

思いを一つに
～実行の時～

デザイナーは喧嘩師であれ

デザインディレクター・大阪大学大学院教授・博士(医学) かわさき かつる 川崎 和男氏

はじめに

偉才の人である。医学博士でもあり、「たわしから人工心臓」までと言われる幅広い分野でデザインを手がける。その作品はニューヨーク近代美術館に永久収蔵されている。国内外のインダストリアル関連賞を殆ど受賞。グッドデザイン賞総合審査委員長も務めた。その一方で、大学教授として次世代の人材を育て、警察大学校でも教鞭をとり、デザインと治安という独自の視点で社会を変える活動など多岐に渡り活躍されている。

川崎氏は、自身を「喧嘩師」と称す。持論を崩さず、自分のデザインは命がけで守る。そのために主体的に喧嘩を仕掛け、妥協は決してしない。

たとえそれが損な生き方だと分かっているとしても認める。

私の問題意識、トヨタ社内では「皆が徹底的に議論し仕事をする文化がある」と公言しているにも関わらず、実は周囲の空気を読み、仲間・上司から嫌われたくない、言わない方が得、自己保身などの理由で本当の意味での議論を好まず、避けているのではないかと。これに対し、真っ向から対峙する考えを持ち、トップランナーとして走り続ける川崎和男氏の源泉を探る。



〈CARNA〉ニューヨーク近代美術館他永久収蔵

【川崎 和男氏プロフィール】



デザインディレクター
博士(医学)
大阪大学 大学院 教授
名古屋市立大学 大学院 名誉教授
多摩美術大学 客員教授
金沢工業大学 客員教授
1949年福井市生まれ
伝統工芸品からメガネやコンピュータ、ロボット、原子力エネルギー、人工臓器、先端医療、海事戦略、宇宙空間の装置化などまで幅広く、デザイン活動を行う。具体的には、「全置換型人工心臓の開発」・「ロボティクス基礎デザイン工学」・「原子力小型機器開発のデザイン支援」・「医工連携におけるデザインによる実務支援」などをテーマとし、研究開発、手法開発、その教育と実務に携わっている。毎日デザイン賞・国井喜太郎産業工芸賞・BIO賞・ICSID特別賞・SILMOグランプリなど、国内外での受賞歴多数。
また、ニューヨーク近代美術館・金沢 21 世紀美術館をはじめ美術館に永久収蔵、永久展示多数。デザインによる世界平和構築をめざし「Peace-Keeping Design(PKD)」プロジェクトを提唱。

<http://www.kazuokawasaki.jp/>

インダストリアルデザイナーを目指すまで

私は、中学生くらいから小説家になりたかったのです。しかし、警察官だった父に「大学は、東大と防衛大の2つしか認めない。それ以外はだめだ」と言われ困りました。小説家には森鷗外など医者出身者が多く、丁度、札幌医科大学の和田教授が心臓移植に成功し、これは札幌に行くべきだ、スキーがもっと出来ると思い、親父に「医学部に行きます」と言い、受けましたが、まんまと滑りました。

その後、大阪で医学部進学コースの予備校生活を送っていた時に、イラストレーターという仕事を知りました。イラストレーターは、白い紙に線を描くだけで、原稿用紙 100 枚書くより楽そうに見えたので、これはもうこっぴどかと思ひ、お袋だけに「医学部に行くのをやめて美大かなんかに行きたいな」みたいな感じで言ったら、お袋に「お前は医者には向いていない。赤い血を見て一生暮らすくらいだったら、赤い絵の具を見て暮した方が楽しいよ」と言われて、それはそうだなと思ひ、近くの金沢美術工芸大学へ入学しました。

大学の工業デザインには 30 人いました。みんなめっちゃ車の絵が上手くて。中学時代から車の絵を描いているとか、高校時代には勉強そっちのけで絵ばかり描いていた人達はかりでした。工業デザインってそんな仕事か、みたいな感じでした。実習中心がつかなくて、もう一回浪人して医学部をやり直そうかなという所まで追い込まれたのですが、大学の先生が良かったのでしょうね。「おまえは絵を描いていないからだ」と。夏休みに先生から「40 枚風景画を描いてこい」と言われて、42 枚描いて持っていったら、「おまえは画家でも生きていける才能がある」と言われ、舞い上がって、俺は才能があると思って工業デザイナーになりました。

よく考えて見ると、そんなものはおだてだったのですね。自分が先生役になってから分かったのです

が、そうやっておだてられることも教育でした。大学卒業後、音に関わる仕事をやりたかったので、東芝が電子楽器を開発している事もあり入社しました。

交通事故被災とデザイナー川崎和男の誕生

28歳の時、乗っていたタクシーが酒酔い運転の車に追突され瀕死の重傷を負う。一命は取り留めるが脊髄を損傷し車椅子の生活となる。

僕は東芝でも結構スターデザイナーで、ヒット商品を飛ばしていたので、交通事故は大ショックでした。体を壊して東芝を辞めて、みんな、金沢美術工芸大学の先生も「北陸に帰って来い」と言われましたが、帰るのは嫌でした。しかし、東京でいつも体を診て貰っている先生が、いつもは体調が悪くなると「俺もうやって行けないかな」と言うと、「そんな事ない、頑張れ」と励ましてくれましたが、ある日「おまえの故郷どこだ？」と聞かれて、「福井です」と答えたら、「お前もう帰れ、このまま東京にいたら寿命短くなるぞ」と言われ、それが凄くショックでした。親父にも「やるだけのことはやったんだろ、帰って来い」と言われ、大きな絶望感の中、東京での戦いに負けてしまったという気持ちで福井に帰りました。

故郷での伝統工芸との出会い、そして伝統工芸へのインダストリアルデザイン導入による進化。

福井県の武生(現・越前市)に工業試験場というのがあり、そこで会わせてもらったのが刃物職人さんたちでした。最初はデザイナーというカタカナ職業の僕に彼らは拒否反応を示していました。東京流のコンセプト、マーケティングなどの言葉を使うので、「全く何を言っているのかわからない」と言われ、「何しにこいつは来てるんだ」みたいな

り、「俺、何の為にここに來てるんだ」と思いましたが、スケッチをたくさん描いて持って行き、次第にみんな口をきいてくれるようになりました。それこそ、がむしゃらに、いかに良い刃物を作り上げ、彼らから信用される人間になるかということに懸命でした。

福井に帰った当時、体があまり良くなくて、大体7時に仕事が終わってから試験場で弁当を食べながらみんなと何を作るかという話をし、12時頃車で帰るのですが、熱が出るのです。一本道しかないの、止まっていたら、「何かあったの」と言われるので、脇道に入り、熱を治めて、みんなの車を1台、2台とヘッドライトの数を数えてそれから帰っていました。そんな事をやっていたので、やはりそのような思いが彼らに通じた時に「やってやろう」みたいになったのだと思います。



〈Takefu Knife Series〉

700年の歴史がある越前打刃物に、デザインの思考や、手法を伝道するような気持ちで産地の職人に訴えた。武生刃物工業研究会の若手後継者メンバーとともに、「タケフナイフビレッジ」と命名し、伝統工業にインダストリアルデザインを導入して、この活動は地域活性化のモデルケースと評価されるまでに至った。ここでデザインされた刃物は、国内外の数々の賞を受賞し、川崎さんは見事、デザイン界への復帰を果たした。

デザインとは

「ドリームデザイナー」

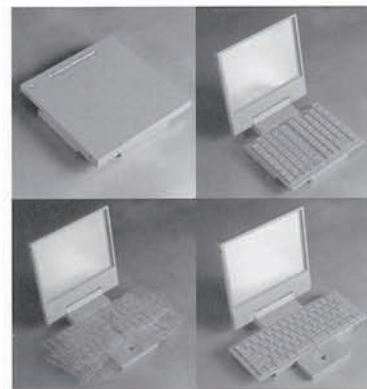
僕がアップル・コンピュータの仕事をした時にジョン・スカリーが会長で、名刺をもらったら「CEO」でなく「チーフ・リスナー」と書いてありました。「どうしてチーフ・リスナーなのですか」と聞いたら、会長は「みんなの意見を一番に聞く役割だ」と言われました。彼に対抗しなきゃいけないので、デザイナーじゃだめで、「ドリームデザイナー」というのをアップル用に作り、会長に渡しました。彼はそれを見て「そうか！夢をデザインするのか」って。「じゃ、俺と一緒に夢を実現しようじゃないか」と。

今日より明日を良くする手法を見せる。明日がどういう明日になるか目印をつけていく。「明日はここですよ。明日、この目印の所に行ってごらんよ」って見せるのがデザイナー。だから先にそこに行って目印をつけて、みんなに「目印のついているところに行きなよ、もっと豊かになれるよ」って言える。目印を先につける職能 **Do + Sign = design** がデザイナーです。

一般の人はデコレーションとデザインを間違えています。「デザインは良いけど機能は駄目だよ」とか。僕はそういうのにずっと抵抗してきました。トヨタのデザインでも苦しんでいるのは、“運転をすればする程アスレチックみたいな元氣になって”、“人をはねても人が死なない車”で、“排気ガスを出せば出す程、空気がきれいになる”というのがデザイン部の大テーマで、みんな頭を抱えているらしいのですが、やはりそういうことが本当のデザインです。

中国では今、デザイナーはエンジニアの5倍位の給料を取っているし、韓国でも KAIST^{*1}では理科系の一番出来る子から選抜してデザインをやっているの、そのような形にしなければいけないと思っています。

*1 KAIST: 韓国科学技術院 科学技術者一流研究者育成を目的として設立した国立大学。エリート教育機関。



〈Mind Top〉

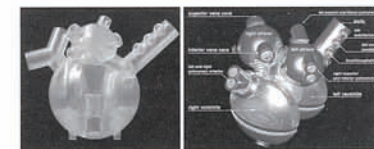
「たわしから人工心臓」

医学博士でもあり、「たわしから人工心臓」までと言われるように様々なデザインをされてらっしゃいますが？

一つは、経済学は今まで何をやって来たのか。今、政治がぐちゃぐちゃでしょ。21世紀は政治経済では支えられないと思っています。中心となるのは学問が実務的に学際化して行く必要があり、社会を変える一つの考え方として、技術と何かを結びつけるという形。僕はデザイン理工学、デザイン医工学、デザイン文理学、デザイン政経学の4つの領域を考えています。

政治でも政治家たちはグランドデザインという言葉を使っています。しかしデザインという本当の意味が分かっていないので、デザイン政経学が必要です。技術や建築の事で言えば、都市計画のデザインも、都市計画としての街づくりだけではなく、その街でいかにみんなが豊かな生活をするかという方法論でなければなりません。様々な学

問の関係を考えた時に、ある学問の専門領域と別の学問の専門領域を具体的に目に見えるものにする、ビジュアライゼーション出来る力を持っている接着剤としてのデザイナーの存在が必要です。イノベーションという技術革新をする為に、技術の周りにある他の学問を集めてくる役目がデザイナーだと思っています。それを僕は、「たわしから人工心臓」と言い換えています。



〈Total Artificial Heart (initial model)〉

「わがまま」 → 「思いやり」へ

僕はまず、自分勝手にわがままに発想するけど、それを周りの人たちに支えられるわがままにしようと思います。「そのわがままなら聞いてあげよう」と言われるように、変えていかなくては行けないのです。つまり、わがままというのは、「我が」と「まま」に分けてみると、自分の欲望の限りを尽くしていることです。わがままを越せば結局は社会的には受け入れられません。アイデアというのは思いつくわけです。思いついたものは上司から否定されます。「思いつきでものを言うな」と。その次に、その思いついた一つのアイデアに凝り固まると思い込むわけです。またこれも否定される。「お前、思い込み過ぎだ」と。ところが、そこからもう一步脱出すると、思いやりになります。「思いつき」→「思い込み」→「思いやり」という構図があり、その「思いやり」というのを僕はデザインだと思っています。

デザインは芸術家と大きく異なり、客観的にモノ

を作っていかなければなりません。芸術家は主観的にモノを作っていきます。脳科学者の茂木健一郎に昔、「芸術とデザインはどう違うのか」と聞かれました。芸術家というのは主観的にモノを作ります。もう本当にわがまま一杯なものを創るわけです。ところがデザイナーというのは、「思いやり」を入れる為に、人のことを考えなければならないので、客観的にモノを造ります。車のデザインでもみんな話合い、客観的にやっていき、客観性の塊み合いになるわけです。

だから、わがままが社会に支えられたわがままになった時に、思いやりの構図ができるというか、社会的な思いやりの構図へ一人の個人の発想が行くので、それが、わがままから思いやりのプロセスだと思います。一人のわがままな発想が、社会の人への思いやりになる。デザイナーは、「思いやりを形」に表していく仕事なのです。



取材時の川崎氏

「いのち」「きもち」を「かたち」へ

僕にとってデザインは命です。「形」という言葉があります。「いのち」「きもち」「かたち」ってみんな「ち」がきます。だから形を作る人間であるということは、気持ちを込めている。気持ちを込めているということは自分の命も籠もっていることなのです。

僕は事故で一度死にかかっているし、それから

心臓病も持っています。次に心臓発作が起きたらたぶん危ない。だから常に自分の命と向きあっています。その命と向き合っている気持ちを形に変えている。自分の命のわがままさ、気持ちのわがままさを形に変えて、なおかつそれでお金をもらっているのです。それで命を支えているのですから、デザインという職業は自分の命だと思っています。

「デザイナーは喧嘩師であれ」

一 持論を崩さないこと。そのために主体的に喧嘩を仕掛ける。これは私の信念である。敵をつけない人間には真の味方は生まれぬ。一

喧嘩というのは口へんが付いているので、口喧嘩、つまり議論なのです。「てめえ表へ出る」みたいな、特に殴り合いをやってはいけません。僕は「デザイナーは喧嘩師であれ」という本を書いたこともあり、喧嘩っ早いという風言われているのですが、実際は「自分に喧嘩」を売っているのです。口喧嘩するにしてもこっちに勝つだけの能力を持つ必要があり、まず「自分に喧嘩」を売らないと出来ないので、本当は「自分に喧嘩」を売っている事なのです。しかし、実際にはしょっちゅう行政や、企業を相手に喧嘩を売っている。「川崎は外に喧嘩していく」と思われているようです。自分に喧嘩を売るといのは大変ですが、それをやって相手に向かって行かなければなりません。

相手に喧嘩を売らないというのは、自分に対して喧嘩をしていないということですか？

所詮は、自分をこっち側に置き、相手に喧嘩を仕掛けるという時代には日本はなっているから駄目で、そういう意味でいう侍の時代は違います。先ず、本当にやるという時には、刀を置いて、そして

向かって行くという形だったので、そういう意味では、侍の武士道と、ヨーロッパの騎士道は物凄く似ています。リーダーがどうやって行くか。つまり、ノブレス・オブリージュ。まず先頭に立ってやって行くのは大将であり、自分の命を掛けてやる、そういう姿勢や態度は今無いです。企業の経営者にも無いです。

最近は相手の反応、周囲の空気を考え仕事上でも持論、まして正論も軋轢を恐れて言わないこともあると思うのですが・・・

僕は、自分にとって損をするから言わないというのは卑怯だと思います。社会にとって言わなければならない時に言うというのは、絶対必要だと思います。確かに自分にとって言わないというのも処世術としては必要かもしれないけど、自分が専門家として、また、そこで愛情を持って仕事をしている時にはやっぱり言うのが思いやりです。例えば、大学時代の悪友には言えるでしょ、ポロかすに。親友にも結構言えるでしょ。「おまえのこういう所が駄目なんだよ」とかね。ワイフなんかには僕はもうポロかすに言われますからね(笑)。本当に。「おまえ、世界の誰に向かってものを言っているんだ」と。「あなたは外に出ればトップかもしれないけど、家の中では私がトップよ」とかね(笑)。

デザインをする際に、一人の力では不十分で周りを巻き込む必要があると思います。何を一番大切にされてらっしゃいますか？

大切な事は、対面した時にこの人とは気が合いそうだなという人はやりやすいのですが、この人とはちょっと合わないと思った時には、合わないと思った瞬間に向こうもそう思うわけです。それを乗り越えないと駄目です。敵を作らないと、味方は

出来ないです。初めから味方の奴って、すぐ裏切ります。敵だった奴を味方に付けると、そいつは絶対に裏切りません。

嫌いな人と仕事をする方が、自分は成長すると思った方が得です。この人とは意見が合うと思っている人が、意外と意外な所で力を貸してくれなかったりするから、怖いです。デザインという仕事は、ある種絶対のリーダーシップを取って行かなければならないので、皆こっち側と言った場合にはちょっと考えます。会社に提案した時に、「これ会社でどう大評判で、これで行きましょう」と言われたら、「これやめましょう」みたいな。そんなにみんなが賛成するものは、絶対に失敗します。ヒット商品というのは絶対そういうものです。孤立しても自分で言い切って、言い切って、敵だらけになって、それで成功する方が、自分の場合には、自分のヒット作なんかを見ていると大抵そうです。反対を受けたものの方が売れます。武生の刃物産地なんかではみんな総反対でしたから。



＜Kawasaki MP-704＞サラ・ベイリン使用モデル

自分のデザイン＝「かたち」を、自分の「ことば」で守り抜く

すべての仕事がそうですが、発想と表現がある。発想力、表現力、最後に説得力があって、作品を通して自分を表現していく。自分を表現したモノが相手にちゃんと伝わるのが重要です。僕は、プレゼンテーションは戦いだと思っているし、「頭角

を現す」という言葉があるように、自分が頭一つ抜き出なければならぬのです。

学生によく言うのはプレゼンテーションをやる時に、「実はまだここが良く出来ていないんですけど」と言うことは、「やめろ、絶対に言うな」と言います。みなさんも、上司の前でも、「実はここはまだやれていないんですけど」というのは言わない。上司は突っ込んで来るかもしれないですが、「おまえここ出来てないじゃないか」と言われた時にも、「それは書く必要が無いと思ったから省きました」くらいに自分は強気が出ないといけない。だから猿回しと同じで、猿回しの連中は、人間が猿に対していかに強いかということをやするために、猿を何度も噛むのですよ。動物なんていうのは、犬なんかもそうですけど、こっちが噛み付いて行くとこっちが主人だと思えますよ。だから噛み付けて。



＜FORTIS. TV＞

アジア諸国が勢力を増す中、これからの日本人が考え、身に付けるべきもの

一つには言葉の問題があります。僕の世代は取り敢えず英語だけで良かったのですが、あなたたちの世代は2ヶ国語、3ヶ国語話せないとい損をしましょうね。例えばフランス語を知って、中国語とか韓国語が出来るとか、韓国語を知って、中国語も

話せるとか。それ位でないと。言葉の問題で、日本は損をしている所があります。喧嘩が出来ないのです。喧嘩というのは、さっき言ったみたいに口喧嘩ですから。

ただし、実力が無いのに喧嘩はするな。実力というのは、自分では強いと思っはいけない。それは要するに周りから評価されるものです。

若い人たちは、言わないほうが得だとか考えますが、そこから脱出しなさいといけない。ただその時に、コンフリクションとか摩擦の仕方を、それを処世術といって、それは経験を積んで行けばいいのです。

若い人達は、取り返しが付きません。取り返しが付かないものは2つあります。一つは殺人、そんなことはやらないでしょ。もう一つは交通事故の加害者になること。これはわからないでしょ。ちょっとした油断とか。酒飲んだら運転しないというのは当たり前ですが。交通事故だけは、僕も被害者だけど、こうなると非常に辛い。僕は被害者だからまだいいので、自分が加害者だったら大変な事になる。この2つ以外はどんなに失敗したって取り返すことが出来るからやって欲しい。ただ、取り返しが付くのは45か50位まで。

30代は訓練期間で、40代に入ってからには指導者になって行き、いよいよ45歳になって、もっと指導者になって、50過ぎたら今度は国を引っ張って行くということです。

30代の我々が守りに入ってはだめですね？

まだまだだよ。守りに入ってはだめ。嫌いな上司ほど向かって行った方がいい。避けちゃ駄目。僕は、子供達に言うのですが、勉強が大好きでした。何故好きかと言うと、嫌いな先生をやつたかったからです。いるでしょ、子供の頃でも分かるでしょ、こいつは嫌ってるなって。そういう先生

が教えている科目は宛に角トップの点数を取ってやる、どうだ、すごいだろうと思わせる。そういう先生というのは、あら探して絶対100点くれないとかね、やるんですよ。それをもっと打ちのめすというか、ってやるとその勉強が得意になるわけじゃないですか。好きな先生がいるでしょ。好きな先生にはもっと好きになって欲しいから、もっとやるから、全部の科目が好きになっちゃうんですよ。だから子供達に言うのは、そうしなさいと。勉強嫌いになっちゃいけないよ。

トヨタ自動車へ

トヨタのある車がグランプリになる際、僕が審議委員で、グランプリに決めますという話があった時に、同じ審議委員のファッションデザイナーさんが怒ったんですよ。「また、トヨタの車か」みたいな。さすがにその時には言えなかったんですけど。「先生あのね、先生のお洋服じゃ日本の国はもたない」んだと。「先生の洋服では日本の国はもたないので、トヨタに頑張って貰わないといけないのでトヨタに賞を出さないといけない」という思いがありました。ファッションデザイナーさんは机を叩いて怒ってましたけど。ホンダはホンダですぐにGマークというトヨタばかりになるとか言ってくるしね。トヨタに頑張ってほしいのは、やっぱり飛行機ね。飛行機とロボットに頑張って欲しいですね。

取材を終えて

トップを極め最前線を走り続けている方なのに、威張らず、我々の話をしっかり目を見つめて聞き、分かりやすく、ユーモアを交え2時間の予定を大幅に超える4時間もの取材に対応くださった。川崎氏は人を惹きつける魅力を発つ。喧嘩しても本物の人には付いて行くのだと感じた。

今回の取材を通じて学んだ以下2点を提言とし、私自身の明日からの会社生活で実践していきたい。

1つ目、主体的喧嘩をする。「喧嘩＝議論」とは、まず「自分に喧嘩を売る」ということなので、プロとして相手に勝つだけの実力をつけ、それから相手に向かいたい。それはトヨタからの給与に対する責務だと思う。

2つ目、「思いやり」のある仕事をする。トヨタで思いやりとは、「全世界のトヨタ車に乗ってくださるお客様」の視点にのみ立って物事を進めること。

社内では、開発、設計、調達、生技・製造、各々の部署で上司は異なり、それぞれ成果を求められる。いま一度、自分の仕事は自部署最適化の「わがまま」になっていないか、最終目的であるお客様の為になる「思いやり」のある仕事をしているかを見つめ直したい。たとえ自部署にマイナスでも全体としてお客様にとってプラスの成果が出るのであれば迷わず実行し、それが評価される会社に行きたい。そうすれば、トヨタが1ベクトルとなり無駄のない強い組織になると思う。

最後に、ご多忙な折、予定時間を延長してお話くださった川崎和男様、そして取材をコーディネート頂きました。(有)オーザックデザイン 大島 創様に心よりお礼申し上げます。



前列・川崎氏、後列左から堤、鳥村、山田

文責：鳥村 明邦