

ウッドデザイン賞 2026 応募開始記念トークセッション「コミュニケーションの視点から考えるウッドデザイン賞」より

聞き手 | 高橋 (一般社団法人 日本ウッドデザイン協会 常任理事)

語り手 | 山崎 亮 (ウッドデザイン賞 審査委員 / コミュニケーション分野長)

2026年6月11日。ウッドデザイン賞2026の応募開始を記念して、一本のオンライントークセッションが配信された。テーマは「コミュニケーションの視点から考えるウッドデザイン賞」。聞き手はウッドデザイン協会の高橋常任理事、語り手は第一回から審査を務め、コミュニケーション分野長を担う山崎亮先生である。

二人は過去の受賞作をスクリーンに映しながら、「木のデザインは、いったい何を評価しているのか」を掘り下げていった。手がかりになるのは、目に見える形ではない。木にまわりつき、絡みついている「関係性」であった。

見えない価値を、盛らずに伝える

セッションは、配信前の何気ないやりとりから。コミュニケーション分野が評価しようとしているのは、形や図面に表れない価値だ。だからこそ、その伝え方が問われる。

山崎 そもそもこの分野は、物の形として見えてこないものを評価しようとしているんです。だから応募する人には、まず「図面ではわからない美しい物語を、ちゃんと伝えてください」と言うところから入らないといけない。ところが、見えない価値を語ろうとすると、つい物語を盛ってしまう。しかも、みんな盛る方向が同じなんですよ。「地球に優しい」「温かみがある」と、判で押したように同じ物語になってしまう。これでは差異が出てこない。盛る方向ではなく、目に見えない価値をちゃんと伝えること。それがここでは大事なんです。

高橋 伝え方は、本当に大事ですよ。木を褒める言葉も、初期のころから議論がありました。「温かみがある」「木目が美しい」。そうやってしまいがちだけれど、それ以外の褒め言葉を探さないといけない、と。

山崎 そうなんです。そして、この対談自体を録画ではなく生配信でやっているのも、同じ理由かもしれません。編集して整えてしまうと、ここだけの話やライブの揺らぎが消えてしまう。多少のハプニングごと届けるほうが、いまはむしろ正直でいい気がするんですよ。

過去作の振り返りは、まず暮らしに近いプロダクトから始まった。山から枝葉を持ってきて、定期便で家庭に届ける「枝物」のサブスクリプションサービスである。

高橋 これは枝物を広げるプロジェクトです。ふだんは目に触れない枝葉を山から運んで、宅配で届ける。木材利用というよりも、木を身近に感じてもらう入り口ですね。

山崎 森や木に興味を持ってもらうきっかけとして、素晴らしいと思いました。枝物は、木材よりも変化が見えやすいんですよ。葉が落ちるということも含めて、「相手も生き物なんだ」とわかる。そこから森や樹木、つまり人間以外の命へと思いが向いていく。木材を使ってほしいという目的の手前に、儚さや移ろいがある。この入り口は、とてもいいなと思いました。



絡みつく関係性をそのままに。物語も木も漂白しない

宮崎の杉の未利用材を活かす取り組み、横浜市の学校改修で出る廃材をプロダクトに生まれ変わらせる取り組み。素材から発想するデザインの話を重ねるうちに、対話はこのセッションの核心へと進む。

高橋 未利用材の取り組みは、流通に乗らないと思われていた材が、こんなに面白いものになるのか、と感じさせてくれます。横浜の事例は、体育館や教室の廃材に、もう一度デザインで息を吹き込むものですね。

山崎 どちらも矢印の向きが同じなんです。ふつうのデザインは、設計者の頭の中にまず完成形があって、それに材料を従わせていく。マスタープラン型ですね。ところがこれらは逆で、目の前にある未利用材や廃材を見て、「これなら、こういう形に分けられるんじゃないか」と発想していく。デザインの世界でいう「ブリコラージュ」、いまあるものをどう組み合わせるかを問うデザインだと言えます。

高橋 横浜の事例は、どこの学校の木かという履歴まで記されている。自分の通った学校の木が、新しいプロダクトになる。そういう手触りが面白いですね。

山崎 そうなんです。人々の思い出という、目に見えないものがずっと引っ付いていくわけですね。考えてみてください。山に生えている一本の木には、雨や、斜めの土や、腐葉土や、虫や鳥や、いろいろな関係が結びついている。ところが、それを切り出して、製材して、乾燥させて、製品にしていく過程で、絡みついていた関係性をどんどん漂白して

しまう。みんな同じ形の材料に整えていくんです。それが、いま「もったいない」と見直されているんじゃないでしょうか。

絡みついていた関係性を、次の製品になるときにも、なるべく残せないか。体育館の床なら、引かれた線や、何十年も子どもたちが踏みしめてきた時間ごと、次に渡せないか。これまでの近代的なデザインは、それを全部洗い流してきました。どこにでも当てはまるものとして作るために。

高橋 日本の木なのに、欧米のモダンな椅子のように見せようとしてきた、と。

山崎 松だとばれると急に日本っぽくなるから、松っぽく見えない木にしたほうがいい。近代はそう考えてきたんだと思います。けれど、いまは逆なんですよ。「松っぽく見えてくれよ」となっている。松はどんなところに生えやすいのか。水を好まないから、里山なら頂上付近の水はけのいい場所にしか生えない。そういう関係性も全部セットにしていくほうがいい、という話になっている。

その手の関係性や、まわりついた物語を、あまり漂白して「かっこいい」と思わないほうがいい。これは、いまウッドデザイン賞のコミュニケーション分野が、かなり重要視している点なんです。

高橋 自然から切り出した木だけでなく、人が使った跡や、子どもがつけた傷、経年変化。そういう記憶を留めて、うまく表現できると、価値が上がりますよね。



人間だけのインクルーシブなのか

話題は、自治体の取り組みへ移る。山口県防府市の、地域材を使ったインクルーシブな木の遊び場。小学校区ごとに違う遊具を置き、障害のある子もない子も、同じフィールドで遊べる。ソーシャルニーズに応えた、いまらしいテーマである。だが山崎は、その「インクルーシブ」という言葉そのものに立ち止まる。

山崎 審査の場でいつも考えているのは、やはり関係性のことなんです。インクルーシブと言ったとき、どこまでの範囲を含めようとしているのか。それが気になる。たとえば、定型発達をした人たちが中心にいて、障害のある人たちを内側に包み込んでいく。その概念だけで捉えているなら、結局「人間しか考えていないね」ということになってしまう。これが人間中心設計の限界だと思うんです。

高橋 人間以外にも、インクルーシブの範囲に入れて考える、と。

山崎 そうです。もしインクルーシブデザインが石油由来や鉱物由来の素材で作られていたら、「見た目から、人間しか範囲に入れていないんですね」とわかってしまう。けれど、森の木を使い、その木と循環して行って、日本の山が持続可能になるために木材を使ってインクルーシブをやっています、と言えたなら。人間以外にもインクルーシブとして考えようとしていることが見えてくる。同じ「インクルーシブ」でも、響きがまるで変わってくるんですよ。

インクルーシブにする範囲を広げると、実は障害のあるなしに関係なく、人間にとっても住みやすい地域になっていく。逆に範囲を小さくするほど、山が荒れ、餌のなくなった熊が市街地に出てくるようなことも含めて、私たち自身が住みにくくなる。すべての人に使いやすくすることは、第一に考えなければいけません。けれど、そこにとどまらない射程を持っている。地域材を使うこと自体が、そのインクルーシブの広さを示している。だから腑に落ちるんです。

奈良県産材だけで作られた、商業施設のなかの木の遊び場についても、山崎の評価軸は一貫していた。

山崎 商業施設で木材を使うのは、防火やスケールの問題があって、実はかなり難しいんです。けれど、人が一番触れる中心部に、木のスケールの空間がある。木の寸法は決まっているから、必然的に人間の身体に合う大きさになる。だからこそ「自分の家にも、県産材でこんなふうになれるかもしれない」と期待してもらえる。天井が5メートルもある美しい空間は、自宅には持ち帰れません。木のスケールに落とし込まれているからこそ、暮らしに取り込むきっかけになるんですよ。



関係性を可視化していく

木育、森のデリバリー、ボードゲーム。製品でも体験でもない「あいだ」の取り組みを前に、山崎は評価の地図を描き直していく。

山崎 木育は、毎年ひとつは選びたいと思っています。なぜなら、製品から関係性を想像してもらうのは、本当はとても難しいから。体育館の廃材を使った製品の前を、多くの方はさらっと通り過ぎてしまう。それなら、もっとダイレクトに木育をやってしまえばいい。現場を見て、知ってしまうところまで行けます。ただし弱点もあって、木育はよくて20人ほどしか体験させられない。一方で製品は、1万人に届けられるけれど、関係性の絡まりを伝える力は強くない。この二つのバランスを、両方見ていかないといけないんです。

森を都市まで運んでいく「森デリバリー」のトラックには、山崎らしい視点が向けられた。

山崎 「森まで来てください」もいいんですが、「森が会いに行きますよ」という感覚も、同じくらい意味がある。面白いのは、荷台に載った木の小屋と、それを運ぶ木とは無関係なトラックとの対比です。全部を木で覆い尽くさなくていい。「都市に木が運ばれてきた」という存在感が、この切り取り方でうまく立ち上がっている。写真の可愛さも、そこから生まれている気がするんですよね。

そして、森林サイクルそのものを遊びながら学べるボードゲーム。皆伐も、植林も、獣害も、災害も描き込まれている。ここで、三つ目の評価軸が立ち上がる。

山崎 これは、製品と木育の「あいだ」にあるというより、もう一つ別の軸を作っている気がするんです。都市にいながら、製品でありながら、目に見えない出来事を可視化していく。時系列も、現地では見えないことも、ゲームなら見せられる。製品が目指す方向、木育が目指す方向、そしてこの「関係性を可視化していく」方向。三者がそれぞれ違う方向へ私たちに引っ張ってくれる。この三つが生活に入ってくることで、人はより多角的に森を見られるようになるんですよね。

高橋 林業甲子園と一緒に受賞したゲームでは、面白い後日談があります。ある高校で、前年度は4人だった林業講座の募集に、ゲームの導入後は20人が集まった。マインドが変わったんですね。

山崎 その通りだと思います。専門家が書いた本を「読みなよ」と言っても、高校生にはつらい。本は大切です。書く側人間としては読んでほしい。けれど、もう一歩手前に、関わりやすくなる仕掛けがある。ゲーミフィケーション、つまり遊び心で興味を深めていくんです。入り口を広げ、入った先で見えない関係性を理解させてくれる。誘惑だらけ

の時代に、いきなり林業の本へは行けない。だからこそ、こういう存在が重要なんだと思います。

高橋 興味深いのは、いずれもタブレットではなく、ボードゲームだということです。

山崎 駒を動かし、札を出す。その身体性が、記憶に刻まれるんですよ。情報量が、デジタルとは違うんでしょうね。いまはまだ、木の質感に執着や興味を持てる時代を私たちは生きている。スマホを使う人にとって、ボードゲームが逆に可愛く思える。その「可愛い」と思える存在ですらなくなったときは、寂しいけれど、その世界に合わせて伝え方を変えていく必要があるのかもしれない。



かっこよすぎると疑われる分野？

就労福祉の作業所と組んだ、大臣賞のプロダクト。作る人の得意・不得意から設計を逆算したものづくりを前に、山崎の話はモダンデザインそのものへの問い直しへと向かう。

山崎 これもブリコラージュに近いものですね。未利用材から発想するのも、廃材から考えるのも、そしてこの福祉の取り組みも、矢印は同じです。さらに丁寧に紐解けば、「誰が作るのか」という問いがある。作る人が労働の喜びを減らさないように、その工程から逆算して物事を組み立てていく。これは木に限った話ではありません。鉄でも、ガラスでも、土でも、本来はやったほうがいい設計プロセスなんだと思います。



人間を機械のように考えてデザインしない。働く人の人間らしい働き方を想定する。それは人間だけでなく、非人間の範囲まで含めて同じなんです。駆動するエネルギーをどこから取ってきたのか。材料となる木材を、どう従わせているのか。全部つながっている。福祉と呼ばれる人たちだけが「得意を生かして」と言われるのはおかしい。私だって、みんなだって、自分の楽しいことに集中できるやり方で働きたいじゃないですか。

高橋 モダンデザインがやってきた負の部分、意図せず顕在化させた作品でもある、と。

山崎 そうです。もし、この分野のプロダクトを見て「モダンデザインから見たらダサイじゃないか」と思う人がいるなら、あなたがいま立っている世界を、一度疑ってみてほしいんです。形が斬新かどうかで人を惹きつけ、ついクリックさせ、購入させる。そのやり取りのためだけの、かなり狭いデザイン。それを「かっこいい」「最新」「おしゃれ」だと思っていたかもしれない。

逆に、モダンデザインの分野で、あまりにおしゃれすぎるものが出てくると、審査員はよく疑うんですよ。「なぜこんな形にする必要があったのか」「これは、何かをそぎ落としているんじゃないか」と。だから、応募する人は気をつけたほうがいい。かっこよくまとめすぎると、疑われる分野なんです。

高橋 すべてが成立した上でのかっこよさは、もちろん評価される。

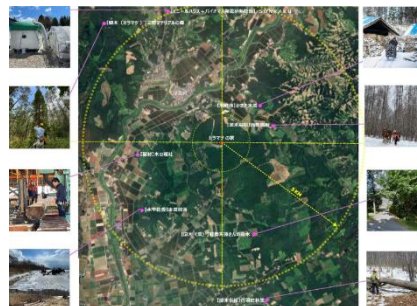
山崎 もちろんです。まず「お」と思ってもらえないと、読み込めない。私たちも人間で、能力には限りがありますから、「お」と思って初めて読み込み始める。だから、見栄えでもキーワードでもいい、まず「お」と思わせてほしいんです。けれど、無駄にかっこいいだけ、おしゃれすぎるだけだと、かえって気になってしまう。見た目はおしゃれでなくても、関係性を広げ、新しい世界の上で発想していると感じたら、読み始める。その両方が「コッソ」と当たるところに、私たちの言う良いデザインがある。それを探しているんだと思います。

岐阜・関市の、高齢者が子どもに木工を教える取り組み。広島の子バリンクスの、一本ごとにトレーサビリティのタグをつけたものづくり。半径5キロの素材と技だけで一軒家を建てる試み。どれも、複雑な関係性を厭わず、そのまま事業にしている点で共通していた。

山崎 トレーサビリティとは、トレース・アビリティ。目の前のものを透かして、その先まで見えるようにする力です。データの話に聞こえてしまいましたが、本当は「複雑な関係性の絡まりを、削ぎ落とさない」と覚悟を決めた仕組みなんですよ。「この取り組みがあってもなくても、最終的な製品の形は変わらないじゃないか」と言われたら、それこそ立っている世界を疑ったほうがいい。なぜここにこだわるのか。その世界観が共有されていくほうがいいと思うんです。

半径5キロも、サプライチェーンという単線的な言葉では表せないほど複雑なものを背負っています。供給のための鎖ではなく、供給に絡みまわりついてきた関係性の鎖が、なるべく切り落とされずにそこにある。もっといろいろな取り組みが、これをやってみてほしいと思いますね。

高橋 サプライチェーンというより、バリューチェーンに近い、と。



人新世に、デザインし返される前に

最後に高橋は、第一回から審査を続けてきた山崎へ、コミュニケーション分野で最も大切にしている評価のポイントを尋ねた。返ってきたのは、応募者へのアドバイスであると同時に、現代のデザインそのものへの問いかけだった。

山崎 コミュニケーション分野の審査員に、わりと共通している考えがあるんです。あらゆる事物の存在は、それ単体で成り立っているわけではない、ということ。あるものが存在しているなら、その背後には、目に見えない複雑な関係性の絡まり合いがあったはずで。けれど近代は、それをなかつたことにして物事を進めてきた。

デザイナーは、まわりの関係性などないかのように材料を効率的に集め、製作の動力源にも地下深くの石油を使ってきたかもしれない。本当はすべてが絡み合っていたのに、それを切り落として、人間にとって効率的なサプライチェーンに組み立ててきたんですね。これを疑わなければならなくなっている時代が、人新世と呼ばれるものなんだと思います。

山崎 その根元にあるのが、モダンデザインです。削ぎ落として効率化するという考え方を良しとした流れ。かつて世界に1万人ほどだったデザイナーが、いまは何千万人もいる。その一人ひとりが、千や一万の量産品を決めていく。これが全部モダンデザインのまま進んだら、毎年とんでもないことが起き続けます。だから、その感覚のままウッドデザインをやられても困るんですよ。

ウッドデザインが考えたいのは、相手も生き物であり、複雑に絡まり合う関係のなかを生きてきた存在だ、ということ。それを扱うなら、近代のように「プシッ」と切っていくのは違うはずです。植物や動物だけではありません。石も、土も、水も、そういう存在なんだと思う。人間と非人間を含めた存在論的なデザインへ行かない限り、デザインの未来はない気がします。なぜなら、私たちはデザインした環境によって、逆に「デザインし返される」からです。その状態が生命にとってマイナスであり続けるなら、個々には美しいデザインのつもりが、全体では自分たちの首を絞めていく。

高橋 それを一番言いやすいのが、木に関わるデザインをやっている人だ、と。

山崎 鉄やガラス、石油由来のデザインをやっている人より、木に関わる人のほうが、ずっと発しやすいと思います。だからウッドデザイン賞があるなら、なかでもコミュニケーション分野がやるべきは、それを人々に伝えていくことなんです。

その意味で、まず「お」と思わせてほしい。私たちも能力に限りがありますから、「お」と思って読み込んだ先で、その作品が複雑な関係性を維持しようとしているのか、もっと豊かにしようとしているのかが見えてくる。形だけなら、読み込まなくてもかっこいいかどうかは判断できます。それがモダンデザインの審査のやり方でした。けれど、それではダメだとなったから、私たちは基本、読み込む。だから審査は長いし、議論も尽きません。もう諦めているんです。

最後にひとつ付け加えるなら、と山崎さんは続けた。

山崎 その「美しい物語」を、美しくしようとして捏造し、作文してしまうと、だいたいみんな同じ物語になるんです。「美しい森のデザイン」は、判で押したように似てくる。それではダメなんですね。自分たちが本当にコアとして大切にしていることを、その現場に即して、ここならではの言葉で表してほしい。私たちはその複雑さに深く感銘を受けて、「これはほかの人にも知ってほしい」と思う。及ばずながら賞というかたちにできれば、もう少し多くの人に届けるお手伝いができます。

だから、ぜひ「お」と思わせてほしいんです。目に見えない関係性まで含めて、美しく物語を書いてほしい。けれど、それが最終的に、みんな同じ良き物語にならないように工夫してほしい。それが入っていると、私はとても喜ぶと思います。

セッションを終えても、二人の話は止まらなかった。近代が効率のために切り落としてきた、複雑な関係性。木は、それを最も語りやすい素材なのかもしれない。木を、漂白しない。関係性を、そぎ落とさない。そうしたものづくりにウッドデザインは初期からずっと注目してきた。そしていま、時代がその価値観に追いついてきたことも実感としてある。人は、本物の物語に「お」と心を動かされ、つい思いを馳せてしまうのだろう。

(構成・文／アサイアサミ)