

FabLabNight (Fab For Lifeテーブル議事録)

○変化する現地のニーズに対応する

- 現地のニーズは刻々と変化している。今、中長期的なニーズに答える必要がある
- 災害発生当初の現地の声は「モノを送ってほしい」という、現地で何かつくろうという気持ちは薄かった印象があったが、今変わってきているのでは
- 経済を回す：現地の人々の雇用を踏まえた方法の提案をする必要がある
 - 仮設住宅の建設、電力不足問題など

○Oさんが現地で感じたこと

- 訪問時期：災害発生から一ヶ月後のある程度落ち着いた状態
- デザインでできることとはなにか？
- 現状の問題：デザイン活動が伝わっていない
- 伝えていく、密着した活動が必要
- しかし一方で現地と仲良くなりすぎるのも問題
 - ⇒ 客観的立場でいるために、当事者ではなく第三者の視点でいることの重要性
 - 現地の人々と同化してしまうと現地の人と同じ目線になってしまう、遠くからきた人間であるという立場も意識したい
 - しかし一方で現地との繋がりや関わりも重要：NPOの協力が必要

○OLIVEはどこまで貢献できているのか？

- ニーズとのずれはやはり存在する
- しかし現地のことが分からないから動かない、ではなく何か活動すべき
- インストラクタブルも行動が先行してはじめてた（結局どのような効果がみられたか反省することは必要となったが）
- ⇒ では現地のニーズにいかに対応していくか
 - これからはよいアイデアを伝えていく活動が必要
- 一人ひとりがアイデア発想や伝達すべてを行うのではなく、次々とデザインがバトンタッチするようなシステムがよいのでは

○Mさんの考え：2つの軸

- 2つの軸：災害救助支援と復興支援という2つのフェーズ
- 復興支援のフェーズではデザインができることが沢山ある
- FABLABの可能性が広がっているのは復興支援のフェーズ
 - 例：被災者が仮設住宅をたてる
 - ⇒ 雇用創出、さらに被災者のモノづくりによる達成感

○参加者の体験談

- 自衛隊の対応：復興支援のレベルでは即応度が非常に高い
- 災害支援フェーズでの対応は自衛隊で賄われていた
- がれきの撤去に冠水した小型重機等を再使用できるようなマニュアルづくりがOLIVEにあればよかった

○原発は今どのフェーズにいるのか？

- 原発は今なお災害救助が要求されるフェーズではないか
- これをいかに復興というフェーズにもってこれるかが重要

○他の参加者の意見

- ・コミュニケーションのシステムを構築することによって、被災地からのフィードバックを得ることは、発信する側のモチベーション向上に繋がる

- ・表層を扱うデザインではなく、問題解決につなげていくような、還元できるものとしてのデザインが必要
- ・仕事をつくる重要性: 体を動かす機会、手を動かす機会を作り出すことが重要
- ・デザインは問題意識を見出すこと、そしてそれを答えとして具体化していくこと。その問題を捉える為には被災地について知る必要があり、デザインをする人間が被災地において体感することが重要ではないか

○design311の活動で見えてきたこと

- 建築の人間の強さ: フィールドワークに強い
- プロダクトデザイナーはやや一人よがりなところがある
 - ⇒ デザイナーに建築の人間からノウハウを伝えていく活動があるといい

○原発3km以内の人間によるセルフレポート

- 現地からのフィードバック(現地発信)
- ※ すいません、何分他のテーブルでも議論が盛り上がっていたため、あまり聞き取れませんでした。申し訳ありません。

○みんながみんな現地にいけるわけではない

- プロジェクトベースで実行する
- 支援の仕方、貢献の仕方をデザインする

○訴えていくメッセージ

- カッコいいデザイン、人を動かすデザイン: SNSなどのコミュニティを活用してデザインのメッセージで人の心を動かす(フィードバックの重要性)
- = 被災地発信の情報、デザインを提案する情報、日本にとどまらない世界中から提供されるアイデア情報などをインターネット技術で共有する。そして問題解決を図っていくと同時に、デザインを提案する側にも現地からのフィードバックが得られることでモチベーションが向上する
- デザインは可視化することでの強いメッセージ性を持っている

○被災者と支援する側の間で立ち位置に差をつけてはならない

- 支援を受ける側と与える側という関係ができてしまうと、支援を受ける人間のモチベーションが下がってしまう。支援される側の人間も、社会に貢献する方法をつくる必要がある。
- 災害対策の経験を活かして集合知化する: 被災地での経験が役に立っているという被災者の意識をつくる
 - たとえばOLIVEの紙を用いて被災者に評価してもらうことでフィードバックを得て、これからの災害対策ための情報蓄積などができれば面白い。

○ここまでのまとめ

- ① 災害支援、復興支援の二つのフェーズ: 復興支援にデザインは役立てる
- ② 問題解決のプロセスにおいてフィールドワークに強い建築の人間の経験を活かす
- ③ 被災地からのフィードバックを得る方法をデザインする
- ④ 次の災害に備えるために、被災地の人々の声を蓄積していく

- これらのことは、オープンソースとしてのデザインならではの価値があり、被災地支援に貢献できる

○風化させないための活動

→”風化させない”とは？

→心をいためることを持続する, のではなく意識を持つことが重要. 得られた知見を基に新たなデザインを構築し, その経験を無駄にしない

→FABLABはプロトタイプを実行しやすい環境であり, 失敗もできる