私はイタリア語をべらべら話しますが、実はいまだにイタリア語の壁に苦しんでいます。私よりイタリア人経験の少ない 30 歳以下の若者や子どもたちと話をしても、イタリア語が理解できないことが多々あって、今も困難な状態に自分を置いています。

障害を持った人や社会的弱者といわれるマイノリ

ティの境遇にある人々は、一見するとハンディを負っているのですが、実はクリエイティビティの問題解決に対する能力を育む環境としては非常に恵まれているのではないかと思っています。

Slide 10 は、私たちの仕事のパノラマです。私も性的マイヨリティでありながら、幸いにして伊藤志信という女性デザイナーと一緒にデザインする環境を持ちました。二人でやっと一人前かも知れませんが、さまざまな分野のデザインをしていて、いろいろな関係者と交わりながら会話をしたり、いろいろな経験をしながらデザイナーとしてのプロフェッショナルな仕事を築いています。



Slide 10

#### 4. インクルーシブなデザインが生まれる背景

2011 年、イタリアの世界的コーヒーブランドである Lavazza/ラバッツァの公式コーヒースプーンのデザインをしました (Slide 11、Slide 12)。これは私たちのデザインですが、今でも世界中で使われています。ただのコーヒースプーンなのですが、重度身体障害者の弟を持つ友人から、「介護するときに本人が持つても、結構自然な形をしていて使いやすいんだよ」という話をされて驚きました。元々はそういうことを意図して作ったわけではなく、コーヒーをかき混ぜやすい角度に変えただけです。ラバッツァというメーカーはとても保守的な会社で、こういう一見変わったデザインをよしとしていませんでした。ラバッツァがよくこのデザインを採用したものだと思つ

ていたのですが、意外なことに身障者の介護をしている方から評価を受けたということに驚いています。



Slide 11



Slide 12

2015 年にデザインしたパーソナルモビリティは、超高齢化社会に対する一つの提案として出したものです (Slide 13)。「もっとおしゃれな車椅子に乗りたい」という生の声を反映し、トヨタグループのアイシン精機と一緒に開発しました。IoT 時代に向けた家具のロボット化の第 1 弾として開発したものなのですが、これは世界的なデザイン賞であるレッドドットデザイン賞のベストオブザベストを受けています。これもインクルーシブデザイン的な視点で作ったものではありません。



Slide 13

英国発のインクルーシブデザインは、ご存じのように、問題解決の初期段階から当事者と一緒にアイデア出し、コンセプト作り、デザイン展開をしていくというコ・プロダクションのデザイン手法です。私の経験からすると、自宅を設計する建築家の立場が割と似ていると思っています。Slide 14 の左側は、バリラさんというイタリアの大富豪の自宅を設計したときの様子です。右側はアルド・コッポラさんというイタリアきってのスタイルリストがいるのですが、彼の本社ビル、彼の生活環境に近いスペースのデザインを進めているときの様子です。そうしたプロセスと似ているのではないかと思ったりしています。やはり自宅というのは、実際に住む人と設計者が一緒に設計していくのが最も理想的だと思います。最終的にはプロであるデザイナーや建築家がまとめていくことに変わりはないと思うのですが、やはり問題提起の初期段階からしっかりと問題を分かっている人たちの意識やエネルギーをまとめて、デザインに反映していくことが大事だと思っています。



Slide 14

先ほどのモビリティの開発プロセスの中でも、様々な高齢者の方々の意見を聞いて反映させたり、依頼主である高齢の会社責任者の方々にも実際に座っていただきてユーザビリティの検証を行ったりしています。デザイナー本人も座って確かめるという検証の最終的なプロセスも大切です。

インクルーシブデザインは、デザイン的なクリエイション作業として、解決すべき問題を抱えている人たちと一緒にそのエネルギーをくみ取りながら、共同してコンセプトを出していくプロセスにおいて、非常に新しいダイナミックなデザインの試みだと思っています。

どうも有難うございました。