

## 「韓国デザイン学会2017年国際招待展：参加報告」

(2017年12月11日～2017年12月15日、韓国／ソウル)

李志炯 (イジヒョン)  
第一工業大学 建築デザイン学科助教  
2016年度奨学生

2017年12月11日から15日まで韓国のソウルで開催された韓国デザイン学会2017年国際招待展に参加した。私は、韓国デザイン学会の正会員であり、韓国デザイン学会が主催するイベントに積極的に参加していたため、今回の国際招待展にも参加し、自分のデザインに対する知識を増やすことを試みた。

ブックデザイン、ファッションデザイン、製品デザインおよび東洋画などさまざまな分野の作品が展示された。



今回の国際招待展には米国、日本、中国、韓国など10ヶ国のデザイナーの作品約160点が展示された。また、クラフトデザイン、建築デザイン、グラフィ



各作品は個性が強く、斬新なものであった。一方、デザイン分野では現在注目されている第4次産業を基盤にアイデアを展開したものが多く、時代の流れに合わせてよとする傾向がみられた。特に、製品デザインや建築デザイン、自動車デザインなどではビッグデータや人工知能を活用した作品が多くみられた。

私が会場で作品を鑑賞していたときにたまたま作品を出展したデザイナーたちが来場したので、デザイナー一人ひとりから作品について何うことができた。私の主な質問は「なぜこれをデザインしたのか?」と「何を中心にデザインしたのか?」であった。まず、最初の質問に対してほとんどのデザイナーは「これからの人間の生活に必要となると思うから」、「技術の進歩の影響」、「利便性を高めるため」などと答えた。次の質問に対しては「注目されているビッグデータや人工知能などを取り入れること」、「利便性の向上」、「人に優しいデザイン」などであった。確かに、作品を見るとその意図が感じられた。そして、自分の意図を成し遂げるための努力も感じられる。

その一方でアイデアとしては良いと思うが、本当に実現可能なデザインなのかと疑問を持つようなこともあった。デザインした作品は3次元のものであり、縦・横・幅・厚さなどを持つため、デザインする時にこれを考慮しなければならない。そのため、出来上がった作品の大きさについての明確な理由が必要である。これはコストと関連するので、非常に重要な部分である。また、実際にデザインしたものを製造する際に技術の問題により大きさは変化する場合が多い。その大きさの変化によりデザイナーの意図が伝わらない場合も多い。この問題はデザインしたものの必要性と直結する。そのため、この部分について深く考えなければならない。しかし、多数の作品が商品化を目指しているものの、この部分について明確に答えてくれたデザイナーはほぼいなかった。

もう一点気になったのは人間（利用者）に対する理解度であった。デザイナー（送り手）の意図が利用者（受け手）に伝わらない場合があるため、利用者に対する理解が必要であることは多くの論文が示唆している。特に、第4次産業はUI・UXといった人間の心理・生理的特性をベースにすることを前提としている。そのため、デザイナーの意図を利用者に正確に伝えて「利便性の向上」や「人にやさしいデ

ザイン」を実現するためには人間に対する理解が必要である。しかし、今回の会話を通じてほとんどのデザイナーは利用者の心理・生理的特性を分析せずにただ自分の感性にのみ依存していることが分かった。

ただただ新技術が世に出るとその技術をさまざまなデザインに置き換えてみて、売れそうなデザインができたらしに出すという形であり、利用者の心理・生理的特性について分析しないから、結果としてデザインが人間および社会に及ぼす影響などもあまり深く考えていない場合が多かったと思う。今まではこのようなデザインのやり方が通用する場合が多かったかもしれないが、第4次産業が中心となった今の社会ではデザインのやり方においても変化が求められると個人的に思う。

今回、国際招待展に参加して、さまざまな分野の面白い作品を鑑賞することができた。また、デザイナーとの会話を通じて今のデザイナーが持っている思想、哲学、デザインのやり方などを聞くことができた。これらの経験は私にとってデザイナーの立場から見た社会、デザイナーの役割の変化、デザインと教育などについても一度考えるきっかけとなった。