

特集
空間とUXデザイン

Feature:
Space and User Experience (UX) Design

GK70
GK Design Group
70th Anniversary



表紙写真：「Lumada Innovation Hub Tokyo」(株式会社日立製作所)
Cover Photo: "Lumada Innovation Hub Tokyo" Hitachi, Ltd.

特集 空間とUXデザイン

-
- 4 道具としての空間から
田中一雄

特集

-
- 8 デザインにおける部分と全体
木村雅彦

-
- 16 レジリエンス・バイ・コミュニケーション
—呼応、協創するDXワークプレイス—
阪神高速道路 交通管制室リニューアルデザイン
ト部兼慎 清水 響 富永里穂 真貝孝洋 小出真理子

Project Report

-
- 22 飛沫拡散防止アクリルパーティション
猪狩亜門

-
- 24 アストラムライン7000系車両
佐藤伸矢

-
- 26 Topics

-
- 28 Project News

-
- 31 Column 道具文化往来
手塚 功

Feature: Space and User Experience (UX) Design

-
- 4 From Spaces as *Dougu*
Kazuo Tanaka

Feature

-
- 8 Details and Totality in Design
Masahiko Kimura

-
- 16 Resilience by Communication
—Responding and Co-creating DX Workplace
Revamp of Hanshin Expressway Traffic Control Room
Kenshin Urabe, Kyo Shimizu, Riho Tominaga, Takahiro Shinkai,
Mariko Koide

Project Report

-
- 22 Anti-Splash Acrylic Partition Design
Amon Igari

-
- 24 Astramline 7000 Series Train
Shinya Sato

-
- 26 Topics

-
- 28 Project News

-
- 31 Column Dougu-Culture Crossroad
Isao Tezuka

道具としての空間から

GKデザイン機構 代表取締役社長
田中一雄

空間をデザインすると聞くと、一般に建築やインテリア、あるいは広場や道路などの都市景観を設計することが思い浮かぶ。私たちGKデザイングループ(以下GK)も、総合デザイン事務所としてこうした領域のデザインにも携わってきた。しかし、そこには常にGK独自の視点があり、時代とともに変化し続けてきた。今回、空間を「UX(ユーザー体験)デザイン」から考えるにあたって、私たちのデザインアプローチを見直し明日を展望してみたい。

インダストリアルデザインによる空間

GKでは創業以来、自らの空間デザインの視点として、「道具の空間化」を志向してきた。それは、空間を建築や土木的につくり出す考え方ではなく、「道具」そのものが群として集まることで空間を形成するものである。これは、とりもなおさずインダストリアルデザインの拡がりのなかから生まれてきたといえる。特に1960年代に華開いた「メタボリズム運動」への参画は、今日までGKに通底する原点となっている。私たちはEverything through Industrial Designを標榜し、インダストリアルデザインによって、家具から都市までをデザインしようとしてきた。同様に「メタボリズム運動」の理念は、工業化手法によって建築が、可変性や可動性を獲得し、新陳代謝を繰り返し変化し続けるというものがあった。それはやがて、20世紀に夢見た未来社会像として終焉するのだが、ある面インダストリアルデザインにおいては実効性を持ち続けている。

GKは1970年の大阪万博以来、日本で開催されたすべての国際博覧会(EXPO)や上海万博などに関与し、サインやストーリー

From Spaces as *Dougu*

When we hear designing spaces, we think of construction, interior, or cityscapes including plazas and streets. As a total design firm, the GK Design Group has been engaged in these design genres. However, there always was GK's perspective, and our designs have come through changes along with the times. Now, to consider spaces from a user experiences (UX) design viewpoint, I attempt to review our design approach and look to the future.

Spaces by Industrial Design

Ever since the establishment, GK has been oriented to make *Dougu* (tool or utensil) into spaces as our spatial design perspective. It means to create spaces by aggregating *Dougu*, instead of creating spaces from architectural or civil engineering standpoints. This view has been developed in the expansion of industrial design. GK joined the Metabolism Movement which flourished in the 1960s, and this concept has continued to be the underlying GK design concept. We adopted "Everything through Industrial Design" as our principle, and attempted to design furniture and cities as industrial design. The concept of the Metabolism Movement was that upon obtaining variability and mobility by industrial techniques, architectural works

トファニチュアをデザインしてきた。EXPOは半年間だけの実験都市であり、メタボリズムの持つ「仮設性」が有効な場である。特に2005年の愛・地球博においては、環境価値を追求した3R(廃棄物発生抑制、再利用、資源リサイクル)の観点からサインやストリートファニチュアがデザインされ、メタボリズムの方法論が活用されている。その結果、博覧会終了後の移設や再使用、補修、分別資源回収などへの対応を容易なものとした。

また、喫緊の課題となっている防災への対策においてもメタボリズムの方法論は有効である。現在「フェーズフリー」の重要性が叫ばれ、「もしものための、いつもの備え」が注目されている。「フェーズフリー」は、日常時と発災時の両面において有効性を担保しようとするものであるが、緊急時の機能として可変性や展開性は重要である。こうした領域においても私たちはインダストリアルデザインの方法論に基づき、様々な仮設空間を生み出してきた。これらは、かつてのメタボリズム建築が目指した巨大な構築物とは大きく隔たりがあるが、空間を「道具」として機能的に考える姿勢が生き続けている。

空間を活性化する作法

このようにGKでは、モノを主体としたインダストリアルデザインの方法論から空間を考えてきた。しかし、単に無機的な空間構成を志向していたわけではない。そこには、必ず「人」が存在し「暮らし」があり、それを支えるものとして「道具」がある。この考え方は、極めて日本的だともいえる。これまで数多くの日本空間論で指摘されてきたとおり、日本の居住空間は何もない軸組構造の

中に、障子、ふすま、屏風、畳、箆など「建具や調度=道具」を季節に応じて設えることによって形成されてきた。こうした「しつらい(室礼)」を用いて生活空間を創り出すことは、極めてメタボリック(新陳代謝的)な展開であり、インダストリアルデザインによる空間構成にもつながるものである。

また、「道具」による空間展開はインテリアに限らず、今日の都市デザインにおいても高い有効性を発揮する。経済社会の停滞を経て、都市づくりは従来の「新たな基盤整備」から「既存活用」へと重点が移り、「まちづくり」から「まちづかい」の時代となった。ここにおいて、「道具」を既存の都市空間に展開することで、新たなまちの活性化が試行され始めた。全国各地で仮設的にベンチやシェルターなどを公共空間に設置し、そこで多様なアクティビティを生み出す社会実験が盛んにおこなわれている。従来、道路など公共の場は、移動のための機能空間であり安易にモノを置くことはできなかった。しかし現在は、「人が居る場」として屋外公共空間が見直され、そこに設えられた「道具」と運用の「しくみ」によって、新たな暮らしが生まれている。それは、公共空間に私的空間が組み込まれた状況ともいえ、「マイクロパブリック空間」として注目を集めている。ここでも「道具の空間化」が、新たな「まちづかいの作法」となっている。

道具が生み出す空間体験

今日、デザインは「体験価値」の時代を迎えている。このことは、価値の中心が「モノの所有」から「体験」へと移ってきたことにも起因するだろう。私たちは今、「道具の空間化」の概念を、受け手

continued metabolism and change. Later, this concept was brought to an end by the image of a futuristic society dreamed of in the 20th century. But in a sense, its effectiveness is still in place for our industrial design.

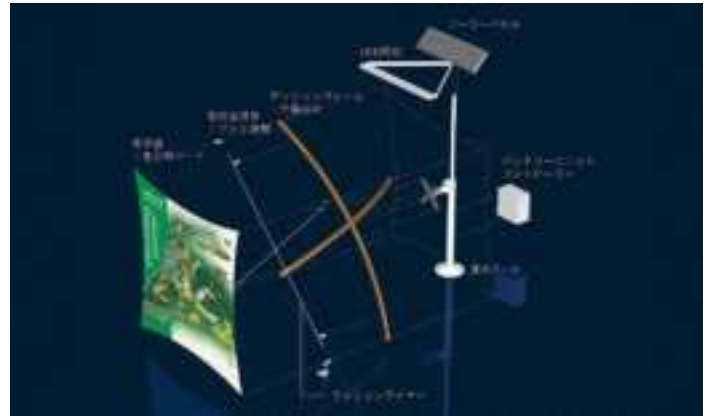
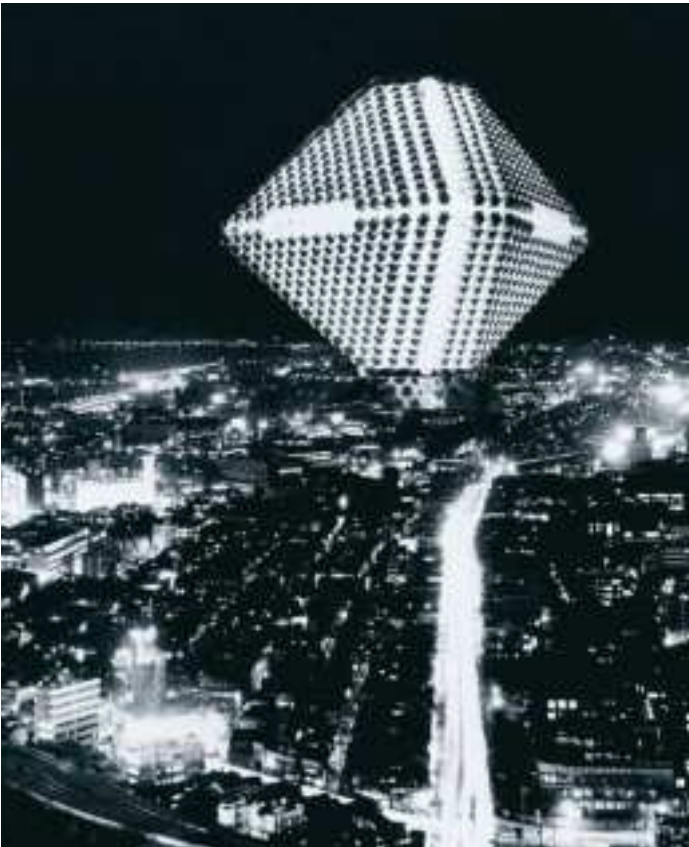
Beginning with Expo'70 Osaka, GK has been involved in international expositions held in Japan and Expo 2010 Shanghai to design signage and street furniture. Expositions are experimental cities lasting 6 months in which temporariness by metabolism is effective. In Expo 2005, Aichi, Japan, metabolism design approach was taken to design signage and street furniture pursuing environmental 3Rs values of reduce, reuse, and recycle. As a result, it facilitated the transfer, reuse, repair, and separated resource collection of these things after the closure of the exposition.

Metabolism approach is also effective in urgent disaster preventive measures. Today, the concept of "phase free" is noted. It means preparedness in ordinary life for a possible emergency. It advocates usefulness of things both in ordinary life and during emergency times. Variability and expandability are important factors at a time of emergency. In this field, we have invented various temporary spaces using industrial design methodology. Although these are far different from huge buildings targeted by Metabolism architecture, the basic stance to consider spaces functionally as *Dougu* is maintained.

Manners to Activate Spaces

GK has conceived spaces with industrial design methodology as main targets. However, we have not attempted to design inorganic spatial compositions. There are always people, daily living, and *Dougu* to support them. This view is an extremely Japanese way of thinking. As indicated in many Japanese spatial discussions, living spaces in Japan have been constructed by placing furniture such as thin paper and thick paper sliding doors, folding screens, tatami mats, and chest of drawers inside the post and beam construction, and some furniture pieces are changed in different seasons. Creating living spaces by installing furniture pieces is exactly metabolic which leads to spatial compositions through industrial design.

Spatial creation by *Dougu* is highly effective not only for interior design but also for city design today. After the stagnation of the socio-economic situation, emphasis has shifted from building new basic structures to utilizing the existing structures, or from developing a new city to using a city as it exists now. Here, activation of cities by installing *Dougu* in the existing cities began to be attempted. Social experimental activities are conducted across the country to generate activities by placing benches and shelters as temporary structures in public spaces. Streets and public spaces have meant functional spaces for people to travel, and placing furniture and others was not easily



左: 住居都市(自主研究)

右上: 「愛・地球博」サイン(財団法人2005年日本国際博覧会協会)

右下: 〈QS-P〉避難所での展開例(共同研究:熊本赤十字病院、GK設計、川上産業株式会社)

left: Dwelling City (Independent Research)

top right: "Expo 2005 Aichi Japan" sign (Japan Association for the 2005 World Exposition)

bottom right: 〈QS-P〉 Use at an evacuation shelter (Joint development: Japanese Red Cross Kumamoto Hospital, GK Sekkei and Kawakami Sangyo Co., Ltd.)

permitted. But today, outdoor public spaces have been reevaluated as spaces for people in place, and a new lifestyle is generated with *Dougu* and a managing mechanism. It may be said that private spaces were integrated into public spaces. They are noted as "micro public spaces." The spatial application of *Dougu* is acting as a new manner of utilizing cities.

Spatial Experiences Generated by *Dougu*

We designers are entering an age of experiential value. This has been caused partially by the shift of a value system centering on possession to one of experience. We now think it necessary to question the concept of spatial application of *Dougu* from the receivers' viewpoint. In addition to the functional value of spaces, we place emphasis on experiences offered to receivers. For this purpose, we need to create stories to be developed in a target space. We might say that *Dougu* has become a stage setting to produce a story.

This process has not begun. For example, a painting on the sliding door (*fusuma-e*) among Japanese interior decorations has been a stage setting to determine the quality of a room. But for a contemporary spatial design, things happening in the place must be organized as a scenario, and more effective experiences must be prepared in a comprehensive way. Needless to say, people should be central actors. In

such a conceiving process, the meaning and background of the place, assumed activities, persons appearing there should be considered and reinterpreted with words to compose a story. Based on the story, designers envisage *Dougu* and give concrete forms.

Further, we should not forget the potentiality of digital technology. The advent of smartphones brought a dramatic change into society, and COVID19 promoted digitization suddenly. Now, we cannot consider the creation of experiential value without digital technology. This trend will not stop, rather, it will be accelerated. The advancement of technology will change the value of *Dougu* and create the value of spaces. Spaces as *Dougu* will generate experiential value centering on people, and digital technology will expand its potentiality. We are now at the critical point of change in history.

Kazuo Tanaka, President / CEO, GK Design Group

の視点から問い直すことが必要だと考えている。空間の機能的価値に留まることなく、受け手に与える「体験」を重視するのだ。そこでは、対象空間で繰り広げられる「物語」を考えることが必要だ。「道具」は、「物語」を生み出す舞台装置となったと言っても良いだろう。

もちろん、こうしたことは今に始まったことではない。例えば日本の室礼のなかで、襖絵の持つ意味は場を決定づける舞台装置であった。しかし、今日の空間設計においては、その場で起きる事柄をシナリオ化し、より効果的な「体験」を総合的に設定しておく必要がある。そこでは、「人」が中心となることは言うまでもない。こうした発想プロセスでは、その場の意味・背景や、想定されるアクティビティ、そして登場人物などを考え、コトバとして再解釈し物語化する必要がある。この物語に基づきデザイナーは「道具」を発想し、具体的なカタチとなっていく。

さらに今、デジタル技術の可能性を忘れることはできない。スマートフォンの登場は社会を一変させ、コロナ禍が一気にデジタル化を押し進めた。今や体験価値の創造は、デジタル技術を抜きにしては考えられない時代となった。そして、この流れは止まることはなく、更に加速していくだろう。テクノロジーの進化が、「道具」の価値を変革し、空間の価値を創造していく。「人」を中心とした体験価値を「道具としての空間」が生み出し、デジタル技術が可能性を拡げていく。私たちは今、大きな時の変革点に立っているのだ。

田中一雄 たなか かずお



新宿シェアラウンジ(株式会社コトブキ)
Shinjuku Share Lounge (KOTOBUKI CORPORATION)

特集：空間とUXデザイン
デザインにおける部分と全体
木村雅彦

春になると思い出す話がある。毎年、4月の式典で故・榮久庵憲司会長が話してくれた桜花の話だ。「一輪の櫻は美しい。踊り手が持った一枝にも、庭園の一木にも、櫻木が山々を埋め尽くす景色にも、それぞれの美と風情が存在する。さらに一方で、風に散った一弁に、それらが花筏をなす姿にも、私たちは美を見いだしてきたのだ……」。

私は当初、この話は、桜花への特別な感情を大切にしてきた日本人の美意識を、現代のデザインに反映できないだろうか……というメッセージとして理解していた。しかし次第に、自然界には大小どの尺度においても「自己相似的な美」が存在するという、次なるデザインの理想を伝えようとしていたのではないかと考えるようになった。

今日のデザインの課題

今日のデザインをとりまく環境は、モノの所有よりも体験を基軸とした価値の拡大に

より、大きな変化を遂げつつある。人の体験には一連の時間軸があるので、ひとつの製品やロゴをデザインするだけでは不十分であり、それが使われる空間やサービス、さらにはブランドや経営に資するデザインへの一貫した取り組みが不可欠となっているのだ。さらにパンデミック、環境問題、デジタル技術の発展などによって、複雑化し先を予測しにくくなった社会において、デザインの仮説生成力や協創の手法が本格的に幅広く活用されはじめています。

21世紀以降に拡大した「コトのデザイン領域」を「Big D (ビッグ・ディ)」といい、色や形などの「モノのデザイン領域」を「Small d (スモール・ディ)」として区別している。しかしデザイナーは本来、「Big D」の思考を経て、アウトプットとして「Small d」でのデザインを行ってきたはずである。ところがあまりに「Big D」の変化と拡大が速く、専門特化による分業が進み、相互の領域に大きな分断が生じたことで、本来のデザインの機能が果たしにくくなっているのではないかと考えている。

本稿では二つの計画事例を通して、日本的な美意識を現代のデザインに継承する試

みと、デザインにおける0.1mmスケールの造形制御とそこから空間への展開、さらにはサービスやブランド、経営に資する仕組みのデザインに至る一貫した取り組みと、その意義について記してみたい。

丸ノ内ホテルサイン計画を中核とした総合的なデザイン支援

丸ノ内ホテルは、東京駅前に位置する創業100年の老舗ホテルである。圧倒的な利便性とサービスの質の高さから、平日は欧米のビジネスパーソン、休日は他府県からの観光客など、多くの利用者に愛されている。しかし競合他社との差別化や、時代に合わせた設えの更新など、これからは見据えた具体的な経営戦略と実践が必要となっていった。そこで2016年よりGKグラフィックスは、その活動をデザインによって支援するために、サインの見直しを中心とした取り組みに参画することになった。

本計画では、経営者をはじめ現場スタッフとの基本的な「デザイン・リテラシーの共有」を行うことからはじめた。また、デザインの運営を担当できるメンバーを選出

Feature: Space and User Experience (UX) Design Details and Totality in Design

Masahiko Kimura

The late Ekuan Kenji as a former GK president used to say at a ceremony in April. “A cherry flower is beautiful. So is a branch of a cherry blossom in a dancer’s hand, a cherry tree in a garden, and a mountainscape filled with cherry blossoms. Furthermore, we find beauty with a cherry petal flying in the air, and a raft of fallen petals on water.”

I had understood his words as a message that we should reflect Japanese aesthetics who had cherished a special sentiment toward cherry blossoms onto contemporary designs. However, recently, I have realized that he wanted to tell us the ideal of future design that self-similar beauty exists in various sizes in the world of nature.

Problems of Contemporary Design

The world of design is undergoing great changes as people’s sense of value is expanding from possessing things to experiencing something new. As the time for a person to experience is limited, designing a product or logo as a single item is not sufficient, and designing a space and services where it is used, and consistency in design to help promote a brand and business management are indispensable. Furthermore, in ever complicated and unforeseeable society with a pandemic, environmental issues, and the advancement of digital technology, the hypothesis generation and co-creation of design are beginning to be employed.

We divide designs into “large D,” designs of intangible things, which has expanded in the 21st century and “small d,” designs of realistic things. The ordinary process for a designer is to consider “large D” first and to go on designing “small d” items as outputs. Because the speed of changes and expansion in “large D”

is too fast to follow, and the division of design genres went along with a specialization process, the genuine design functions seem to be hard to express.

In this article, two recent projects are introduced, one an attempt to carry on Japanese aesthetics in contemporary design, and the other, 0.1 mm scale control in design and its application in spatial design. Further, designing mechanisms of services, brands, business management and the significance of such design will be discussed.

Total Design Support Centering on Signage for the Marunouchi Hotel

Marunouchi Hotel is an established hotel with a 100-year history located in front of Tokyo Railway Station. Its superb convenience and quality service are favored by businesspersons from overseas on weekdays and tourists from other prefectures on holidays. But recently,

いただき、調査からコンセプトの策定、デザインの検証や現場管理まで、すべてのプロセスにおいて協創を行っている。

調査とデザインコンセプトの策定

調査では、すべての部署へのヒアリング、試泊体験やタッチポイント調査を行って課題を抽出した。その結果、「スタッフにとって自社の歴史が実感できないこと」と「お客様にとってのアクセスの難しさ」という課題が浮かび上がってきた。

「自社の歴史が実感できない」という問題を解決するために、丸ノ内ホテルの100年の歴史に裏打ちされた強みや特性を見出すことが必要だと考えた。そこで残されていた過去の資料から年表を作成し、ホテルの現在や今後に結びつく事象を探した。その中で私たちは、1960年代に起用されたアメリカ人のインテリアデザイナー、パトリシア・ケラー氏の実績に着目した。ケラー氏は、それまでの日本における海外向けのホテルの設えが、着物や甲冑、刀といった直喩的なものばかりだった状況に対して、抽象化された「日本らしさ」を提案し、新たなホテルのスタイルを実現していた。

私たちはケラー氏の思想を引き継ぎながら、ホテルのサービスや設えに展開できる普遍的な「日本らしさ」を探った。日本の基本的な迎賓の作法には、季節の変化を先取りして共有するという、茶道にも通じる考え方がある。旅館などではよく見られる考え方だが、それをホテルにおいても取り入れたデザインを提案することとした。

サイン計画

「お客様にとってのアクセスの難しさ」については、ホテルが商業施設の上層階にあることが原因であったため、各入口の掲出情報を整えると同時に、7階にあるフロントロビーのサインを見直した。通常なら、ロビー階でエレベーターを降りた正面にホテル名を掲出し、お客様が目的地に到達したという安心感を与える必要がある。しかし、そこにはホテル名が掲出されておらず、お客様の行動に対する適切なフィードバックが行われていなかった。このように人間の行動とそれに対する適切なフィードバックを重ねていくことが、お客様とブランドとの関係を構築する基本的な考え方である。私たちはその場所に、ホテル名を記したサ

インを掲出することと同時に、サインの下半分にアートピースを組み込み、その部分を季節ごとに差し替えることで、デザインコンセプトである日本的な迎賓の文化を感じさせる象徴的な場とした。また、客室階などの小さなサインにも同様の設えを展開し、フロントロビーと連動した迎賓を感じさせる工夫を行った。

これらのアートピースの差し替えは、いくつかの効果を狙っている。ひとつは、リピーターの多いホテルであるため、来訪するたびに設えが変化し、丁寧に迎えられる感覚を受け取っていただくこと。そして、季節ごとの更新をスタッフが自ら行うことで、その行為がホテルの歴史と繋がっていることを実感し、誇りを醸成することがあげられる。さらには、変化の少ない都市部のホテルの空間に、自然のリズムを生じさせ、スタッフが常に気持ちをあらたにしながらお客様を迎えられることも大きい。

サインデザインからの展開

季節によるデザインの更新はサインだけにとどまらず、館内の様々なアイテムに展開した。例えばキーカードのケースや便箋な



7階フロントロビーサイン アートワーク：美登英利 7th floor front lobby sign, Artwork by Hidetoshi Mito Photo: Masaaki Umeda



左上: 客室階サイン
 右上: メインエントランス
 左中: 車寄せエントランス
 右中: 7階フロントロビー
 左下: カードキーケース、アメニティ類

top left: Guest room floor sign
 top right: Main entrance
 middle left: Driveway entrance
 middle right: 7th floor front lobby
 bottom left: Card key case, amenities

the needs for differentiation from competitors, replacement of interior design, and strategy and practice in business management in the future became apparent. Beginning in 2016, GK Graphics was involved in addressing these problems from a design perspective centering on reviewing its signage.

We began with sharing design literacy with managerial and staff members. We asked them to appoint members who would be responsible to manage designs. We worked together to conduct research surveys, formulate a concept, test designs, and manage jobs.

Conducting Research Surveys and Formulating a Design Concept

We interviewed staff members of all divisions, conducted trial stays, and carried out touch point surveys to identify problems. It was found as problems that staff members could not appreciate the history of the company, and that the hotel was inaccessible for visitors.

To solve the problem of “I cannot appreciate the history of the company,” we thought it was necessary to find the strength and features of the hotel with its 100 years in existence. We created the chronological table based on documents and special events leading to the present and future characteristics of the hotel. We

noted the work of Patricia Keller, an American interior designer who was assigned to the interior of the hotel in the 1960s. She created a new style of interior for a hotel for foreign visitors by presenting a Japanese flavor in an abstract expression instead of just displaying Japanese artifacts such as Kimono, swords, and a suit of armor.

Succeeding Keller’s concept, we explored “Japanese flavor” that could be applied to furniture or services in the hotel. Traditionally in tourist inns, seasonal changes are incorporated ahead of a real season to welcome guests. We decided to create designs applying this concept.

どの客室内のアメニティである。そしてこれらを更新する作業は、ホテルのスタッフが自主的に行っている。これは、全てのスタッフがこのプロジェクトの意味を深く理解しているからこそ実現したものだ。

さらにお客様の体験の質を高めるために、フロントフロアの家具の選定や、全体の照明の調整を行った。家具については、デザインコンセプトに鑑み、日本的な視点から現代家具を提供している「TIME & STYLE」との協創を行った。さらに照明に関してはGK設計の協力により、現場での調整を重ね、空間の質を高めることに成功した。とりわけ車寄せは、当初、全体の照度が不足していたため、壁面照明を兼ねたサインを設置することで、夜間でもお客様を温かくお迎えられる空間を作り出した。

ホテルの価値は、ユーザーの体験がすべてと言ってもよい。このプロジェクトの調査段階で、お客様の体験を一覧表にした時、あらためて「デザインの部分と全体は等価である」ということに気がついた。つまり、ブランド全体の考え方や大きな空間全体の設えと、一枚のカードや便箋、シンボルマー

クのディテールは、お客様の体験においては、等しい価値を持つと考えてデザインしなければならないのである。さらに色や形を越えて、サービスや働くスタッフの意識作りに繋がるデザインを一貫したかたちで組み立てなければ、今日における本当のデザインの目的を達成することは難しいと感じたプロジェクトであった。

Lumada Innovation Hub Tokyo DX推進協創施設へのVI・空間計画

「Lumada Innovation Hub Tokyo」は、2021年4月、東京駅前に完成した株式会社日立製作所の協創施設である。本施設は「様々な知恵やアイデアをつなぎ、DX(デジタル・トランスフォーメーション)を通じた社会課題の解決」を目的として計画された空間だ。GKグラフィックスは、数年にわたって日立製作所と共に、デザインへの取り組みについての共有会や、基礎デザイン講座などを重ねて、相互理解を深めていた。結果、多くの関係者に、私たちのデザイン・アプローチに共感いただけたことで、初期段階からのプロジェクトへの参画が決定し、デ

ザインコンセプトの策定から、ビジュアル・アイデンティティ、空間の色彩計画、照明、パターンによる空間構成、服装規定などのデザイン及びディレクションを行った。

デザインコンセプトとモチーフの策定

日立製作所では、以前から自社の多様な事業領域を「洛中洛外図」に投影し、これからの豊かな社会の実現の象徴と位置付けていた。そこでLumada Innovation Hub Tokyoでも、同社とともに施設全体のあり方を模索し、多様な協創空間が立ち並び、創造的な活動が随所で誘起される状態を洛中洛外図になぞらえることに決定した。(洛中洛外図は、室町後期から江戸時代にかけて盛んに描かれた風俗画の画題。京都の市中(洛中)と郊外(洛外)の繁栄、四季折々の行事や人々の営みを、一望する視点で緻密に描いたものである。)

その中で私たちが着目したデザインモチーフは、洛中洛外図に用いられている大和絵の技法の一つ「すやり霞」である。すやり霞とは、絵巻物などに描かれる水平方向にたなびく霞の表現であり、場面を転換したり、時間の経過を示したり、空間の奥

Sign Design

For the problem of difficulty in access, we rearranged information guides at every entrance. At the same time, we reviewed the signs in the reception lobby on the 7th floor. In general, visitors feel relieved to see the sign of the destination on their arrival when getting off an elevator. But there was no sign and no communication interaction between visitors and hotel staff. As an initial step, we thought of a sign showing the hotel name, and installing art pieces in the lower half of the sign to present the design concept. As a means of presenting a welcome message in a Japanese way, the art pieces would be changed every season. The same device would be applied to the smaller floor signs so that the feeling of season would be linked with the sign in the reception lobby.

We assumed some effects from the change of signs. As many guests repeat the use of the hotel, they would feel like being welcomed courteously to find changes in signs. By chang-

ing the art piece for every season themselves, staff members would develop an understanding and sense of pride that their acts are linking with the history of the hotel. By so doing, they would feel the rhythm of nature in a hotel in the city to refresh themselves in meeting with guests.

Development from Signs

Seasonal changes in design were applied to many other items in the hotel. The most notable change was made in amenities including keycard cases, letter pads and so on. Staff members voluntarily replace them every season. This alone shows that they understand the meaning of the project.

Further, in order to enhance the quality of the experience of guests, careful attention was paid to the furniture on the reception floor and the lighting system of the hotel as a whole. For furniture, we worked together with Time & Style which offers modern furniture from a

Japanese perspective.

It is not too much to say that the value of a hotel is measured by the users' experiences. At the stage of the research survey for this project, we made a list of users' experiences and found that "the parts and the whole of a design are equal in value." In other words, the concept of the whole brand and facilities in the large space, a card, a sheet of a letter pad, and a symbol, all have an equal value in the experience of guests. We need to take this into account in designing. Further, we should create designs, beyond colors and forms, that will affect services and the consciousness of staff members. Through this project, we realized this.

Lumada Innovation Hub Tokyo VI and Spatial Plan to DX Promotion Co-creation Facility

Lumada Innovation Hub Tokyo was estab-



メインフロア Main Floor (Meet-up Square) Photo: Masaya Yoshimura

lished by Hitachi, Ltd., in front of Tokyo Station in April, 2021 as a co-creation facility. This facility was established with an aim to connect wisdom and ideas to solve social challenges through Digital Transformation (DX). For the past several years, GK Graphics and Hitachi, Ltd. had deepened mutual understanding of how to design the facility through discussions, basic design courses and so on. In this way, we successfully obtained understanding of our design approach from many stakeholders, and thus our involvement in the project was determined from the very beginning. We covered design and direction from formulating a design concept, visual identity, spatial color system, lighting, spatial composition using patterns, and dress code.

Formulating a Design Concept and Motifs

Symbolizing a rich future society, Hitachi has likened its various business fields to the , famous paintings drawn from the Muromachi

to Edo eras (14c–17c) Rakuchu Rakugai Zu (Views in and around the city of Kyoto) as a symbol. They minutely depict people's lives in Kyoto and scenery in the suburbs. For the Lumada Innovation Hub Tokyo, we conceived that the painting would be used as a model to have various co-creation spaces conducting creative activities respectively.

We noted suyari gasumi, or hazes in the shape of clouds drawn horizontally which is a method used to show a time passage, a change of scene, and the depth of a space. The suyari gasumi plays the role of connecting contexts of people's lives beyond time and space. We proposed that Hitachi play this role in the future and that it be considered as a design motif. We re-interpreted the suyari gasumi and decided to use it as a device to flexibly create spaces to meet different purposes. It is used to get a moiré effect by metallic mesh, the sparse and dense linear arrangement of lights, patterns applied on the glass surface, and the

color scheme of the entire facility.

Development of the Design Motif

In the entrance hall, a narrow space was built like an alley to a tea ceremony house to help visitors from outside switch their moods. The translucent metallic mesh wall symbolizing suyari gasumi and linear lighting suggest the atmosphere of the facility to help visitors feel some expectations. The rhythmically placed lights are used to express the name of Lumada, a coined term combining illuminate and data.

In the huge main floor, linear lighting is arranged sparsely or densely like suyari gasumi. The lighting works to softly connect the functional zones and people gathering there. For the patterns on the glass surface of co-creation spaces, the silhouettes of suyari gasumi were shown with a group of lines in a modern manner. This pattern is employed at various places in the facility to softly connect or divide spaces. With lights and curtains flexible,



行きを表すための手法だ。都市や人々の暮らしの中で、時間や空間を越えてものごとの文脈をつなげるすやり霞は、まさしくこれからの日立製作所の役割であると位置付け、全体にわたるデザインのモチーフとして提案した。具体的にはすやり霞を再解釈して、施設内にたなびき、目的にあわせてフレキシブルに空間を作り出す装置として用いた。具体的には金属のメッシュによるモアレの効果や、ライン状の照明の配置の粗密、ガラス面に施したパターン、施設全体の色彩計画などの形に展開したのである。

デザインモチーフの展開

エントランスには、外界との意識の切り替えを促すために、茶室の露地のような空間を設けた。すやり霞を象徴する半透明の金属メッシュの壁とライン照明は、奥の施設内の様子を微かに感じさせ、来訪者の期待を高める役割を担わせた。リズムカルに配したライン照明は、Illuminate (照らす・解明する・輝かせる) とDataを組み合わせた造語「Lumada」という施設の名前や役割を表現する要素として用いている。

巨大なメインフロアには、エントランス

で用いたライン照明をすやり霞のように粗密を設けて配し、ダイナミックに展開した。この照明は、大空間に配された各ゾーンや、ここに集う多様な人々の意識をやわらかくつなげる役割を担う。そして協創スペースのガラス面に用いたパターンは、実際の洛中洛外図から抽出したすやり霞のシルエットを線の集合で現代的に表現した。このパターンは施設内の随所に用いられ、空間をゆるやかに分けたりつないだりする役割を担い、照明やカーテンと併用することで、フレキシブルな協創の場を生み出す。さらに、ピクトグラムのエレメントを、施設ロゴやサイン書体と共通化し、透け感を持たせた表現により、全体のデザインモチーフとの調和と相乗効果を図った。また、インタラクティブなGUI (グラフィック・ユーザー・インターフェイス) にも、統一書体とパターン、施設の色を展開し、デジタル空間と現実空間の統一を図っている。

施設内スタッフの服装はチャコールグレーの上下と白いシャツを基本とし、スカーフやポケットチーフにもすやり霞のパターンを展開。インテリアデザインと連携させ、施設テーマを身につけることでの意



エントランス、協創スタジオ、オリジナルパターン、インテリアの色彩展開 Entrance, Co-creation Studio, Original Pattern, Color of Interiors

識作りを狙った。さらに徽章は、「すやり霞」の 패턴の線のひとつを抽出したものである。これを付けたスタッフ一人一人が集まり、空間や人々の関係をつなぐ役割を担うことを象徴した。

インテリアデザインの色彩計画

「洛中洛外図」において金箔や金泥によって表現された「すやり霞」の金色をエントランスのパネルに使用し、その外の床・壁・天井は、大気の重なりによる僅かな青みを意図してチャコールグレーから白の階調を基本に展開した。また、エリアの使用目的に合わせたアクセントカラーは、先の金色とつなげて、黄色系を軸とした隣接する色相の有彩色による展開を行っている。

以上のように本プロジェクトでは、施設の基本的な方針づくりから参画し、デザインへつながる文脈を創り、フレキシブルなデザインモチーフを策定することで、柔軟で多様性のある空間展開を行うことができた。それは単に色彩を統一したり、図柄や素材をリピートするのではなく、目的である「お客様やスタッフの協創を支える」という機

能を象徴するデザインモチーフを選び、その再解釈や意味の抽出などを経て、創出したものである。

モノとコトのデザインをつなぐ

私たちはこれらのプロジェクトを通して、デザインの部分と全体、つまり「Small d」と「Big D」をつなぐ方法を模索してきた。先にも述べたように、ユーザーの体験から考えれば、デザインにおける部分と全体は等価だからである。さらには榮久庵の櫻花の話のように、どの段階、あるいはどの局面においても同質の美を提供することによって、理想的なデザインを構築できるのではないかと考えてきた。

具体的にはデザインの部分と全体を繋げる方法として、デザインのプロセスに「教育」と「協創」を取り入れるプログラムが有効だと考えている。概念図にあるように「Big D」から「Small d」までを、一貫してクライアントとデザイナーが協力し学び合いながらデザインを行う方法である。ここでは、造形や色彩の微妙なコントロールと、ブランドや経営に資する概念や仕組みの構

築を、行き来しながら思考し一貫性を持って進めることが、これからのデザインにおいて重要であると考えている。

私たちはプロジェクトのスタートとともに、デザインの基礎から応用までを紹介する勉強会をはじめることになっている。全ての関係者にデザインの意味やプロセスを理解いただき、基本的な「デザイン・リテラシーの共有」を図るのだ。これによって、その後の議論の精度や進行の効率を確実にあげることができる。例えば、デザインを決める時に「私は〇〇が好きだから……」などといった意見や、「私はデザインが解らないので若い人に決めてもらおう……」といった判断により、それまでプロジェクトで積み重ねてきた調査や分析、構築が無駄になるようなことがなくなり、より高いレベルで目的達成に資するデザインを提供することができるのだ。また、そこに基本的な造形や色彩演習を加えることで、着実に組織としてのデザインに対する判断力が高まり、主体性を持ったデザインの運用が可能になると考えている。

そして同時に協創プロセスを組み合わせることで、デザイナーだけでは解らなかつ



ピクトグラム、大型スクリーンのGUI Pictograms, GUI of Large Screen

co-creation spaces are generated. Further, the facility logo, sign fonts, and pictograms are standardized and given translucent expressions to be in harmony with the design motif for the entire facility and have a synergetic effect. For the interactive graphic user interface (GUI), a uniform font and suyari gasumi patterns, and the color system of the facility are used to unify digital spaces and real spaces.

The staff uniform consists of a charcoal grey suit and a white shirt. A scarf and pock-

et-handkerchief have a suyari gasumi pattern to coordinate with interior designs. It will help staff to be conscious about the theme of the facility. For the badge, a line of suyari gasumi pattern is extracted. It is intended that every staff member plays a role in connecting the space and visitors through these accessories.

Color Scheme for Interior Designs

The gold color used in suyari gasumi with gold leaf and gold paint is used for the panel at the

entrance, and the gradation from charcoal grey to white is applied to the floor, wall, and ceiling considering slight blue in the image of air. As accent colors to present the purpose of an area, chromatic colors in neighboring hues of yellow are used to connect to the gold color.

As explained so far, GK Graphics participated in the initial policy formulating stage followed by designing the facility. With gentle design motifs, the facility has come to be a flexible

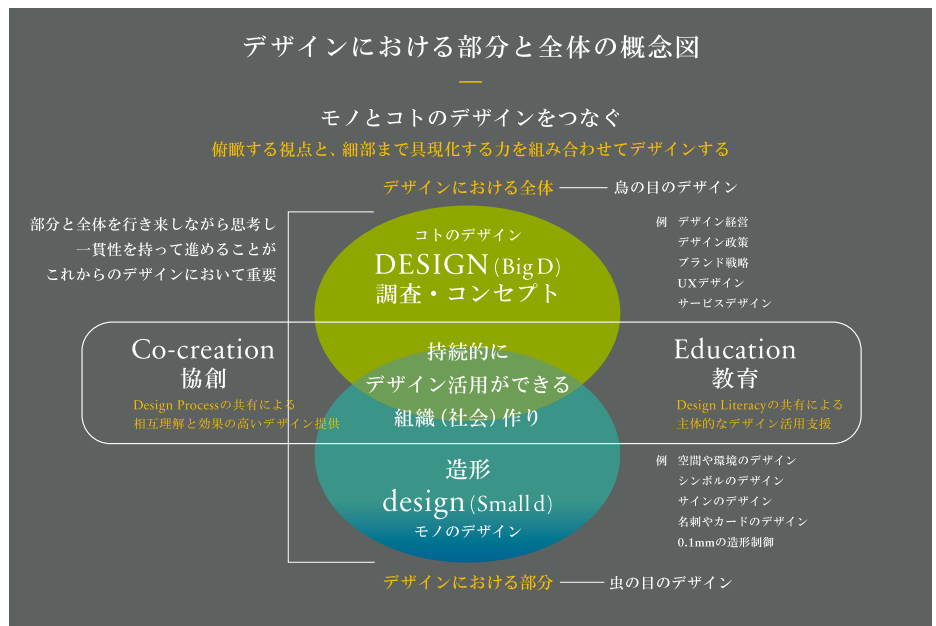
た課題や、外から見えにくい企業や地域の状況を把握することができ、サービスやブランド、経営戦略におけるデザインの活用が行いやすくなる。とりわけ未来予測が難しい時代においては、多視点から可能性を探り、検証を行うプロセスは効果的だ。私たちはこのように「協創」と「教育」を取り入れることで、デザインを自律的に運用できる風土が組織や地域に根付き、デザイナーが離れた後も持続的にデザインを活用し続ける力を共有することができると考えている。実はこれこそが、デザインの最も大きな提供価値ではないだろうか。これからも多くの人たちと、このテーマを考え続け、実践を重ねていきたい。

木村雅彦 きむら まさひこ
GKグラフィックス 取締役

協創：株式会社丸ノ内ホテル、mitografico 美登英利、株式会社フロムトゥ、株式会社日立製作所、株式会社イトーキ、有限会社サワダライティングデザイン & アナリシス、株式会社グミ 他



スタッフの服装、スカーフと徽章 Clothing standards, scarves and emblems



デザインにおける部分と全体の概念図 Conceptual diagram of Details and Totality in Design

and diversified space. Not simply unifying colors or repeating patterns and materials, we looked for a design motif to symbolize the function to support co-creation by visitors and staff members, re-interpreted and extracted the meaning from the motif. The result of such a process is Lumada.

Linking Tangible and Intangible Things

Through these projects, we have explored ways to connect parts and the whole of a design, or Small d and Large D. For users' experiences, parts and the whole of a design have an equal value. We have thought that by presenting beauty with the equal quality at all stages, ideal designs will be created.

To concretely connect parts and the whole of a design, a program is effective in which education and co-creation are incorporated in a design process. As shown in the conceptual diagram, it implies that a client and a designer

cooperate and study together to design from Large D to Small d. An essential point for future design projects is to consider back and forth the delicate control of forms and colors, and to formulate the concept and mechanism to contribute to branding and business management.

We make it a rule to hold study meetings with clients introducing the basics and applications of design. We try to share design literacy after having all people concerned understand the meaning and process of design. In this way, we can obtain accuracy and efficiency in discussions to follow. By additionally conducting basic formative and coloring design workshops, we are certain that the capacity of appreciating designs is enhanced as a group, which enables design management at one's own initiative.

By combining a co-creating process with other participants, we came to learn about social problems and the conditions of a corpo-

ration and a community which are hard to see from outside. The process helps us designers to make use of design for services, brands, and design management strategies. In an age when future predictions are difficult to make, a process of exploring possibilities and verifying from multiple perspectives is effective. We believe that through co-creation and education, a climate to make use of design autonomously will develop within an organization or community and sustain their capacity without the help of professional designers. Perhaps, this is the greatest value of design that we can offer. I hope to continue to consider this theme with many people and put it into practice.

Masahiko Kimura,
Executive Director, GK Graphics

Co-creators: Marunouchi Hotel Co., Ltd., mitografico Hidetoshi Mito, From To Inc., Hitachi, Ltd., Itoki Corporation, Sawada Lighting Design & Analysis Inc. Gumi Inc. and others.

特集：空間とUXデザイン

レジリエンス・バイ・コミュニケーション

—呼応、協創するDXワークプレイス—

阪神高速道路 交通管制室

リニューアルデザイン

卜部兼慎 清水 響 富永里穂

真貝孝洋 小出真理子

都市部を結ぶ高速道路は、膨大な人や物の流れの大動脈として、人々の生活や経済を支える重要な社会インフラである。そのような都市機能を守り、ドライバーが快適かつ安全に走行するため、膨大な交通情報を様々な技術を用いてマネジメントする。それが交通管制である。

阪神高速道路株式会社では朝潮橋管制室と京橋管制室において、機器類のリプレイスと災害対策を目的とした新交通管制システムと、管制室の大規模リニューアルを約30年ぶりに行い、2021年に正式運用を開始した。これは災害時にも交通管制の機能を維持できるよう、大阪・神戸の二拠点間で管制システムを相互にバックアップする

機能を有し、どのような状況下でも道路の安全安心を守る拠点として強化するためである。

GK京都は、過去にこれら(朝潮橋:1990年、京橋:1993年)のデザインを担当し、今回はレジリエンス(管制システムの強靱化)向上のため、二拠点同時のリニューアルとなった。関係者の皆様と共に再び新しい管制環境を協創できたことに、大きな喜びと感謝を感じている。

阪神高速の縮図・道路を見守る道具空間

管制室では、処理された道路情報やカメラ映像などを巨大なグラフィックパネルで一元管理しており、ドライバーへ24時間365日適切な道路状況を伝えている。今回GK京都とGKテックは、これからの道路管制業務を支えるための、新たな管制室のデザインを行った。それは、「システムと管制員」「管制員と管制員」「管制員と路上情報板やドライバー」それぞれのコミュニケーションや関係性をひもとき、交通管制のインタフェースや空間を再構築することで、見やすく使いやすい理想的な道具として、都市機能を見守る情報コミュニケーション

空間を創出することだった。

モノ・コミュニケーションスタイルの進化/ひとと道路をつなぐUI/UX

今回のリニューアルにあたり、将来を見据えたさらなる進化と拡張性、レジリエンスの向上が求められた。業務の課題であった情報共有と機能の向上を解決するために、渋滞情報の把握が中心であったLEDランプの静的な地図表現から、多数のDLPプロジェクターで構成された大画面グラフィックパネルへと変更。道路状況や管制員が得た多岐に渡る情報、事案の対応状況などの膨大な交通情報をリアルタイムに表示し、全管制員に共有されることで、グラフィックパネルを介したアクティブなコミュニケーションが可能となった。一例をあげると、道路上のパトロールカーの現在位置やカメラ映像のピックアップ表示、対応の流れが把握できるカルテの表示などである。これらの機能によって、今まで一人の管制員が取得していた情報をダイナミックに全員へ可視化することで、より高い次元での業務連携の向上に寄与している。

また、管制員は状況を瞬時に判別するこ

Feature:

Space and User Experience (UX) Design
Resilience by Communication
Responding and Co-creating
DX Workplace
Revamp of Hanshin Expressway
Traffic Control Room

—
Kenshin Urabe, Kyo Shimizu,
Riho Tominaga, Takahiro Shinkai,
Mariko Koide

Expressways connecting cities are important social infrastructure to support peoples' lives and economy as large arteries of transportation carrying great quantities of people and goods. Enormous volume of traffic information is managed using various technologies in order to protect urban functions, and to help drivers to work comfortably and safely. That is traffic control.

Hanshin Expressway Co., Ltd. replaced

equipment and installed a new traffic control system prepared for disasters, and refurbished control rooms at its Asashiohashi and Kyobashi Control Rooms after 30 years which began their official operations in 2021. The project aimed at strengthening traffic bases so that traffic control functions are maintained under any conditions by having backup control systems for both Osaka and Kobe control centers.

GK Kyoto was assigned to design the two control rooms, Asashiohashi in 1990, and Kyobashi in 1993. For the sake of resilience enhancement of the control system, the two bases were revamped simultaneously. We are thankful that we could work together in creating the new control environment.

Space Filled with *Dougu* to Watch the Microcosm of Roads of Hanshin Expressway

In the control rooms, road information and

photo images duly processed are displayed on a large graphic screen for central control. Road situations are communicated to drivers for 24 hours, 365 days a year. For the project, GK Kyoto and GK Tech designed new control rooms to support road management works for the future. We first analyzed respective communication and relationships between the system and controllers, between controllers and controllers, and between controllers and road information boards and drivers. By so doing, we created interfaces and built information communication spaces to watch urban functions as a tool which is easy to look at and use.

Advancement of Devices and Communication Styles, UI/UX Connecting People and Roads

For the project, further technological advancement and expandability as well as resilience enhancement were required. In order to



上: 朝潮橋管制室

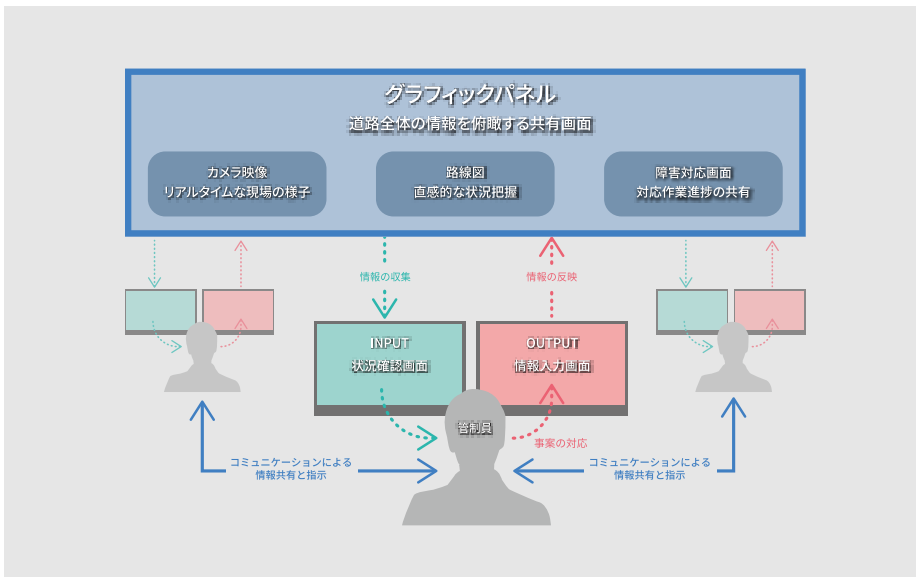
下: 京橋管制室

壁面をDLP (Digital Light Processing) プロジェクターで構成する大画面グラフィックパネルは、全管制員が各種情報を見やすいサイズでリアルタイムに共有でき、緊急対応時のニーズに応じた自由度のある表示も可能である。DLPプロジェクターは液晶のものに比べて画像コントラストが高く、シームレスな表示連続性と滑らかな表現ができ、多様な情報を大画面で表示するのに向いている。また、情報欠損を防止する器具交換などのメンテナンス性の良さもある。

top: Asashiobashi Control Room

bottom: Kyobashi Control Room

The large graphic screen along the wall is comprised of digital light processing (DLP) projectors. All controllers can share various kinds of data in easy-to-understand sizes in real time. It has a flexible system to show non-regular information at the time of an emergency. The DLP projector gives higher image contrast compared to liquid crystal display (LCD) projectors. Being able to display continuous and smooth images, it is suitable to show a wide variety of data on a large screen. In addition, it has an advantage in maintenance including the replacement of devices to prevent missing data.



上: ワークシステム自体を整理検証し、グラフィックパネル⇄人⇄端末間の情報入出の流れ、人と人のワークシェアリングと共通認識がスムーズになるよう、画面UIデザインと空間デザインの両面を融合させて理想的なコミュニケーション環境の創出を図った。

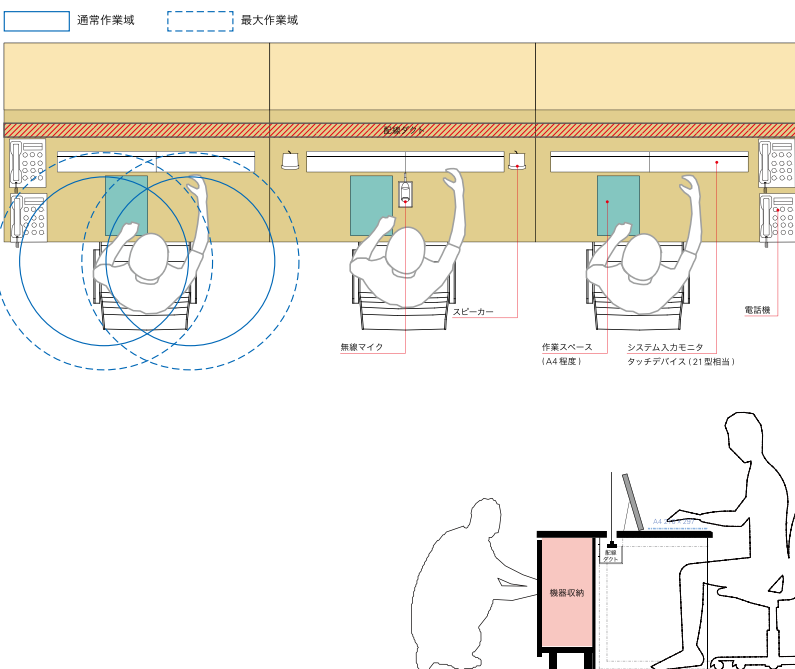
左下: 路線図グラフィック、ピクトグラム、カラーシステムのデザイン

右下: 管制卓から視認できるパネルの情報

top: Upon reviewing the entire work system, a desirable communication environment was created by integrating UI design on the screen and spatial design to facilitate the flow of the graphic screen ⇄ controllers ⇄ data input and output between terminal monitors, and work sharing and common understanding among controllers.

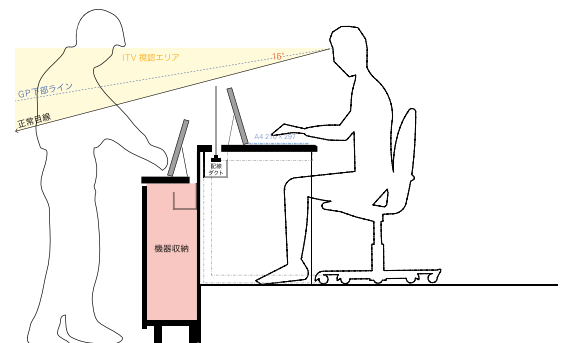
bottom left: Graphic route charts, pictograms, and color system

bottom right: Data on the screen visible from control desks



管制員の視認性と操作性、高効率コミュニケーション、管制業務を止めない裏面メンテナンスなど、業務パフォーマンスを最大限に高める卓(デスク)デザインの基本コンセプト

The basic concept of the control desk is to heighten work performance including visibility, operability, and highly efficient communication for controllers, as well as the need for backside maintenance without stopping controlling work.



とが求められるため、路線図はシンプルな表現とし、見やすい書体設定や一目で情報が伝わる新しいピクトグラム、カラーシステムも開発した。目が疲れにくく内装と調和したカラーリングを施すことで、人にやさしい持続性のあるDX環境の構築を目指した。

各管制員が操作する2面のタッチパネルモニターでは、画面UIにおける直感的操作性の向上を図った。管制業務と操作画面を分析し、管制に必要な機能を「収集(Input)」「提供(Output)」の2面に分けることで、グラフィックパネル⇔端末間の情報の流れをスムーズにすることを実現した。また、データ入力時の負担を減らすための自動入力の導入や、メディアをリンクさせて各端末での入力情報をリアルタイムで共有できるようにした。それによって管制員は、今までの重複していた業務を効率化でき、より高度な管制業務への集中が期待できる。

このUI/UXは、世界に誇る日本の新しい管制システムを目指し、現場で働くプロフェッショナルな管制員にヒアリングを繰り返すプロトタイプング手法を用いて、協

創しながらデザインした。

人と人のコミュニケーション、人に寄りそう業務環境

管制室は、UI/UXによるコミュニケーションを促すだけでなく、空間デザインからも理想的な環境創出にアプローチしている。

阪神高速の管制は会話による業務遂行が大切であるため、管制員同士のタスク連携を重視し、組織階層に応じた配席と階段状レイアウトを採用し、スムーズな指示伝達と管制員同士の柔軟なコミュニケーションによるタスク連携を図った。また、視界を遮らず、かつ視線移動を極力減らす、スマートな情報取得の工夫も施している。

管制卓は、2面のタッチパネルモニターで操作する新交通管制システムUIの作業性を考慮し、腕の可動範囲を鑑みたモニターまでの距離や角度、書類を整理しやすい机上面サイズ、やさしい肘アタリで疲労を低減するテーパー天板、設備の放熱やメンテナンス性など、管制運用とエルゴノミクスを用いた設計であらゆる面で作業性の高い管制卓デザインを目指した。

管制室は、常時デジタルツールに囲まれ、

複雑な情報にさらされる業務空間である。そこで今回、「Natural Living」をコンセプトとし、デジタルストレスの緩和や集中力持続効果が期待される天然木を多用し、明るく落ち着いた空間とすることで業務環境の向上を図った。さらに、環境ノイズを消して会話がクリアに聞こえる設計や素材、管制室に居ながら自然に時間の経過が感じられる調光システム、照明器具の光が画面に写り込まないように留意した照明設計など、これまでにない居住快適性に配慮している。

これらのデザインによって阪神高速道路の管制室は、人に寄り添う管制環境を整えた、交通管制の理想的な道具として、人とモノと情報の相互コミュニケーションをより快適に支える空間を創出することができたのである。

空間とUI/UX両翼のアプローチによって広がる新しい未来

管制室とは交通情報を集約し、適切な対応情報に翻訳して事案対処する、ヒトやモノに情報を届ける道具空間である。重要な社会機能をコントロールするには、「人」と「情報」それを介する「端末」間の自然でスムー

meet the needs for information sharing and functional improvement, the display panel was changed from the static map using LED lamps focusing on showing traffic jam information to a large graphic screen consisting of many digital light processing projectors. A large amount of traffic information such as road conditions, various information gathered by controllers, responses to cases happening on the road are displayed in real time on the semicircular graphic screen. By helping all controllers share the information, active communication between them through the graphic screen became possible. Examples are the current positions of road patrol cars, pickup photos of monitoring cameras, records of handling cases, and so on, are displayed. Information hitherto obtained by one controller is visualized and communicated to all controllers to facilitate collaboration among them on a higher dimension.

As controllers need to make rapid judg-

ments, the route chart is expressed in a simple manner using an easy-to-read font, and new pictograms which allow easy recognition at a glance. The non-tiring color system in harmony with the interior designs was also devised with the intention to build a worker-friendly and sustainable DX environment.

For the two touch panel terminals to be operated by each controller, intuitive operability was enhanced with the user interface (UI) on the screen. Controlling works were analyzed, and we separated the function needed for controlling into “collecting (input)” and “providing (output),” and the flow of information was smoothed to and from graphic screen ⇔ operating controller ⇔ terminal. In order to reduce controllers’ burden of entering data, an automatic entry device was introduced, and the media were linked so that entered data in terminals can be shared in real time by other controllers. Thus, controllers were able to raise work efficiency avoiding

duplicated works. With these devices, controllers can concentrate on a higher level of controlling work.

We aimed to make this UI/UX system a new controlling system Japan’s pride. We collaborated with professional controllers by listening to their opinions, and preparing prototypes to obtain feedback from them.

Communication between Controllers, Worker-Friendly Environment

In addition to promote UI/UX communication, the control rooms were approached with spatial design to make them ideal environments.

Exchanging conversations is essential to perform controlling work on Hanshin Expressway, therefore, seat arrangement and stair-like layout according to the organization hierarchy were applied to facilitate communication of instructions and interaction among controllers. Other devices for smart informa-

スなやり取りが最適に整理されている必要がある。そのためには空間とUI/UX両翼のデザインを高い次元でうまく融合させるアプローチが必須である。今回私たちは、この専門性が高い特殊な業務環境をデザインするにあたり、課題を一つ一つひもとき、それを解決するために現代のテクノロジーの可能性と照らし合わせ、グラフィック・プロダクト・環境デザインの総合的な発想と表現力をもって、丁寧にUI/UXを積み上げることで、新しい管制室のあり方を見出した。

現在、社会は複雑で多岐に渡る情報に溢れているが、自動化が進む中でも、最終的に判断を司り安全にかかわる適切な指示を提供するのは、まぎれもなく人である。その時、眼前のモニターに表示されるUIだけではなく、「人」「情報」「端末」の垣根を取り払い、それぞれのコミュニケーションを内包した、より人間的なコミュニケーション体験を創出する一つの空間として、トータルに美しく繋ぎあわせた管制室は、阪神高速の道路管制の高い技術力と安全安心に対する真摯な姿勢を体現している。

ト部兼慎 うらべけんしん
GK京都 プロデューサー
清水 響 しみずきょう
GK京都 チーフデザイナー
富永里穂 とみながりほ
GK京都 シニアデザイナー
—
真貝孝洋 しんかい たかひろ
GKテック 取締役副社長
—
小出真理子 こいで まりこ
GKデザイン機構
プランニングディレクター



tion transmission were applied to the graphic screen to block out views and to ensure that controllers are not required to adjust their view frequently.

For the operability of the new UI traffic control system which is operated with two touch panel monitors on the operating table, consideration was paid to distances and angles to the monitors within a movable range of the arm, a space to organize paper documents, a tapered top plate to lighten fatigue at the elbow, heat dissipation from equipment, and ease of maintenance. We aimed to design the operation table with high operability from all aspects taking into account traffic control management and ergonomics.

The control rooms are filled with digital tools and complicated information. Under the concept of Natural Living, natural wood was amply used with an expectation to lighten controllers' stress in using digital devices, and to sustain their concentration. By designing light

and calm spaces, we succeeded in creating the control rooms as improved working environments. Other considerations to achieve unprecedented amenity included the choice of materials and design to eliminate noise for clear conversations, variable light systems to help controllers recognize the passage of time while being inside the control room, and a lighting system without light reflecting onto the screens.

With these designs, Hanshin Expressway Traffic Control Rooms were successfully revamped as desirable traffic controlling spaces to comfortably support the interaction among persons, things and information.

New Future Expanded by Approaching a Space with UI/UX

The traffic control room is a functional space to deliver information to controllers as well as communication devices in which traffic information is aggregated, translated into optimal

handling information and to respond to various cases. In order to control an essential social function properly, it is necessary that natural and smooth interaction between persons and information and a terminal monitor intermediating the interaction are well organized. For this, an approach was taken to integrate a spatial design and UI/UX designs on a high dimension. For this project to create highly specialized working environments, we found a new control room by looking into each task carefully and solving tasks referring to the possibility of contemporary technology and building up UI/UX designs carefully with comprehensive conception and expressions covering graphic, product, and environmental designs.

Today, complicated and diverse information fills our society. The process of automation is going on, but it is, no doubt, humans who make final judgments and give appropriate instructions on safety. In addition to UI



朝潮橋管制室 Asashiobashi Control Room

design displayed on the terminal monitor, more human communication experiences in the beautifully linked spaces taking off the borders of humans, information and terminal monitors would help controllers make appropriate decisions. The Traffic Control Rooms present high technology for road control and sincere attitude toward safety and security of Hanshin Expressway.

Kenshin Urabe, Producer, GK Kyoto
Kyo Shimizu, Chief Designer, GK Kyoto
Riho Tominaga, Senior Designer, GK Kyoto
Takahiro Shinkai, Vice President, GK Tech
Mariko Koide, Planning Director,
GK Design Group

Project Report: 飛沫拡散防止アクリルパーティション

猪狩 亜門

樹脂加工メーカーである株式会社大実製作所をクライアントとし、GKテック、GKインダストリアルデザインが共同で、飛沫拡散防止アクリルパーティションのデザインを行った。

アクリルパーティションを取り巻く課題

開発当初、既に各所ではアクリルパーティションの導入が進んでいたものの、設置される場所を想定した機能や、強度、佇まいなどが十分検討されていないものも多く見受けられた。また、昨今のプラスチック削減意識が高まる中、樹脂製品のサステナブルな有り方も同時に求められていた。

上記の課題を踏まえ、最終的には3タイプのパーティションを提案した。各タイプ共通の特徴として、小口の青い抗菌アクリルを使用していることから、「ブルーリンク」というシリーズ名とそれぞれのタイプの特徴を表すアルファベットの組み合わせが製品名となっている。

ブルーリンクM

磁石を用いたジョイントにより、個人を囲う「コの字型」や円卓での「放射型」など、

自由に組み合わせることができ、シーンに応じて安心感ある設置が可能なパーティションとなっている。脚部が不要なパネル自立構造により、広い作業空間の確保と製作部材の省材料化も実現した。

ブルーリンクL

本来捨てられるはずのアクリル端材を積層することでボリュームのある脚材として再生し、資源を抑えながらも長く使える強度とリッチな佇まいを有したパーティションとなっている。アクリル積層時の気泡や凹凸をあえて残すことで、極寒の湖に張り詰めた氷のような魅力ある表情を生み出した。

ブルーリンクF

曲げ加工を施したパネルと背の低い脚部構造により、対面コミュニケーション時、視界のノイズが少ないパーティションとなっている。肉厚の端材を利用した脚部はガラスのような涼やかさを演出している。

使用前後のあり方も含めた提案

個々のプロダクトにおいては、利用シーンを見据えた機能性や佇まい、資源の再利用

や耐久性の向上により、先の見えないコロナ禍において、人々の暮らしに長く寄り添い、かつ、環境面においても無駄にしないものづくりを実現できたと考えている。

一方サービス面においても、クライアントの協力のもと、樹脂製品のサステナブルな仕組みづくりに取り組んだ。製品購入時に不要なパーティションを下取りし、新たな製品を生み出す資源の一部などとして再利用するというものである。システムの管理や運用、コスト面での課題など、困難は多かったが、結果として、回収したパーティションを、クライアント所有のハウス栽培の熱源として再利用する、サーマルリサイクルシステムの実現にまで至った。

ブルーリンクシリーズは、使用前後のあり方も含め、目の前の暮らしから目に見えない社会課題に向き合うパーティションになったと考えている。

猪狩 亜門 いがり あもん

GKインダストリアルデザイン デザイナー

Project Report: Anti-Splash Acrylic Partition Design

Amon Igari

GK Tech and GK Industrial Design jointly designed anti-splash acrylic partitions for Ohmi Seisakujo Co., Ltd. which is a resin processing manufacturer.

Problems related to Acrylic Partitions

Acrylic partitions were widely used when we were involved in the design project. Most of them were meant for practical measures without much consideration for functions, strength, or appearance. As public awareness of the need for the reduction of plastics was rising, we had to consider sustainable use of plastic products.

Based on the above situation, we finally proposed three types of partitions. A common feature of the three was the use of the acrylic

plates cut end of which was blue, thus, we gave them the name blue link series, and expressed each one using an alphabetical letter according to each one's shape.

Blue Link M Type

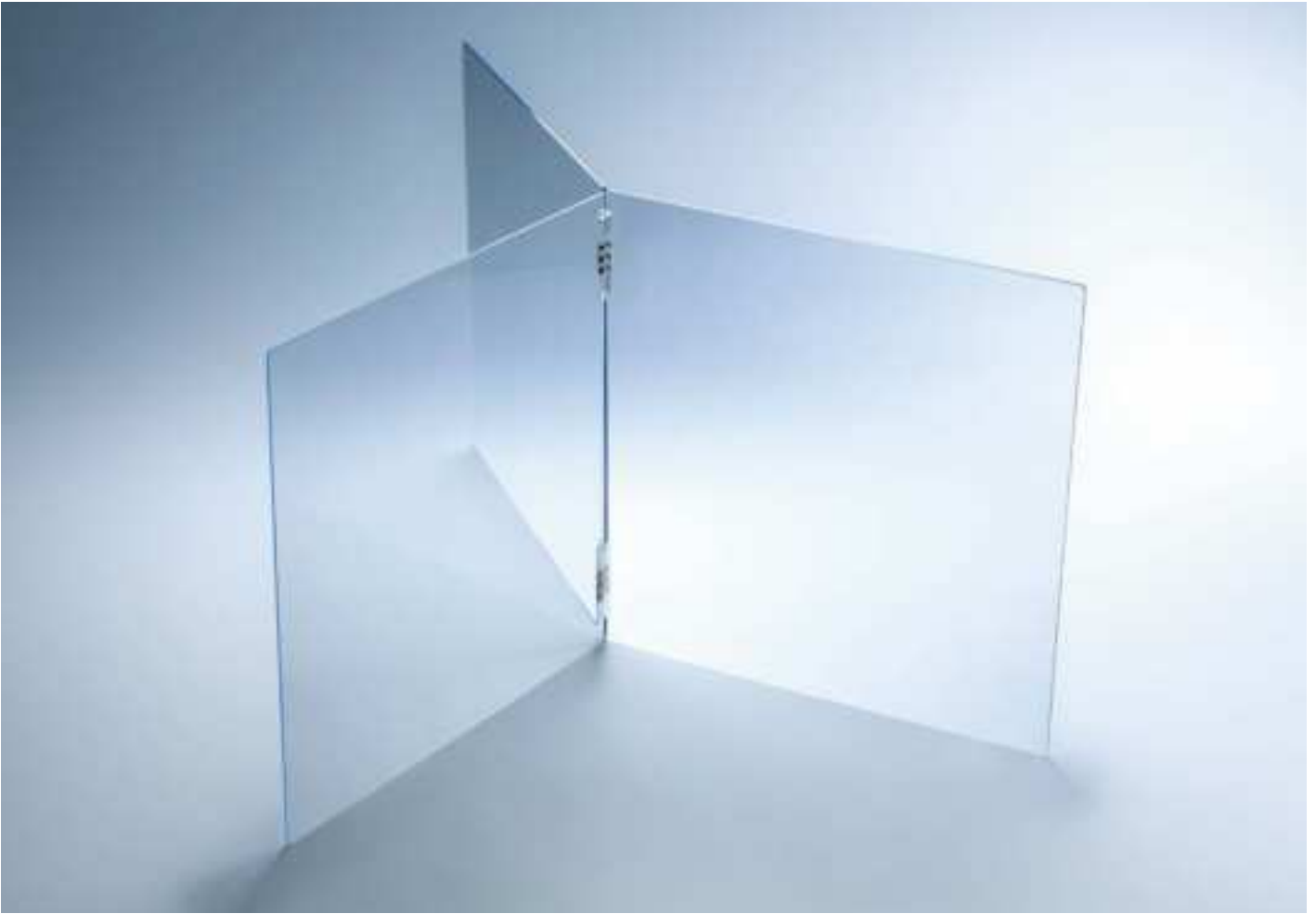
Magnets are used for the joints of acrylic panels to allow different arrangements according to situations, such as a U-shape to surround a person, or a radiant type for a round table. Stable installation is possible without legs. The self-support structure provides wider use of a space for installation, and at the same time, material use is saved.

Blue Link L Type

The mill ends of acrylic plates have usually been abandoned, but they are layered and reused as voluminous legs. It has a rich appearance with enough strength to last for a long time, while saving the use of new material. Bubbles and ragged surfaces which appear



上: ブルーリンクL 下: ブルーリンクF
top: Blue Link L Type bottom: Blue Link F Type



ブルーリンクM (2021年度 グッドデザイン賞) Blue Link M type (A winner of the 2021 Good Design Award)

when layering are left as they are intentionally. The result is the enchanting look as a frozen lake under intense cold weather.

Blue Link F Type

This partition is placed on a table to facilitate face-to-face communication with little visual interference. The end of the acrylic panel is bent so it can be inserted into the low leg. The leg is made of thick mill ends and presents glass-like freshness and coolness.

Proposals for After-use of the Material

We gave due consideration to the functionality, appearance, reuse of materials, and enhanced endurance of respective products, and we are certainly able to accommodate an uncertain future prospect of the Covid-19 pandemic and making products with the least waste.

In cooperation with the client, we tried to put a recycling system into practice. At the

time of purchasing a client's product, the client takes the buyer's used partitions as a trade-in and uses them as materials for new products. As a result, a thermal recycling system is finally realized to reuse collected partitions as a heat source for its greenhouses.

The Blue Link Series has become a partition to be useful in our daily activities as well as providing a solution for unforeseen social problems.

Amon Igari, Designer,
GK Industrial Design

Project Report: アストラムライン 7000系車両

佐藤伸矢

広島市中心部と北西部丘陵地を結ぶアストラムラインは、1994年に開業した18.4kmの新交通システムである。老朽化が進む既存車両の代替として、新型車両7000系が導入されることになった。新型車両は利用者・事業者の両目線に立ち、快適性、保守性、動力性の向上が図られている。2020年3月に第一編成が運転を開始しているが、全24編成が順次この車両に置き換わっていく。

アストラムラインとトータルデザイン

アストラムラインは、行政が取り組む交通事業としては日本で初となる、トータルデザインプロジェクトが導入された路線としても知られている。このトータルデザインも当時GKデザイン総研広島が担当しており、路線のシンボルマークやカラーに、広島の都市メッセージである「平和」への想いが込められた。利用者が目にする様々な環境要素（車両、駅舎、制服、サイン、ゴミ箱、広告枠、自販機など）にそのグラフィックシステムを徹底して展開することで、路線のアイデンティティの構築と駅環境の質の創造に努めた。

アイデンティティの継承と進化

今回車両更新のためにデザインを見直すこととなったが、平和を礎とする路線のアイデンティティは、広島の平和への願いと同じく不変である。開業時にトータルデザインで築きあげたアストラムラインのアイデンティティを改めて見据え、継承すべきものはきちんと継承し、進化させるべきところは進化させる。この考えに立ち、「平和」という都市メッセージ(=アストラムラインのアイデンティティ)の発信を継承しつつ、その純度をより進化させるデザインを7000系で目指した。

外観のカラーデザインは「平和の豊饒」を表すクロームイエローと広島の青空が、互いに美しく引き立ちあうことを意図した構成で、これは既存車両のカラーデザインと同一である。開業以来、車両が街と織り成してきた景色は、「平和の景」として沿線住民の心象風景を形づくってきたが、今尚、その見え方は古びていない。この遠景での見え方を変えない価値と位置づけ、7000系にもそのまま継承することとした。

カラーデザインを変えない一方で、新型車両としての新しさは印象づけたい。その

工夫として、人、心の集まりを意図したシンボルマークの16ドットに、新しく機能を付加する表現を7000系では取り入れた。フロントフェイスの光のサインや先頭部側面の丸い抜き窓の集合体がそれである。フロントに輝く黄色の光は路線のシンボルマークを演出すると同時に、進行方向を示すサインとしても機能する。また先頭部側面の丸い抜き窓は、透過する太陽の日射しと影でシンボルマークを車内に映し出す。こうした光を伴う16ドットの表情が、車両の新しさを演出する。16ドットのアイデンティティの純度を高める進化への試みだ。

フリースペースの跳ね上げシート

中間車に設けたフリースペースでは、車椅子やベビーカーを見守りながら腰かけることができる跳ね上げシートを新たにデザインした。歩行器を利用される高齢者にも使っていただける。混雑時にはシートを跳ね上げ、背もたれ部に寄りかかる立位で使用することもでき、混雑時の効率的な空間利用と、利用者にとってより優しいフリースペースのあり方を提供している。

Project Report: Astramline 7000 Series Train

Shinya Sato

The Astramline connects the city center and the northwestern hilly area in Hiroshima city. It is an 18.4 km long railway which began its operation in 1994. As the existing trains had deteriorated, the company decided to introduce the new 7000 series of trains. For the new series, comfort, ease of maintenance, and power performance were enhanced. In March 2020, the initial component began operations, and all 24 components will be replaced one by one.

Astramline and Total Design

The Astramline is known as the first case in Japan to introduce total design to a public transportation service developed by a local government. GK Design Soken Hiroshima was assigned to provide total design from the begin-





輸送機器としての性能や使い勝手は、時代とともにこの先も進化し続けるだろう。一方で、その地に根付く物語やメッセージは、継承を続けてこそ価値を発揮する。その一翼を公共交通のデザインは、担っている。

変わらない平和への想いをデザインに載せて、アストラムラインは広島を走り続ける。

佐藤伸矢 さとう しんや

GKデザイン総研広島 取締役

上：デザインコンセプトは「継承と進化」。アイデンティティを継承しつつ、その純度を高めるデザインを目指した。

左下：先頭車両の側面には16ドットの抜き窓を設け、光と影でシンボルマークを表現。

右下：フリースペースに新しく設けた跳ね上げシート。ベビーカーを見守りながら腰かけることができる。

top: "Succession and Advancement" was the design concept. Succeeding the identity, we aimed to refine its design.

bottom left: Symbol expressed with light and shadow through the 4×4 dotted cut-out windows on one side of the front train.

bottom right: Flip-up seats newly installed in a free space. A passenger can sit on it while watching a baby in a buggy.

ning. It attempted to embody the message of peace of Hiroshima city in the representative symbol and color system of the train. The graphic elements were applied to environmental elements such as train bodies, station buildings, uniforms, signage, dust boxes, advertisement frames, vending machines and so on in order to express the identity of the line and at the same time to provide high quality to station environments.

Succession and Advancement of the Identity

First, the entire design of the train was reviewed, but the line's identity with the base of peace remained unchanged just as the hope for peace of Hiroshima. We looked at the identity that we had created at the time of the beginning of the line and decided to carry on what should be succeeded and improve what should be improved. As a result, the identity of the Astramline as the city message of peace was decided to be succeeded more in a purified manner in the 7000 series.

The color scheme was intended to attractively contrast chrome yellow and blue sky as the symbol of fertility of peace. This is the same as the present train body. The landscape of the train running in the city has become a familiar image as the scenery of peace for people along the line. This image is still fresh. We inherited this scenic view from a distance in the new series.

Even not changing the color scheme, we wanted the new design to be impressive in some way. A new function was introduced into the representative symbol made of 4×4 dots. It was a group of sign lights on the front face and the round cut-out windows in the shape of 4×4 dots on the sides of the front. The 16 dotted windows lit from the back would act as an appealing point of the new trains. This was one way of advancing the use of the identity mark.

Flip-up Seats in the Free Space

For the free space in the central train, we de-

signed flip-up seats to allow passengers to sit while providing space for a person in a wheelchair and a baby in a buggy. Elderly people using a walker can also use this space conveniently. When crowded, the seats are flipped up, and passengers can stand leaning on the backrest. The efficient use of space at the time of crowdedness and passenger-friendly use of the free space are realized.

The performance and better use of the line as a means of transportation will further progress. On the other hand, locality-based stories and messages will find value by succeeding through future generations.

The Astramline runs through the city of Hiroshima with the design embodying an unchanging hope for peace.

Shinya Sato, Director,
GK Design Soken Hiroshima

機構 田中社長

「PHASE FREE AWARD 2021」審査員

一般社団法人フェーズフリー協会が主催する第1回目のアワードである「PHASE FREE AWARD 2021」において、GKデザイン機構の代表取締役社長田中一雄が審査委員として参加した。フェーズフリーとは、「非常時」と「日常時」2つのフェーズを乗り越えるというコンセプトの下、日常時と非常時の両面において有効となる施設やモノ、サービスを提供することで防災価値を高めるという考え方である。

授賞式とシンポジウムは2021年9月11日清澄庭園内の『大正記念館』にて開催され、来賓、受賞者、審査委員、メディアなどが列席した。パネリストとして参加した田中は、デザインの立場から考える現代社会に必要なフェーズフリーの価値について、「防災意識の民主化」という観点から、その意義や今後への期待について述べた。

President Tanaka of GK Design Group Judged for PHASE FREE AWARD 2021

Kazuo Tanaka, President/CEO of GK Design Group participated as a judge for the inaugural award "PHASE FREE AWARD 2021" which is hosted by Phase Free Association. Phase Free is a notion of adding value to disaster prevention by providing facilities, goods, and services which are useful in both "ordinary" and "emergency" situations to realize the concept of overcoming the difference between these two phases.

The awarding ceremony and symposium were held at Taisho Memorial Hall in Kiyosumi Teien Garden on September 11, 2021, with guests, award winners, judges, and members of the press in attendance. Tanaka participated in the panel discussion as a designer and talked about the importance and his anticipation about the value of Phase Free from the standpoint of "democratization of awareness on disaster prevention" as it is essential for modern society.



GKインダストリアルデザイン

朝倉社長「DIA 2021」審査委員

中国を代表する国際的なデザイン賞Design Intelligence Award (DIA)において、GKインダストリアルデザイン代表取締役社長の朝倉重徳が、最終審査の審査委員を務めた。

本デザイン賞では、日本での普及を図るために日本国内向けの受賞式イベントを開催している。2021年

12月17日開催「DIA 2021受賞発表会・東京」には、朝倉も出演し、本年度のDIA審査について語った。また、ラウンドテーブル・トークでは、日本での一次審査を担当した小野健太氏(千葉大学教授)と、受賞デザイナーである村田智明氏(株式会社ハーズ実験デザイン研究所・代表取締役)、根津孝太氏(znug design・取締役)と共に、「21世紀デザインにおける造形の意義」というテーマで、日中間のデザインの差異や共通した問題について語った。

当日の様子は、YouTubeで配信されている。

本賞においては、GKグラフィックスがデザインに携わった(清涼飲料水「い・る・は・す天然水 ラベルレス」)(日本コカ・コーラ株式会社)とGKインダストリアルデザインがデザインに携わった(GM型つり手)(三上化工材株式会社)と共にHONORABLE MENTIONを受賞している。

President Asakura of GK Industrial Design Served as a Member of DIA 2021 Screening Committee

Shigenori Asakura, President of GK Industrial Design reviewed to decide the final winner of DIA (Design Intelligence Award) which is one of the most prestigious design awards in China.

To make this award better known, they hold awarding ceremony in Japan. On December 17, 2021, Asakura participated in "DIA 2021 Award Winner Announcement in Tokyo" and talked about this year's DIA screening. During the roundtable discussion, he got together with Kenta Ono, Professor at Chiba University and a judge for the first screening in Japan, as well as award winners Chiaki Murata, CEO of hers design inc. and Kota Nezu, Director of znug design, talked about the design differences and common problems between China and Japan under the theme of "The Meaning of Shapes in the Context of Designs in 21st Century."

The event was filmed and available for viewing on YouTube.

Among the products which got Honorable Mention, GK Graphics participated in the designing process of <Lohas Natural Mineral Water Label-less> for Coca-Cola (Japan) Co., Ltd. and GK Industrial Design in <GM Type Hand Strap> for Mikamikakouzai Inc.



第55回日本サインデザイン賞受賞

第55回日本サインデザイン賞において、GKグラフィックスがデザインに携わったプロジェクトが受賞した。株式会社日立製作所の<LUMADA INNOVATION HUB TOKYOサイン計画>と天童温泉協同組合の<天童温泉源泉槽>で、いずれも銅賞に選ばれた。

55th Japan Sign Design Association Awards

Both <Lumada Innovation Hub Tokyo VI and Spatial Design Project> of Hitachi, Ltd. and <Tendo Onsen Well-spring Yagura Tower> of Tendo Onsen Association, two

projects in which GK Graphics participated in designing, won SDA Award Bronze Prize at the 55th Japan Sign Design Association Awards.



上：<LUMADA INNOVATION HUB TOKYOサイン計画> 株式会社日立製作所 (写真：吉村昌也)

下：<天童温泉源泉槽> 天童温泉協同組合、協創：結城光正一級建築士事務所 結城光正 (写真：荒木淳一)

top: <Lumada Innovation Hub Tokyo VI and Spatial Design Project> of Hitachi, Ltd. (photo by Masaya Yoshimura)

bottom: <Tendo Onsen Wellspring Yagura Tower> of Tendo Onsen Association, collaborated with Mitsumasa Yuki from Yuki Architects Studio (photo by Junichi Araki)

JIDA デザインミュージアム セレクション vol.23 選定

公益社団法人日本インダストリアルデザイン協会 (JIDA) による第23回JIDAデザインミュージアムセレクションにおいて、GKデザイングループがデザインに携わった以下の製品が選定された。

(以下、画像順)

- ・<withCUBE> 株式会社LIXIL (GK設計)
- ・<GM型つり手> 三上化工材株式会社 (GKインダストリアルデザイン)
- ・<メット・シールド> 八欧産業株式会社 (GKダイナミックス)

JIDA Design Museum Selection vol.23 Selected

Products for JIDA Design Museum Selection vol.23 by Japan Industrial Design Association (JIDA) were selected. Of which, the following products were those on which GK Design Group worked (images from the top):

- ・<withCUBE> LIXIL Corporation (GK Sekkei)
- ・<GM Type Hand Strap> Mikamikakouzai Inc. (GK Industrial Design)
- ・<Met-Shield> Yao Sangyo Corporation (GK Dynamics)



2021年度土木学会デザイン賞 優秀賞受賞

公益社団法人土木学会 景観・デザイン委員会が主催する土木学会デザイン賞において、GK設計がデザインに携わった「藤沢駅北口ペDESTリアンデッキのリニューアル」が優秀賞を受賞した。40年前に作られた既存の駅前ペDESTリアンデッキを現代の需要に応えるものとして、安全面や軽量化などにも考慮しつつ、広場として利用しやすいデザインを行ったことが、評価された。

Civil Engineering Design Prize 2021 Excellence Award

<Renewed Pedestrian Deck at North Exit of Fujisawa Station>, which is designed GK Sekkei and others, won Excellence Award at Civil Engineering Design Prize 2021 presented by Japan Society of Civil Engineers (JSCE) the Landscape and Design Committee. The project was recognized for the design that allows the 40-year-old station pedestrian deck to have a plaza function to meet the recent needs while considering safety and weight reduction.



photo by Takuya OMURA

〈COTOCATA〉ゲームマーケット2021 秋に参考出品

GKグラフィックスは、オリジナルのアナログゲーム〈COTOCATA〉を「ゲームマーケット2021秋」に参考出品した。〈COTOCATA〉は同社30周年企画展のために制作された、積み木を用いてコミュニケーションを行うゲーム。現在は製品化を目指して普及版を開発中。

Reference Exhibit of <COTOCATA> at Game Market 2021 Autumn

GK Graphics exhibited its original analog game <COTOCATA> Game Market 2021 Autumn as a reference. <COTOCATA> was created for the exhibition that celebrated the 30th anniversary of the company. Players are designed to communicate using blocks. The production version is currently under development.



GKデザイングループメールマガジン 配信開始

GKデザイングループでは、本年よりメールマガジン「GK Design Group Newsletter」の配信を始めた。GKのデザインニュースをより早く、より多くの方々へお届けすることを目的としている。

配信登録は以下のQRコードから可能。(無料)

Delivery of GK Design Group Newsletter Started

GK Design Group started to deliver GK Design Group Newsletter, an e-magazine that is released to tell as early

and many people as possible.

You can subscribe to the newsletter for free from the QR code provided below.



GKダイナミクス オフィス移転



GKデザイングループのGKダイナミクスが、オフィスを移転した。

—
新住所:

171-0031 東京都豊島区目白2-1-1 目白NTビル7F
Phone: 03-3989-9961 Fax: 03-3981-5318

GK Dynamics Moved Its Office

GK Dynamics a member company of GK Design Group is scheduled to move its office.

—
New Address:

Mejiro NT Building 7F, 2-1-1 Mejiro
Toshima-ku, Tokyo 171-0031 Japan
Phone +81-3-3989-9961 Fax +81-3-3981-5318

Project News

モジュール型部品洗浄機〈JCC-Module〉

株式会社スギノマシン

GKインダストリアルデザイン

自動車、建機、二輪、航空機などの部品を精密に洗浄、乾燥を行うモジュール機のデザインを行なった。EV化など、産業構造の変化に柔軟に対応すべく、幅600mmの機能別モジュールの組み合わせによって、どのような工場でも生産計画に合わせて自由に対応することを可能とした商品。デザインにおいては使いやすさや安全面などのUI/UXの向上や、スギノマシンのPIを体現することを心がけた。

JCC-Module
Sugino Machine Limited
GK Industrial Design

We designed the modular machine that can precisely clean and dry the components such as those used for vehicles, construction machinery, automobiles, and aircraft. Having allowed its users to select and combine the 600-millimeter-wide modules with various functions, JCC-Module made it possible to install the machine flexibly at any factory according to the production plan to correspond to the change in the industrial structure, including conversion to electric vehicles. During the design process, we placed great significance on usability and safety, which led to the improvement of UI/UX while embodying the product identity of the Sugino Machine brand.



2021年度グッドデザイン賞受賞
A winner of the 2021 Good Design Award

家庭用コンピューターミシン

ミクリエ FFH-8000

株式会社ハッピージャパン

GKインダストリアルデザイン

シンガーブランドの販売や海外でのOEM生産を行ってきたハッピージャパンによる、初の自社ブランドでの国内向け家庭用ミシン第一弾モデルのデザインを行なった。上部フラップへの大胆なカラー&グラフィックを施すことで、最大の特徴であるソーイングエリアの広さを表現しながら、ベースとなるシンガーモデルとの差別化を図った。

“mycrie FFH-8000” Computer Sewing Machine
Happy Japan Inc.
GK Industrial Design

FFH-8000 is a home-use sewing machine for Japanese users. GK Industrial Design designed the first-ever original product by HappyJapan Inc., which has been selling Singer brand products and carrying out OEM production overseas. Its striking color and graphic on the top flap highlight the wide sewing space, the most distinctive feature of the model, while differentiating from the Singer models it's based on.





**「SLやまぐち号」リブランディング
プロジェクト監修**

西日本旅客鉄道株式会社

GKデザイン総研広島

JR西日本が山口線で運行している「SLやまぐち号」の、リブランディングプロジェクトへのデザイン監修。SL動態保存を通じて鉄道文化を後世に継承することと、観光需要を創出し、それによって地域を活性化させることを目的としている。その一環として、SL全盛期の世界観を取り入れた新たなデザインによる、SLやまぐち号のメインビジュアルをはじめ、グッズデザインなどを行なった。

**Supervision of Steam Locomotive YAMAGUCHI
Rebranding Project**

West Japan Railway Company

GK Design Soken Hiroshima

We supervised the designs for the project of rebranding YAMAGUCHI, a steam locomotive run by West Japan Railway Co. on Yamaguchi Line. The purposes of the project are to hand down the railway culture to the next generations through the preservation of steam locomotive in a functional condition and to create demand for tourism and revitalize the area. Inspired by the era of steam locomotive, we worked on various designs including the main visual and collective goods for SL YAMAGUCHI as part of the project.



健やかごま油ラベルデザイン

かどや製油株式会社/株式会社ADKマーケティング・ソリューションズ

GKグラフィックス

160年以上に渡ってごま油を製造しているかどや製油株式会社による、特定保健用食品「健やかごま油」の開発に際し、ラベルのデザインを行った。デザインにおいては、長い歴史と高いシェアを誇るかどやの商品イメージをできる限り継承した。また、従来品の黄色のラベルを金色にすることで、高価格帯商品としての高級感と特定保健用食品という新たな機能感を表現している。

Designing Label for Sukoyaka Sesame Oil

Kadoya Sesame Mills Incorporated

ADK Marketing Solutions Inc.

GK Graphics

We designed the label used for "Sukoyaka Sesame Oil," a Food for Specified Health Uses (FOSHU) developed by Kadoya Sesame Mills, which has been producing sesame oil for more than 160 years. In designing the label, we respected the product image of Kadoya, which has a long history and enjoys a high market share. We changed the color of the label from traditional yellow to gold to encapsulate the luxurious feel of the high price range product and the new functionality it offers as FOSHU.

**阪神・淡路大震災記念 人と防災未来センター
東館展示リニューアル
株式会社丹青社**

GKテック

阪神・淡路大震災をきっかけに作られた、神戸市にある防災研究・教育施設「阪神・淡路大震災記念 人と防災未来センター」東館の展示スペース「BOSAIサイエンスフィールド」のリニューアルに携わった。本施設では自然災害が起こるメカニズムや防災について体験しながら学ぶことを目的としており、GKテックは企画コンペから参加し、展示コンテンツの製作まで担当した。

**Renewed Exhibition at The East Wing of The Great Hanshin-Awaji Earthquake Memorial Disaster Reduction and Human Renovation Institute (DRI)
TANSEISHA Co., Ltd.**

GK Tech

The Great Hanshin-Awaji Earthquake Memorial DRI in Kobe is a research and education institute for disaster prevention which was established after the Great Earthquake in 1995. We participated in the renewal project of BOSAI Science Field, an exhibition space in the East Wing. The purpose of this institution is to learn the mechanisms of natural disasters and disaster prevention through experience. GK Tech worked from the planning competition phase to production of exhibited contents.



<WEATHER WALK> 人の動きで高気圧の位置と大きさを変えながら、台風の進路を誘導する。気流や高気圧が台風の移動方向に影響を与えることを学ぶ体験展示。その他、地震の揺れの伝わり方について学ぶ<MAGNITUDE PUNCH>などの製作を行なった。

<WEATHER WALK> changes the position and intensity of high-pressure area according to the movement of human body to create the path for a typhoon. This hands-on display lets people understand how air flows and high pressures affect the movement of typhoons. We also created other items including <MAGNITUDE PUNCH> which allows visitors to learn how earthquakes transmit.

**静岡ブルーレヴズ ブランディングデザイン
静岡ブルーレヴズ株式会社**

GK京都

2022年1月開幕のジャパンラグビーリーグワンに参入した「静岡ブルーレヴズ」のブランディングデザインを、ヤマハ発動機クリエイティブ本部監修のもと行った。チームスタッフとの共創によりCI/VIなどを精査し、エンブレム・チームロゴ・マスコット等を創り上げた。エンブレムには、前身のヤマハ発動機ジュビロやホストエリア静岡の要素を取り入れ、過去と未来の融合や、赤の“5 Hearts”でヤマハラグビーの哲学を表現している。

**“SHIZUOKA BlueRevs” Branding Design
SHIZUOKA BlueRevs Co., Ltd.**

GK Kyoto

GK Kyoto conducted, under the supervision of the Creative Center, Yamaha Motor Co., Ltd., branding for Shizuoka BlueRevs which joined the Japan Rugby League One which opened in January 2022. Working with team staff members, we went through careful examination on CI/VI, and created the emblem, team logo, mascots and so on. In the emblem, elements used for predecessor Yamaha Motor Jubilo and host area Shizuoka to express continued advancement from the past to the future. The red Five Hearts symbolizes Yamaha rugby philosophy.



道具文化往来

23. 社会問題の実感性と想像力

プラスチックゴミが地球規模の社会問題となり、レジ袋の有料化やパッケージの脱プラスチック化など、さまざまな対策が講じられている。本質的な解決にはまだまだ道半ばだが、そもそもこうした問題が一般に認識されるまでに長い時間が経過していたはずだ。真面目にゴミ分別している消費者にとって、プラスチックゴミが、遥か遠いところでどのような問題を起こしていたかは想像しにくかったに違いない。

海中や浜辺を埋め尽くすプラスチックゴミや、動物の胃の中から出てくる無数のプラスチック片の映像を見て、問題の深刻さを実感した人も多いだろう。日常生活の中で見えにくい社会問題は、こうした映像などによって強く印象づけられなければ、なかなか人の意識変化に結びつきにくい。環境活動家やジャーナリストによる映像などが、人々に問題を実感させ、行政や企業そして生活者に対し、行動のきっかけをつくる役割を担っている。

さらに日常的に意識しにくいゴミ問題として、スペースデブリと呼ばれる宇宙ゴミがある。衛星放送、位置情報、気象

情報など、今日当たり前のように利用している情報の多くは、私たちから見えないところで活躍する無数の人工衛星の恩恵によるものだ。寿命を終えた人工衛星は大気圏に突入して燃え尽きるものもあるが、そのまま宇宙に残るものも多い。宇宙空間を介して行われている情報の消費が、行き場のないスペースデブリを増やし、今後の宇宙活動の障害となることが懸念されている。

人間の活動範囲が地球レベルさらに宇宙レベルへと広がる中、社会問題を適切に可視化していくことの重要性が、今後より高まっていくだろう。宇宙旅行が一般的になる時代もそう遠くはない。便利で快適な生活が、遥かな地域や後世の環境にどのような影響を与えるかを、私たち自ら想像する力を養っていくことも必要だ。

手塚 功 てつかいさお
GKデザイン機構取締役事務長

Dougu-Culture Crossroad

Isao Tezuka, Executive Managing Director

23. Realistic Understanding of Social Issues and Imagination

Plastic wastes have become a global problem. In Japan, plastic shopping bags hitherto given freely at shops have come to be charged, and efforts are being made to decrease the use of plastics for product packages. However, we are still searching for a solution. A long time elapsed until the issue of plastic wastes was recognized by people. Consumers who are honestly separating their wastes may hardly imagine what kind of problems their wastes are causing afar.

Many people may have realized the seriousness of the problem from watching TV images showing beach and underwater scenes filled with plastic wastes, or numerous plastic fragments found in the stomachs of dead animals. It is difficult to have people change their consciousness on social problems which are hardly seen in their ordinary life unless they are strongly impressed with concrete images and photos. Videos and images presented by environmental activists and journalists play roles of helping people have realistic knowledge of problems, and giving impetus for governments, businesses, and consumers to take action.

Another problem which is hard to recognize in our daily life is

that of space debris. Many information services that we use, such as satellite broadcasting, location information, and weather information rely on the activities of many artificial satellites flying at invisible places in orbit around the earth. After finishing their service life, some satellites may burn out when descending into the atmosphere, while many others remain in orbit. The consumption of information via the universe increases space debris with no place to go, and it is concerning that these pieces of debris would become obstacles for future space activities.

It will become more important to make social problems adequately visible as human activities expand on the global as well as space levels. It will not be long before space travelling becomes popular. We need to develop our imagination on how our convenient and comfortable life exerts influences on the environment of regions in far distances and future generations.

編集後記

今号の編集を行いながら、「見立て」という言葉を思い出していた。見立てでは、枯山水のようにあるものをそれとは別のものになぞらえて表現し、見る者の想像力を掻き立てさせることが特徴だ。例えば2020年ドバイ万博日本館では、見立てを用いたアートによって、日本文化と社会課題が同時に表現されていた。同様のことが、デザインの領域においても行われているのだろうと思った。自然物の見た目から形のインスピレーションを受ける場合もあるし、形のないコトの場合では、それを通じてどう感じ行動したかという経験の共有、そのきっかけをデザインが演出する。言葉だけではなく感覚で物事を共有することの大切さを感じた。

岩田彩子

Post Editorial

While editing this volume, I was thinking about *mitate*. *Mitate* is a technical expression that compares one thing to something else to stir your imagination, as seen in *karesansui* garden. For example, in the Japan Pavilion at Dubai Expo 2020, Japanese culture and social problems were expressed through art using *mitate*. I think that something similar is going on in the domain of designing. The appearance of a natural object can inspire a shape. Likewise, something intangible can evoke feelings. Design functions as a trigger to share such feelings and the experience that they changed how you act. I cherish resonance caused not by words but by feelings.

Ayako Iwata

GK Design Group

GKデザイングループ

株式会社GKデザイン機構
株式会社GKインダストリアルデザイン
株式会社GK設計
株式会社GKグラフィックス
株式会社GKダイナミックス
株式会社GKテック
株式会社GK京都
株式会社GKデザイン総研広島
GK Design International Inc.
(Los Angeles / Atlanta)
GK Design Europe bv (Amsterdam)
青島海高設計製造有限公司(QHG)
上海芸凱設計有限公司

GK Design Group

GK Design Group Inc.
GK Industrial Design Inc.
GK Sekkei Inc.
GK Graphics Inc.
GK Dynamics Inc.
GK Tech Inc.
GK Kyoto Inc.
GK Design Soken Hiroshima Inc.
GK Design International Inc.
(Los Angeles / Atlanta)
GK Design Europe bv (Amsterdam)
Quindao Hai Gao Design & Mfg. Co., Ltd (QHG)
GK Design Shanghai Inc.

GK Report No.41

2022年6月発行
発行人/田中一雄
編集顧問/手塚功、木村雅彦
編集長/酒井達彦
編集部/岩田彩子
編集協力/中村将大
翻訳/林千根、中林もも
発行所/株式会社GKデザイン機構
171-0033
東京都豊島区高田3-30-14 山愛ビル
Telephone: 03-3983-4131
Facsimile: 03-3985-7780
URL: www.gk-design.co.jp/
印刷所/株式会社高山

GK Report No.41

Issued: June 2022
Publisher: Kazuo Tanaka
Executive Editor:
Isao Tezuka, Masahiko Kimura
Chief Editor: Tatsuhiko Sakai
Editor: Ayako Iwata
Editing Collaborator:
Masahiro Nakamura
Translator:
Chine Hayashi, Momo Nakabayashi
Published by GK Design Group Inc.
3-30-14, Takada, Toshima-ku,
Tokyo 171-0033 Japan
Telephone: +81-3-3983-4131
Facsimile: +81-3-3985-7780
Printed by Takayama Inc.



GK Design Group Website
GK Report Back Number