



世界×デザイン

WDO世界デザイン会議東京2023

1 世界×デザイン WDO世界デザイン会議東京2023



WORLD DESIGN
ASSEMBLY
TOKYO 2023

WDO世界デザイン会議東京2023の
シンボルマークとロゴタイプ。
デザインはグラフィックデザイナーの
廣村正彰が担当。

世界デザイン会議について

世界デザイン会議は、デザイン分野の国際組織であるWDO(World Design Organization)が主催する国際カンファレンスで、2年に一度、WDO総会を核として3日間の日程で開催される。会期中は加盟メンバーおよび関係者が結集し、デザインと社会課題や教育といったテーマで、将来への展望などを協議する。

WDOの前身は、1957年にインダストリアルデザインの重要性を喚起することを目的として設立された国際インダストリアルデザイナー団体評議会(ICSID)であり、ロンドンで設立された。第1回総会(1959年、ストックホルム)において国際インダストリアルデザイン団体評議会に名称が変更され、2017年に現在の組織となった。第1回総会を皮切りに、世界デザイン会議は2年に一度開催されており、2023年10月27日~29日に東京で開催された「WDO世界デザイン会議東京2023」は33回目の実施となる。過去には、

1973年に京都、1989年に名古屋で開催されており、日本での開催は34年ぶりだった。

WDO世界デザイン会議東京2023の実施に際し、WDO会長¹のデビッド・クスマは会議の事務局を務める日本デザイン振興会の尽力に謝意を示したうえで、「変化の激しい時代に、デザイナーのスキルを用いてどのようなポジティブな影響をもたらすことができるか。世界デザイン会議を、思考を深める場としてほしい」というメッセージを送っている。次セッションより、会議の詳細な内容を紹介する。

¹ 2023年10月時点



開催概要

WDO世界デザイン会議東京2023は、2023年10月27日~29日の3日間にわたって開催された。千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュートを会場にしたDay 1(10月27日)は、デビッド・クスマWDO会長と田中一雄実行委員長のスピーチで開幕し、基調講演、研究発表、パネルディスカッションなどのプログラムが実施された。Day 2(10月28日)とDay 3(10月29日)は六本木アカデミー・ヒルズに会場が移され、Day 2は基調講演と分科会(セッションごとにプレゼンテーションとディスカッションを実施)が、Day 3はWDOの総会がメインプログラムとされた(各プログラムの詳細については、後述のパートを参照)。

会議は、「Design Beyond—あたらしい世界のためのデザイン」というメインテーマに加え、4つのサブテーマ(「Humanity—新たな人間像からデザインを考える」「Planet—環境問題ソリューションからデザインを考える」「Technology—

DXからデザインを考える」「Policy—デザイン政策のこれからを考える」)に基づきプログラムが構成された。テーマに込められた想いについては、後述の田中実行委員長インタビューに詳細を記載する。

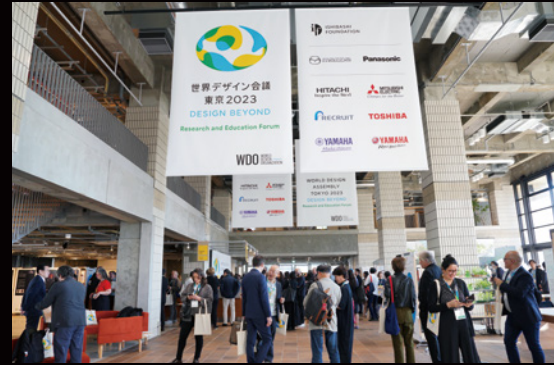
2019年にインドで開催されて以来の現地開催となった今回の世界デザイン会議には、世界39の国と地域から297名のデザイン関係者や、エコロジー、エンジニアリング、コミュニケーション、サイエンス、テクノロジーなど幅広い領域の前線を担う関係者が、登壇者および総会参加者として結集した(10月27日:34名、10月28日:26名、10月29日:237名)。来場者はDay 1、Day 2で延べ1,172名(現地参加886名/オンライン視聴286名)に達し、国際会議として成功を収めるとともに、新型コロナウイルスの流行を経て対面コミュニケーションの重要性を世界中の人々が実感していることを強く示す場となった。





実施主体 世界デザイン機構 (WDO)について

世界デザイン機構は国際的な非政府組織であり、より良い世界のためのデザインを提唱し、経済的、社会的、文化的、そして環境的な生活の質を高める工業デザイン主導のイノベーションの知識を促進し、共有することを目的としている。
現在、180以上の会員団体にサービスを提供し、世界中の何千人ものインダストリアルデザイナーを代表している。



開催日:10月28日(土)

会場:六本木アカデミー・ヒルズ

開催概要:「デザインカンファレンス」

「Design Beyond」のテーマで、多様なデザイナーや有識者からの基調講演に加え、各キーノート・スピーカーの独自の視点や論点をベースとしながら、4つのテーマにおける分科会を実施。議論を通じて、「デザインを通じた明日への展望」を見出すことを目的として開催された。

Theme 1: Humanity — 新たな人間像からデザインを考える

「新たな人間観(自律分散型、デジタルネットワーク型、地球生命型など)」について、具体的な人間のあり方を考え、それに対するデザインの役割は何かを議論した。

Theme 2: Planet — 環境問題ソリューションからデザインを考える

サーキュラーエコノミー社会を推進し具現化するにはどうすれば良いか。
地球環境問題に対処するためには、サーキュラーエコノミー以外にどのような方策があるのか。
幅広い観点に立ち、デザインに何ができるのかを議論した。

Theme 3: Technology — DX からデザインを考える

デジタル・トランスフォーメーションがこれからの時代の人間性にどのような変化をもたらすのか、そしてデザインに何ができるのか、具体的な事例とともに議論した。

Theme 4: Policy — デザイン政策のこれからを考える

他の3つの分科会とは異なり、キーノート講演の課題認識のうえに、課題解決のためのデザインを社会実装する方策を考え、「デザインそのものの振興政策」と「デザイン力を活用した社会政策」の2つの観点から議論した。



Day 2



Day 3

開催日:10月29日(日)

会場:六本木アカデミー・ヒルズ

開催概要:「WDO総会」

WDO加盟メンバーによる総会。事業報告・会計報告などをはじめ、進行中のプロジェクトについて、報告や意見交換を実施した。
(WDO加盟団体のみ参加)
2023-2025期のWDO理事選挙結果が発表され、日本からは日本インダストリアルデザイン協会理事長の太刀川英輔氏が新理事として選出された。
また、次回2025年の総会開催地はロンドンであることが発表された。



開催日:10月27日(金)

会場:千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート

開催概要:「研究・教育フォーラム」

千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュートで開催された研究・教育フォーラムでは、基調講演とパネルディスカッション、論文発表を実施。
アカデミック関係者やデザインを学ぶ学生のほか、企業や行政にも開かれた場となった。
今回のテーマである「Design Beyond」を探究する論文要旨、ポスター、ビデオを募集。
選出されたポスターなどは会場で展示された。



Day 1



実行委員長 田中一雄

「デザインの力でこれからの社会の方向性を示す」

WDO世界デザイン会議東京2023の実行委員長を務めた田中一雄氏に、
会議終了後あらためて世界デザイン会議の成果や、今とこれからのデザインについて話を聞いた。



田中一雄
Photo by Sayuki Inoue

東京開催の経緯

—— 2023年の世界デザイン会議を東京で実施するに至った経緯について教えてください。

世界デザイン会議は、WDO総会に付随するかたちで2年に一度開催されているイベントです。開催地の選定は、WDO理事会で議論されます。2023年の開催地についてはスペインのアリカンテも候補に挙がっていましたが、現職WDO理事でもあった日本デザイン振興会の津村真紀子氏を旗振り役として、東京都が誘致に動き、晴れて東京に決定しました。

—— 開催地選定にあたって、日本のデザインのどのような点が評価されたのでしょうか。

日本のデザインはプロダクトデザインやグラフィックデザインの質の高さに加え、グッドデザイン賞をはじめとするデザインを評価する枠組みが世界的に高く評価されています。一方で、日本国内ではデザインが色や形など造形にまつわるものだという認識が未だ根強く、世界的な評価との間に大きなギャップがあると感じています。

テーマに込めた想い

—— WDO世界デザイン会議東京2023のメインテーマを「Design Beyond — あたらしい世界のためのデザイン」に決定した意図について教えてください。

近年、デザインという言葉は「造形を対象としたデザイン (small d)」という従来の概念を超え、「コト・シクミを含むデザイン (big D)」という意味を持つようになりました。問題解決や価値創造の視点を大局的に創出するという、デザインへの期待の広がりを「Design Beyond」という言葉に込めたのです。

—— メインテーマを構成する4つのサブテーマ (Humanity, Planet, Technology, Policy) が設定された経緯について教えてください。

新型コロナウイルス感染症の流行にともない、約3年もの空白期間に、ふたつの大きな変化が世界に生じました。それは、「Planet (地球) にまつわる、地球環境問題の危機的状況の進行」と「Technology (科学技術) にまつわる、AIの普及をはじめとするDX (デジタルトランスフォーメーション) の劇的な加速」です。差し迫るこれらの変化に対して、人間の生き方も変わっていかねばならないというなかで、このような社会とどのように向き合うべきなのかという包括的な課題を扱うべく「Humanity: 人間性」というキーワードが挙がりました。そして、これらの考え方をいかにして世の中に実装するか、創造的な物事の解決法を政策に取り込むのかという観点から、政府への期待も込めて「Policy: 政策」を4つ目のキーワードとしました。

デザイン活用の課題と可能性

—— 日本のデザイン界が今、直面している課題はどのようなものだとお考えになりますか。

前述のsmall dとbig Dの議論と関連しますが、日本では依然としてデザインを装飾や造形とだけとらえ、狭い認識に留まってしまう傾向があります。物事の本質を追求し複雑な課題を解決するためのアプローチとしてデザインを活用するという段階にはまだ到達できていません。

近年、企業は単純な利益の最大化を目指すだけでは立ち行かなくなってきました。さまざまなステークホルダーを考慮し持続的な発展に努めることが求められるなかで、長期的な視野を持つための意識形成を行う手段として、デザインが果たせる役割は大きいと思います。

今回のデザイン会議を経て、問題の共通認識は形成されたと思います。ただ、では具体的にどのようにアクションしていくのかが見えにくかったという反省もあります。これは、今後の日本のデザイン界に課せられた課題であり、継続的な活動が必須だと考えています。

—— これからの社会を担うデザイナーには、どのようなスキルが必要になってくると考えますか。

意匠や造形のスキルはもちろんのこと、入り組んだ問題の真因を正確に捉え、解決へと導く能力も同様に重要です。造形能力と問題解決能力の両側面を高めることを促しつつも、長所の異なる一人ひとりのデザイナーが補完し合い、十分に能力を発揮できる環境をつくり上げることが重要です。

デザイナーは社会全体が進むべき方向性を示しつつ、人々に自身の想いや信念を訴えかけることでこそ、真の価値を発揮することができます。つまり、サービスや社会の仕組みそのものを考え、それを変革することも一種のデザインなのです。利益追求に留まらない、多様な価値が重要視されるようになった現代において、社会の、そしてさまざまなステークホルダーの意識形成に一役買うことをデザイナーに期待したいです。

—— 2023年のWDO総会では新たな理事として太刀川英輔氏が就任しました。

彼の就任によって、非常にアクティブかつ幅広い知見を備えたデザイン人材が日本にいることを、世界に向けてアピールすることができました。太刀川氏は社会課題へのデザイン活用に取り組んでおり、WDOの潮流にも合致しています。語学も堪能であり、理事として活躍されることを期待します。

また、今回、東京で世界デザイン会議を開催したところ、予想を上回る数の海外からの参加者がおり、日本のデザインや東京という都市に対する高い関心を強く感じました。このように国際的な注目を浴びる中で、日本のデザイン人材がWDOの理事を務めることは、世界からの大きな期待があるということを示していると思います。このような国際イベントを日本で開催し、国際的なデザインコミュニティの中で日本のプレゼンスを示すことができたという点では、象徴的なイベントであったと思います。

—— 未来のデザイナーたちへメッセージをお願いします。

世の中が複雑化するなか物事の本質がどこにあるのかをしっかりと考えることが重要です。同時に、デザイナーとしての自身のスタンスと向き合い、立ち位置を常に考えながら、自分自身の価値観の土台をしっかりと築いていってほしいと思います。

そして、2023年に開かれた世界デザイン会議のレガシーを受け継ぎ、人と社会と地球に必要なデザインのあり方を考え、明日を切り拓いていくことを願っています。



Day 1 開会にあたって

日本での開催は34年ぶり、コロナ禍を経て4年ぶりの現地開催となった世界デザイン会議の開会にあたり、WDO会長(当時)であるデビッド・クスマ、WDO世界デザイン会議東京2023の実行委員長である田中一雄、開催地・墨田区の区長である山本亨、Day 1の議長であるビエール・パオロ・ベルッチョが挨拶を続けた。Day 1は、キーノートスピーチと論文発表、パネルディスカッションのパートから構成されており、キーノートスピーチでは3名のスピーチが行われ、論文発表においては「Design for Humanity(人類のためのデザイン)」「Design for Human-Centred Technology(人間中心技術のデザイン)」「Behavioural Design for Planet(地球のための行動的デザイン)」の3テーマに分かれ計19名が論文を発表した。

デビッド・クスマは、本年のテーマである「Design Beyond」に表現されるように、本会議を通してデザインにおける将来のイノベーションのあり方を垣間見ることができるとしたうえで、学生や研究者、

デザイナーが一堂に会することで相互に学び合い、高め合ってほしいという期待を示した。また、本会議が、デザインが果たしうる役割を最大化させるためのプラットフォームとなることを強く期待した。

田中一雄は、「地球環境の危機」「社会のデジタル変革」というふたつの大きな転換期に直面する現代において、本会議における議論が若者たちの未来を切り拓く一助となることへの期待を示した。デザイン教育の大きな役割は、環境問題に真剣に取り組む若者たちに、デザインの力を活かして将来の方向性を見出すためのフレームワークを提供することにあるという考えを述べた。

山本亨は、2021年に千葉大学を墨田区に誘致し、公民学連携によるデザイン活用により地域課題と社会課題の解決を図る取り組みを紹介した。また2009年から、墨田区の産業ブランド力を向上するべく「すみだ地域ブランド戦略」をスタートさせ、デザイン性と品質を兼ね備えた墨田区発の商品を「すみだモダン」のブランド名で認証し広く

PRしている活動も紹介した。

ビエール・パオロ・ベルッチョは、WDOがデザイン領域と産業界の懸け橋となり、複雑化した社会問題に若手デザイナーが対峙できる場と環境をつくるべきだという抱負を述べた。現代を生きるデザイナーは、「環境」「政治」「経済的摩擦」「デジタル技術の急速な進歩」などが入り混じった複雑化した問題に向き合わねばならない。テクノロジーの進歩にともない、デザインの手法も進化させる必要があると述べた。

それぞれのスピーチに共通していたのは、変化の激しい複雑化した現代社会においてこそ、デザインの力を最大限に活用すべきだという主張だ。WDO世界デザイン会議東京2023をきっかけに、多くの参加者が相互に学び合い、デザインの力を昇華させてほしいという願いが込められていた。

WDO会長(当時)
デビッド・クスマ



WDO世界デザイン会議東京2023 実行委員長
田中一雄



墨田区 区長
山本 亨



Day 1 議長
ビエール・パオロ・ベルッチョ

Day 1 キーノートスピーチ



アイセ・バーセル／バーセル＋セック共同創業者、デザイナー、作家、エグゼクティブコーチ。
アマゾンやハーマンミラー、ノル、トヨタなどと協業を行っている。

アイセ・バーセル

人々を先入観から解放し、
創造性を発揮させるために

デザイン会社バーセル＋セックの共同創業者であり、インダストリアルデザイナーとして活躍するアイセ・バーセルは、「先入観に囚われ状況が行き詰まったときこそ、デザイナーの存在価値が発揮される」と提言。個人や企業、政府などさまざまなステークホルダーが先入観に囚われ、事態を前進させることが難しくなったときに、そこから離れられるような視点をデザイナーが投げかけることで、豊かな創造力を再び発揮できるようになると述べた。

その具体的なアプローチが「デザイン・フェイント (Design Feint)」である。デザイン・フェイントは氏の造語であり、人々の心を捉えて離さない先入観・偏見を除くために、デザインによって思考に

「フェイント」をかけ、良い方向に自身を騙す様を表現している。人は、自分にとってのヒーローを頭に思い浮かべることで臆病な気持ちやネガティブな考えが消え、無意識下で自身の行動を良い方向へと導くことができるという。氏は東日本大震災の翌年に被災地を訪問し、このアプローチが被災地の傷ついた子どもたちを勇気づける一助となったことを紹介した。

また、雑誌編集のデザインディレクターやグラフィックデザイナーの創作活動におけるデザイン・フェイントの活用事例を紹介。デザイナーの存在意義を改めてアピールした。

ジャン・リウ／都市計画家。清華大学建築学院副院長、准教授（都市計画設計分野）。
「チャイナ・シティー・プランニング・レビュー」編集主幹。アジア計画学校協会前会長。



ジャン・リウ

自然と人間との関係性を重視した、
持続可能な都市計画

清華大学建築学院の副院長および都市計画設計分野の准教授であるジャン・リウは、中国の都市計画を題材に、自然と人間との関係性を重視した、持続可能な都市計画について語った。スピーチでは、中国における経済性を重視した20世紀後半の都市開発から、環境と社会に配慮し住民の生活の質に重きを置いた都市計画への遷移について、居住環境のデザインという観点からの分析を提示した。

世界を見渡すとロンドンやパリなどで、19世紀後半から20世紀にかけて「科学的に人の居住地をつくる」都市計画の萌芽が見られるようになった。その後、工業化や産業革命に押されるかたちで世界各地において都市化が進行した。中国に関しては、20世紀後半から前例のないほど急激なスピードとスケールで都市化が進展。都市の数が増加し、農村部から都市部への人口移動が見られた。都市化によって中国経済が急激に成長した一方で、都市部における疾病の感染拡大や公共サービスの不公平性、住環境の劣悪化といった都市問題が顕在化し、さらにはゴーストシティまで発生するに至った。この事態は中国の持続可能な開発が

脅かされることを意味し、計画に基づいた都市開発が求められるようになった。

21世紀に入ると中国においても、居住環境の質とともに、都市部と地方部のバランスを意識した都市計画が実行されるようになる。生態系と自然の保護を重視し、中央政府と地方政府が連携し、人間と自然が協調する地方部の都市計画が推進された。この都市計画は、環境に配慮したうえで地方部の生活の利便性向上を追求した点に特徴があり、「15分生活圏」という概念をつくり、自宅から15分以内の範囲で買い物や教育、医療、娯楽などのサービスを享受できる都市の実現を目指している。それと並行して、都市計画を学術的、体系的に学ぶことのできる教育制度の構築が進んでいる。

氏は、良質な居住環境をつくり上げるためには、地球がどうあってほしいかという根源的な命題について専門分野を超えて多様な人々と意見を交換し協調することが重要であると主張。「世界が抱える課題の本質を特定し、その解決に『デザイン』の力を活用したい」という抱負とともにスピーチを締めた。

論文発表

デザインに何ができるのか ― 期待と提言

Day 1 では、「Design for Humanity」「Design for Human-centred Technology」「Behavioural Design for Planet」の3つのテーマに分かれ、研究分野に関する論文を基に、総勢19名のスピーカーがプレゼンテーションを行った。各スピーカーの持ち時間は15分間で、10分間のプレゼンテーションと、5分間の質疑応答によって構成された(各プレゼンテーションの概要は、WDO公表の英文議事録を参照)。

Theme1 : Design for Humanity

Speaker	Affiliation Country, Region	Title
Puja Anand	Pearl Academy India	Crafted Resilience: Designing for Empowerment and Social Impact Using Phulkari, a Traditional Craft in a Heritage Setting
Sooshin Choi	Savannah College of Art and Design USA	Leveraging AI to Infuse Humanity in Industrial Design Education
Shyhnnan Liou	Taiwan Design Research Institute Taiwan Nation Cheng Kung University Taiwan	Developing City Design Power Index Model
Anastasios Maragiannis	University of Westminster United Kingdom	Design for Humanity: Exploring the Power of Co-Design to Empower Young Population for Social Impact
Mary Reisel	Rikkyo University Japan The Ceruleans Japan	Design Beyond Politics: Socio-political Obstacles in India's Healthcare
Eisuke Tachikawa	NOSIGNER Japan Japanese Industrial designers Association Japan Kanazawa College of Art Japan	Evolutional Creativity Evolutionary Principles for Creative Learning
Raditya Ardianto Taepoer	Chiba University Japan	Mapping Everyday Solutions to Foster Social Cohesion and Community Resilience

Theme2: Design for Human-centred Technology

Speaker	Affiliation Country, Region	Title
Bo Gao	Nanyang Technological University Singapore	Integrating Intelligent Agents and Service Design for 3H Care: A Path to SDG 3 in Singapore
Abigail Hoover	Royal College of Art United Kingdom Imperial College London United Kingdom	Outer Space Technology: Harnessing its Potential for Sustainable Life on Earth through HumanCentred, Service, Policy, and Product Innovation
Masako Kitazaki	Musashino Art University Japan	Co-speculation for Future Personal Data Use—Toward Shared Authorship of Future Technology Use Scenarios among Multi-stakeholders
Inho Lee	Korea Institute of Design Promotion South Korea	Smart Display Development with Services and Supporting Tools to Tackle Elderly Care Problems
Nobuhiro Masuda	Kyushu University Japan	Two Approaches to Humandecentred Design: Between Life and Matter
Luisa Mok	The Hong Kong University of Science and Technology Hong Kong	Science Fiction and Design Fiction to Learn About AI

Theme3: Behavioural Design for Planet

Speaker	Affiliation Country, Region	Title
Tokushu Inamura	Kyushu University Japan	Design with More than Humans: Reimagining Social Biomimicry through Collaborations in Learning, Performance and Co-authorship
Christopher Mark Kaltenbach	American University of Sharjah UAE	Ephemeral E-commerce: Environmental Design Project Curriculum to Redefine Consumer Behavior
Fabienne Münch	The Ohio State University USA	Should they find themselves stranded in an arctic storm, which teams demonstrate the highest chances of making the right decisions for the group to survive: teams of design students or teams of business students?
Daisuke Nagatomo	National Taiwan Normal University Taiwan	Bottom-Up Circular Economy with the Alternation of Recycling Plastic Waste in CE Strategies by Adapting Open-Source Design and Adaptive Manufacturing
Emma Peters	University of New South Wales Australia	!Do Something: Provoking Sustainable Behaviour Change through Collective Design Initiatives
Fabiola Cristina Rodríguez Estrada	Centro de Investigación Científica y Tecnológica de Guerrero Mexico	Kiwi Kai, from the Soil to your Plate: Designing Educational Tools for Pro-environmental Communications



WDOによる議事録。

パネルディスカッション 複雑化する社会に対するデザインのあり方

デザイン教育に精通するユン・ヒョンゴン、建築家のミハール・ジーソ、千葉大学教授の小野健太、インドのデザイン教育機関の要職を務めるジェイコブ・マシュの4名によるプレゼンテーションが行われ、続いて会場参加者からの質問をもとにパネルディスカッションが実施された。モデレーターは武蔵野美術大学教授で理事長¹の長澤忠徳。

変化する社会とデザインの役割

ユン・ヒョンゴンは、韓国デザイン学会の理事を務めており、日本、中国、韓国それぞれで10年以上にわたりデザイン教育に携わった経験を持つ。氏は、Z世代の特徴として「デジタルネイティブ」「多様性の尊重」を挙げ、SNSを通じて大量の情報処理し、自らの価値観で消費活動を行う存在であると述べた。また、「韓国のZ世代が望む「エコフレンドリーかつシンプルな生活」を体現することをはじめ、デザイン活用の広がりに期待を込めた。続いて、宇宙建築家のミハール・ジーソが登場。宇宙という広い視野で物事を捉えることが、地球上の諸問題の解決につながると主張した。「人々

は将来を予測しようとするものの、現実世界は指数関数的に変化するため正確な予測をすることは極めて難しい。そこで、地球とは全く異なる環境である宇宙をクリエイティブなツールとして活用することで、先入観に囚われない未来予測が可能になる。宇宙という一段高い視座から地球を眺めることで、地球上のさまざまな社会課題や環境問題の解決に向け、壁を打ち破ることができる」と語った。

千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート教授の小野健太は、デザイン領域の拡大に伴い、スケールの大きな課題解決にデザインをどのように活用するかについて論じた。「近年、解くべき課題が複雑化、多様化しており、解決のプロセスにも多様な選択肢が存在する。さまざまなに試行錯誤を重ね、適切な解決策を決定づけることが重要

である。また、解くべき課題を一意に定めるべきではなく、物事を俯瞰的に捉え、柔軟な打ち手を講じる過程で物事を良い方向に導く意識が重要」と主張した。

最後の登壇者として、インド・デザイナー協会のベンガルール支部長を務めるジェイコブ・マシュが、持続可能な住環境の設計について論じた。氏の活動拠点であるベンガルールでは、急激な人口増加が今後も継続することが予想されており、持続可能な都市空間を設計できるかどうか論点となっている。産官学など多様なステークホルダーが共創して対応することが重要であると説き、ベンガルールを「新しい教育手法を実践する都市」として発展させるために、デザインが大きな役割を果たすと主張した。



長澤忠徳／カルチュラル・エンジニア、教育者。武蔵野美術大学教授、前学長。Royal College of Art シニアフェロー。1978年武蔵野美術大学を卒業後、1981年 Royal College of Art 修了 MA (RCA)。



ユン・ヒョンゴン／韓国デザイン学会 理事。トコタデザインの中国語感度分析、サムスンMP3のUI/UXなど、多くの企業のデザイン戦略のコンサルティングを手がける。日中韓それぞれで10年以上にわたりデザイン教育に携わった経験を持つ。



ミハール・ジーソ／建築家、未来派起業家、宇宙建築家、スペーステックVCのアドバイザー。宇宙イノベーションを通じて地球上の設計環境に革命を起こす。ZISO-Architecture+Innovation LabとThe SLEEP創設者兼CEOとして、包括的で人間中心のデザインをテーマに先駆的に活躍。



小野健太／千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート教授。システム企画研究ユニットにてシステム設計、設計理論の研究に従事。三菱電機株式会社、Mitsubishi Telecom Europe S.A. (フランス)にてインターフェイスデザイナーとして勤務した。



ジェイコブ・マシュ／Industree FoundationのメンターやSrishti Manipal Institute of the Designプリンシパル。ビジネス、デザイン、アントレプレナーシップを活用し、社会の変革に取り組んでいる。

柔軟な思考と想いの共有

パネルディスカッションでは、「Z世代が持つ価値観が変化する可能性」「ベンガルールの都市計画における宗教コミュニティのあり方」などについて、会場参加者から質問が投げかけられた。なかでも「デザイン教育におけるリーダーシップの育み方」に関する議論が白熱した。

高等教育に従事する会場参加者から、「共創が求められる世の中において、集団をまとめる意識や能力がデザイナーに求められるのではないか」という質問が投げかけられた。

この質問に対し小野は、合意を形成するプロセスの重要性を説いた。社会は異なるビジョンを持つ個人の集合体であることを踏まえ、特定のデザイナーのビジョンを社会全体で共有するのではなく、多くの人々が同意できるビジョンを共創するプロセスこそが重要だと主張した。続いてジーソは、デザインをかたちにする際の、思考の柔軟

さを持ちつづけることの重要性を強調する。社会全体を力強く牽引するリーダー的デザイナーの存在の重要性を認めつつ、個人の先入観に囚われない、柔軟なアップデートが重要であると論じた。そしてマシュは、多くのステークホルダーの共創をととして社会を構築することの大切さを認めつつ、人々の道標となるリーダーの存在がどの時代においても重要であると論じた。

最後に長澤は会場参加者に対し、自身が内に秘める想いに耳を傾け、その想いを多くの人々と共有することの重要性を説いた。多様な人々と想いを共有する中で、多くのトピックに触れることができ、世界に対する理解が深まる。「世界デザイン会議におけるディスカッションは、多様な想いと価値観に触れる格好の機会である」と長澤は述べた。

¹ 2023年11月17日付で理事長に就任

クロージングスピーチ



カーチャ・フォーブス／データ・ビジュアライゼーション・
ソサエティ デザインリーダー、DEIディレクター。
最先端技術の倫理的な運用やCX、UX、データサイエンス、
プロダクトデザインなどの分野に精通する。

カーチャ・フォーブス

未来の課題を想像し、

日々の行動をデザインする

Day 1のクロージングスピーチでは、スタンダードチャータード銀行にて、ネットゼロ¹を実現するためのシステム構築に従事するカーチャ・フォーブスによる基調講演が行われた。氏は「より良い世界を構築するためには、未来社会における課題を思い描き、そこから現在の行動を方向づけることが重要である」と主張した。自身のエコフレンドリーな生活スタイルを紹介しつつ現代における環境汚染の問題を紹介。その解決のために人々の行動を変容させることの重要性を説いた。

オーストラリアにある氏の自宅は天然素材やリサイクル資材で建てられており、電気は引いていない。資材を運び込む際のエネルギー消費も最低限に抑えており、極めて環境配慮性の高い家であるという。「環境に配慮した家でエコフレンドリーな生

活を送る」という氏の行動は、環境問題に直面する未来の世界を改善しようという想いの表れである。

続いて、大量の海洋プラスチックゴミが生態系を脅かしている問題や、イラクなどの乾燥地帯で砂漠化が進行している問題を紹介。これらの環境被害は、地球の未来への配慮を欠いた人間の無責任な行動が引き起こした結果であると指摘し、現代社会を生きるわれわれが解決のために真剣に取り組むべきだと訴えた。そのうえで、AIなどの最新テクノロジーを用いてゴミを回収したり、植林により砂漠化を食い止めるといった取り組みを紹介し、未来を意識した行動変容が少しずつ実を結びつつあると述べた。

最後に「未来のありたい姿を描くにはデザイナーの力が重要であり、デザインの力で今こそ社

会全体に大きなインパクトを与えてほしい」と聴衆を鼓舞しスピーチを締めた。

基調講演の後には、Day 1の議長であるピエール・パオロ・ベルッショと、千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュートセンター長である植田憲教授による閉会のスピーチが行われた。ベルッショは、デザインの力によって人々の行動を変容させ、SDGs目標を達成することの重要性を強調。植田は、千葉大学が今後も積極的にデザイン領域を展開させていくという抱負を語り、Day 1「研究・教育フォーラム」の幕を閉じた。

¹ 大気中に排出される温室効果ガスと大気中から除去される温室効果ガスが同量でバランスが取れている状況。

Day 1で行われた、教育者やヤングプロフェッショナルによるアカデミックな議論をベースに、Day 2では現代社会が直面する4つのサブテーマ「Humanity (人間性)」「Planet (地球)」「Technology (技術)」「Policy (政策)」に焦点を当てた分科会を開催。第一線で活躍する世界各国・地域のプロフェッショナルからのインプットのもと、社会課題にアプローチするためのデザインのあり方と可能性についてさらなる議論が行われた。

開会の挨拶では、WDO会長であるデビッド・クスマが、Day 1の総括とDay 2への期待について語った。4つの分科会をとおしてサブテーマそれぞれを深く掘り下げ、デザインとの関係性を考察することで、「Design Beyondの言葉の通り、未来のためのデザインを思考していく手がかりとしてほしいと述べた。

WDO世界デザイン会議東京2023の実行委員長である田中一雄は、環境問題やデジタルトランスフォーメーションといった現代社会が直面する

課題や状況に触れながら、デザインの役割も大きな転換を迫られていることを指摘。本会議が参加者の今後の活動へのヒントとなる革新的なイベントとなることへの期待を語った。

また、吉田宣弘経済産業大臣政務官からのビデオメッセージが放映され、氏は古来より日本に溶け込むデザインの心と、日本の経済成長を支えてきたデザインの価値を主張しつつ、国際社会が抱えるさまざまな課題を克服するために、国境を越えてデザインの力を結集することの重要性を示し、本会議での活発な議論に対する期待を述べた。

同じくビデオメッセージを寄せた小池百合子東京都知事は、東京都はイノベティブなアイデアと先端テクノロジーによって持続可能な新しい価値を生み出すことを追い求めており、また、東京は伝統と最先端が融合した独自性のある文化をもつ都市であることに触れながら、より良い世界をデザインしていくための本会議の意義と期待を言葉にした。

Day 2 開会にあたって



Day 2 キーノートスピーチ

Day 2ではまず、本会議のサブテーマである「Humanity(人間性)」「Planet(地球)」「Technology(技術)」それぞれのフィールドで活躍する3名のゲストスピーカーによる基調講演が行われた。講演後のディスカッションでは、モデレーターの齋藤精一(パノラマティクス主宰)より、深刻化する環境問題や社会構造の変化に伴い、デザインの定義や役割が変わりつつあるとの見解が示された。ゲストスピーカーからは、人類の繁栄を主眼に置いたデザインから、生態系や自然環境といった存在に意識を向け、それらを守ることがデザインの果たすべき役割ではないかとの意見が挙がった。価値観が多様化するなかで、地球上のあらゆる生命体、そして生き物以外のものへの「傾聴」「対話」「共感」が、デザインおよびこれからの時代のキーワードであると提示された。

ティム・インゴルド／社会人類学者。英国アバディーン大学 名誉教授。
専門領域は、人間の生態学、進化論、環境認識、芸術、建築、デザインなど。
英国アカデミーならびにエディンバラ王立協会フェロー。2022年に大英帝国勲章 CBE を受章。



ティム・インゴルド

これまでの価値観を乗り越えた、
新たな時代を築くとき

Day 2の基調講演では、イギリスの社会人類学者ティム・インゴルドが文明の転換期に起きる課題と、未来構築の方向性を示した。氏は、約300年前のヨーロッパの啓蒙思想が、それまでの教会を中心とした権威や封建的な考え方を否定し、理性と進歩を重視することによって、教育や統治、科学技術、医療など多くの分野で発展を促した歴史を紹介。同時に、環境破壊や社会的不平等などの弊害も引き起こしたことに言及した。地球を資源の宝庫とみなし、大規模な資源採取が行われた結果、地球環境は荒廃し、その再生能力自体が危ぶまれるほどの危機に至ったと説明。また、啓蒙主義は一部の人々に恩恵を与えつつ、植民地や奴隷制度などを通じて多くの不利益をもたらしたと述べた。

気候変動や疫病の流行、サイバー戦争など世界規模の危機が起きている現代社会で、人類は啓蒙主義の時代に直面したような重大な局面に立たされていることを強調。これからの300年は、これまでの暮らしの繰り返しではなく、過去の価値観を乗り越えた新たな時代を築く必要があると語った。

またインゴルドは、技術革新が急速に進むなかで、テクノロジーと人間の関係性も変化していると指摘する。人間が目と手の細かな動きの連動をとおして行っていた「書く」という行為が、現代ではスクリーンとキーボード、さらには音声認識技術によって置き換えられている状況を取り上げながら、新たなヒューマニズム(人間中心主義)と生活様式が求められていると述べた。

この新たなヒューマニズムのあり方について、インゴルドは、地球外的生活空間や人間以外の生物を含めた、広い視野での「共生」を目指すことが重要であると強調。生態系のピラミッドの頂点に人間を据えた旧来型のヒューマニズムから脱却し、あらゆる生命に敬意を払い、多様な声に耳を傾ける責任があると説明した。人類はこれら生命との多角的な会話を通じて、どのように暮らし、どのような未来を築いていくべきかの道筋を見出すことができると語った。

マリアン・メンサーは、現代の地球環境がさまざまな脅威に直面し、危機的な局面にあることを訴えた。ストックホルムレジリエンスセンター¹が提唱する「プラネタリーバウンダリー」²の理念を紹介しながら、現在、地球にある土壌の約75%が汚染され、25%の動植物が何らかの脅威にさらされているという現状を説明。この危機的状況を踏まえ、2022年にカナダのモントリオールで開催された生物多様性条約第15回締約国会議(COP15)では、2030年までに地球上の陸域、海洋・沿岸域、内陸水域の30%を保護・保全するといった、生物多様性の促進を目指した複数の目標が採択されたことを紹介した。

気候変動の文脈では、パリ協定における世界の平均気温上昇抑制目標³に触れながら、2022年時点の世界の平均気温が産業革命前と比較し、すでに1.15℃上昇しており、未来社会において由々しき事態であると警鐘を鳴らした。IPCC(気候変動に関する政府間パネル)が2022年度2月に公表した報告書⁴からは、世界人口の4割以上に当たる約33～36億人が気候変動に対応できず、非常に脆弱な環境下で生活

しているという調査結果を紹介し、これらの世界的な環境問題は、デザイナーが取り組まなくてはならない、重大なアジェンダであると主張した。

このような深刻な環境問題に対し、メンサーは、世界各国のさまざまな研究・活動事例を交えながら、デザインがカーボンニュートラルでレジリエントな未来社会の実現に大いに貢献できると語った。事例として、世界初のサーキュラーエコノミーデニムブランドであるオランダのマッドジーンズを挙げ、リサイクル素材の活用や地産地消のエコシステム構築により、2022年に年間約23万トンのCO₂排出量削減に貢献したことを紹介。デザイナーは製品のライフサイクルを見通しながら、製造から販売、消費までの各ステージにおいて戦略的に環境への負荷を低減することができる」と主張し、気候変動が深刻化する現代において、このような取り組みがよりいっそう必要であると訴えた。

また、気候変動により深刻化する災害と、それに伴う地域コミュニティの脆弱化にも言及した。さまざまなステークホルダーを取りまとめ、最適なソリューションを導くことでコミュニティのレジ

リエンス向上を可能にする力をデザインは有していると主張。複雑な環境問題に直面する現代において、レジリエンスに貢献する、イノベーションに富んだ製品やサービス、エコシステムを創出することができるデザイナーの力は必要不可欠であり、デザイナーこそがこれからの未来をつくっていくであろうと期待を語った。

¹ スウェーデンのストックホルム大学により設立された、レジリエンスと持続可能性に関する国際的な研究機関。

² 地球の安定した状態を維持するために超えてはならない環境負荷の限界を示す概念。「地球の限界」あるいは「惑星限界」とも呼ばれ、気候変動や生物多様性の損失、窒素循環とリン循環の変化、オゾン層の減少、海洋の酸性化、陸地と水の利用、大気中のエアロゾル(微粒子)の量、化学物質の汚染など、さまざまな観点がある。これらが限界を越えると、地球の生態系が危険な状態に陥り、人類の生存基盤が脅かされる可能性がある。

³ 2015年12月にフランス・パリで開催されたCOP21(国連気候変動枠組条約第21回締約国会議)にて提示された、1997年に定まった「京都議定書」の後を継ぎ、国際社会全体で温暖化対策を進めていくための礎となる条約。世界の平均気温上昇を産業革命前と比較して、2℃より充分低く抑え、1.5℃に抑える努力を追求することを目的としている。

⁴ Climate Change 2022: Impacts, Adaptation and Vulnerability - Summary for Policymakers



アリオーラ金田 アンナ/IDEO Tokyo エグゼクティブ・ディレクター、キアのラテン系のプロダクトデザイナー。4人の子の母親でもあり、受賞歴のあるプロダクトデザイナー、リサーチャーとして、IDEO Tokyoでエグゼクティブ・ディレクターを務める。クラウドサービスとしてのソフトウェアとハードウェア、家電製品、ライフスタイル体験、UX/UIシステム、倫理とAIに焦点を当てながら、人間的、シンプル、そして本物であるという原則に基づきデザインを行う。

アリオーラ金田 アンナ

AIと共存する人類の可能性と責任

IDEO Tokyoのエグゼクティブ・ディレクターであるアリオーラ金田 アンナは、本会議の開催と同時期に公開されていた「ザ・クリエイター/創造者」や、当時公開予定であった「デューン 砂の惑星 PART2」などの現代映画に描かれる人類とAIの姿を例に挙げながら、人は人工知能と如何に共存していくべきかという自身の問いを提起。AIの技術が革新し、AGI(Artificial General Intelligence; 汎用人工知能)という、人間のような汎用的な知能を持つ人工知能が台頭してきた点について触れながら、AIの目覚ましい技術革新が起きている現状を説明した。

氏は、AIの可能性と危険性の両側面から技術発展の経過と自身の見解を提示。「テクノブティズム(技術楽観主義)」という言葉を紹介しながら、AIサイエンティストやエンジニア、リサーチャー、デザイナーなどがAIの実験や開発に影響を及ぼすことによって、サイレントマジョリティーであった技術開発者たちが、AIをとおして自分たちの「声」を聞こえるものにしつつあると現況を紹介した。また、オープンソースのAIプラットフォームにより、AIは集合知として人間のさまざまな選択肢を広げる手段となり、ひいては将来的な経済発展を促すものとなるであろうと見解を語った。

一方、これらAIが発達していくなかで、氏は、その開発・運用プロセスの大半がブラックボックス化されている状況について鋭い指摘を行っ

た。オープンソースのAIプラットフォームの台頭により、一人ひとりの「声」がAIの発展に寄与する時代の中で、「誰もが声を上げなければならない時にきている」ことを強調。われわれ一人ひとりがAIを正しい方向へと教育し、信頼性・安全性を向上させていくことの重要性を訴えた。またプレゼンテーションでは、それを実現する手法の一例として、アップルやマイクロソフト、グーグルなどがつくり上げたフレームワーク「責任あるAI(Responsible AI)」(倫理的な観点からAIを開発・導入・評価するためのフレームワーク)を紹介し、AIが社会に悪影響や破滅をもたらすものにならないように強化していく責任が人にはあるということを主張した。

加えて氏は、AIを使わざるを得ない時代において、人材に必要なスキルと知識についての考察を述べた。「多重性(Multiplicity)」をキーワードとして掲げ、AIを使うことが必要不可欠となってくるこれからの未来社会においては、集団的なアプローチが必要であり、コレクティブの一員としてどういった役割を果たせるかということを軸に行動すべきであると主張。さまざまな専門領域の人材との連携が必要不可欠なこの時代においては、信頼性(Reliability)、公平性(Fairness)、安全性(Safety)といった倫理・道徳面での知見に加え、データサイエンス、機械学習エンジニアリング、クリエイティブライティング、ビジュアルコミュニケーションといった幅広い専門領域の知識が必

要であり、「ジェネラリスト(Generalist)」としての素養が求められると説明した。

また、これからはそのような集団の一人ひとりに対して責任が問われる時代になってくるということを示しながら、集団に属する各々が「説明可能性(Explainability)」を担保しながら、互いに強い信頼関係を構築することが、サイバー攻撃をはじめとしたテクノロジー領域の脅威に対抗する力となると語った。

プレゼンテーションの後半では、AIは使い次第で特定の個人やコミュニティを周縁に追いやってしまう危険性があるという点について指摘し、さまざまな人種や性別、性的指向の人々を考慮し、「インターセクショナリティ(Intersessionality)」を包摂する思考の重要性についても主張した。

プレゼンテーションの最後では、自分自身の活動を紹介しながら、特にZ世代やα世代などのこれからの社会を担っていく若い世代、そして現場の労働者が安全安心に生きられるための社会をつくるために活動しているという想いや、「民族誌学(Ethnography)」というキーワードを掲げながら、テクノロジーが人の手に渡り、ローカルなコンテキストの中で使われている状況をきちんと観察・確認することの重要性を訴えた。

マリアン・メンサー/気候イノベーション教育ラボ(CIEL)ファウンダー、CEO。企業の持続可能性とイノベーション強化への助言や、再生可能な社会の発展に寄与するデザイナーの教育を行う。気候教育や自然からインスピレーションを得た創造性支援に取り組む団体の役員も務める。

分科会セッション

分科会セッションでは、本会議の4つのサブテーマ

「Humanity(人間性)」「Planet(地球)」「Technology(技術)」「Policy(政策)」ごとに会場が設けられ、

各テーマに特化したディスカッションが展開された。

第一線で活躍するデザイナーや有識者のプレゼンテーションに始まり、

後半では、モデレーターのもと、4つのサブテーマに関わる世の中のさまざまな課題に対して、

デザインがいかにして貢献できるのかを探求する貴重な機会として、活発なディスカッションが繰り広げられた。

Humanity
Breakout Sessions
共感の輪を広げる

Session 1 Theme 1: Humanity

「Humanity」という単語には、「人類そのもの」「人間の特性」「他者に対する理解と優しさ」といった複数の意味がある。本セッションは池田美奈子を中心に、その多義性を認識することから始まり、パネリストとのディスカッションでは特に「他の生物への共感や思いやり」と「デザインの倫理的、人道的側面」のふたつに焦点が当てられた。

長年、被災地支援をはじめとした人道的な建築のあり方について研究と活動を行ってきたキャメロン・シンクレアは、Humanityという言葉がラテン語で「共感する」「独創性を持つ」といった人間の本質的な能力を示す言葉であると説明。「それはつまり、デザイナーの本質と同じであり、デザイナーである皆さんこそがヒューマニティそのものなのです」と聴衆に語りかけ、本テーマにおけるデザイナーの重要性を強調した。

シンクレアは被災地の復興支援をはじめとした自身の活動を紹介しながら、自然災害後の社会再建の困難さに触れ、「人類は課題解決への投



池田美奈子 (モデレーター)／九州大学 准教授、IIDJ 編集者。編集的な思考を応用したデザインの可能性を探るほか、伝統工芸の文化と技術の継承を目指したデザインプロジェクトを手がける。



ドミニク・チェン／早稲田大学 文学学術院 教授。博士 (学際情報学)。NTT インターコミュニケーション・センター研究員、ディヴィデュアル共同設立者を経て、発酵メディア研究会を主宰。



厩本純一／情報科学者。東京大学 教授、ソニーコンピュータサイエンス研究所副所長。専門はヒューマンコンピュータインタラクション、拡張現実、テクノロジーによる人間の拡張など。



キャメロン・シンクレア／ワールドチェンジング・インスティテュート 創業者、ハーフ・キングダム・ジン 共同設立者。人道的危機に対する建築的、デザインの解決策に焦点を当てた研究を米国で行う。



ティム・インゴルド (オブザーバー)／社会人類学者。英国アバディーン大学 名誉教授。専門領域は、人間の生態学、進化論、環境認識、芸術、建築、デザインなど。英国アカデミーならびにエディンバラ王立協会フェロー。2022年に大英帝国勲章 CBE を受章。

資よりも、環境破壊の正当化に時間を費やしている」と警鐘を鳴らす。災害が頻発するなかで、コミュニティの復興には何世代にもわたる時間が必要であると説明しながら、地球環境というエコシステムを守っていくことの必要性を説いた。

氏はさらに、デザイン教育のあり方についても一石を投じる。世界の多くのデザインスクールが「地球を守るためのデザイン」については教えず、宇宙開発などのデザイン教育に終始していると批判し、デザイナーや技術者には、未来や環境に思いやりを持つヒューマニティデザインを教育する仕組みが必要であると主張。デザイナーは与えられた課題を解決するだけではなく、リーダーとして、未来に起こりうる課題を予見し、積極的に解決に取り組まなければならないと語った。また、WDOをはじめとしたさまざまなデザイン団体も、倫理的なデザインを推奨していかななくてはならないと論じた。

池田からの、「人間とテクノロジーの関係性はいかに変化してきたのか」という投げかけに対し、

ドミニク・チェンは、自身が主宰する発酵メディア研究会で製作した「ぬかボット」を紹介。ぬかボットは、ぬか床の発酵状況 (糖分や pH、乳酸菌の状況など) をセンサーにより感知し持ち主に教えてくれるマシンだ。興味深い点は、ぬか漬けづくりのプロセスがすべて自動化されているのではなく、ぬかボットが「ぬかをかき回してほしい」などの手入れを持ち主に催促し、人間の力を必要とする点である。チェンは「ぬかボットはあくまで微生物の翻訳者。このツールの目的は、マシンによって発酵食を管理することではなく、微生物をケアすることの必要性を伝えること」と説明。微生物をはじめとした、人間以外の生物に対しても、「ケア」や「共感」という概念を浸透させていくことが、持続可能な社会につながるであろうと、新たな視点を提供した。

テクノロジーによる人間の拡張 (Human Augmentation) や AI との融合について研究する厩本純一は、近年開発が進む自動翻訳ツールの進歩を例に、「もし精度の高い翻訳が可能に

なったら、人間は外国語を学ぶ意味があるのか」と問いかけ、テクノロジーを使ってどのような課題を解決したいのか、人間のどのような能力を拡張したいのかというビジョンが重要であると強調。「テクノロジーの介入によって変わるもの、変わらないものを見極めることがこれからの人間性の鍵になる」と述べた。

オブザーバーとして参加したティム・インゴルドは、デザインの本質は、人間が世界全体との親近感をいかに醸成するかということにあると考察を提示した。地球上のさまざまな生物への親近感が醸成されることで、「ケア」や共感といった意識を育むことができるだろうと語り、議論を終えた。

Session 2

Planet

「移行」の時代にあるべきデザイン

モデレーターである水野大二郎は、今、デザインが「移行 (Transition)」の時代にあると説明した。環境問題や社会課題が深刻化、複雑化していくなかで、デザインが特定のコミュニティに利益をもたらす営利行為から、複数のコミュニティの相互利益、そして人間以外のさまざまな生物との共生のための行為へと変化してきているというのだ。

その潮流を示す例として、モニカ・コンクズ・マッケンジーはサーキュラーエコノミー (循環経済) の概念を紹介。従来の大量生産や大量消費、大量廃棄による一方通行型の経済活動から、資

源の消費を抑え、有効活用し、循環させることで付加価値を生む経済活動である。近年、この新たな経済システムへの移行の必要性が叫ばれており、デザインにはこのような新たな経済社会のバリューチェーンをつくっていく力があると期待を言葉にした。

NOSIGNERの代表の太刀川英輔は、環境の変化に適応するよう進化する生物の身体構造と行動原理を気候変動への適応に応用する、「アダプトメント (ADAPTMENT)」という概念を提唱している。地球環境への適応性 (Adaptation) を高めるため、従来の開発 (Development) に対

抗する新たなデザインアプローチを提示した。

またマッケンジーは、リジェネラティブデザインというアプローチを紹介。リジェネラティブ (Regenerative) とは「再生」を意味する単語だが、近年、サステナビリティの先を行く概念として注目されているキーワードである。氏は、絶滅危惧種の増加や水質汚染の問題に触れながら、既存の資源を持続可能にするだけでは十分でなく、どうしたら修復・回復できるのかまで考えなければならぬと強調する。地球環境の健全性を担保するために、危機感を持ってアクションを起こしていかなければならないと訴えた。



水野大二郎 (モデレーター) / 京都工芸繊維大学 教授、慶應義塾大学大学院 特別招聘教授。英国ロイヤル・カレッジ・オブ・アートで博士号を取得。ファッションを中心に横断的なデザイン研究に従事する。



ドウィニタ・ララサティ / インダストリアルデザイナー。インドネシア・バンドン工科大学 芸術・デザイン学部 講師、研究員。グラフィックダイアリーのパイオニア。



モニカ・コンクズ・マッケンジー / エレン・マッカーサー財団 シニア・デザイン & イノベーション・マネージャー。リーダーシップコンサルタントを経たのち、循環型経済のためのデザインとその環境づくりに取り組む。



太刀川英輔 / 日本インダストリアルデザイン協会 (JIDA) 理事長、NOSIGNER 代表。希望ある未来を創るデザインストラテジスト。生命の原理から学ぶ新しい創造性教育「進化思考」の提唱者。



マリアン・メンサー (オブザーバー) / 気候イノベーション教育ラボ (CIEL) ファウンダー、CEO。企業の持続可能な変革とイノベーション強化に助言を行う。若いデザイナーが再生可能な社会の発展の触媒となるよう働きかけを行う。

ドウィニタ・ララサティは、グローバルサウス¹におけるクリエイティブ産業²の実態に関わる調査研究から、限られた資源で持続性を担保しなければならないこれからの経済社会には、クリエイティビティを活用したアプローチが必要不可欠であり、デザイナーはその担い手として重要な役割を果たすと語った。

ディスカッションの後半では、環境問題にデザインが寄与するために、「ステークホルダー間の共創」「ビジョンづくり」「ツールの民主化」の3点が重要なステップとして挙がった。

ララサティは、複雑な社会課題を解決するには、さまざまな組織やステークホルダー間のシナジーが必要不可欠であると主張。一方で、特にグローバルサウスにおいては、現地リーダーのコミットメントや、政治的背景の違いから、ステークホルダー間の調整が一筋縄ではいかないことを示し、相互利益の創出の難しさと重要性を強調した。

水野は、デザイナーには今後、広範な未来への

洞察が求められると主張。従来のユーザー起点のアプローチではなく、ユーザーという考え方を超え、人類の祖先が自然とどう相互作用してきたのか、そして未来においてどのように相互作用していくのかを考える必要があり、そのような遠くの未来を考えるには、特別なマインドセットやクリエイティビティが必要であると語った。それに対し太刀川は、ChatGPTなどのツールが、祖先や子孫などの離れた世代の視点を代表することができるとはしないと、AIが新たな視点をもたらす可能性について言及。AIがインターフェースとなることで、遠い過去や未来への理解を深めることができるかもしれないと、先端技術との連携による解決策への期待を示した。

オブザーバーとして参加したマリアン・メンサーは、環境問題に対する先行的な取り組みとして、ヨーロッパでは企業に対して、環境負荷の削減状況やサーキュラーエコノミーへの貢献、生物多様性への配慮などについての報告を義務づけるような制度が整備されつつあると紹介。このような

制度面での枠組みが構築・導入されていくことで、地球環境との共生に向けた社会変革が加速するだろうと見解を提示した。

最後に水野は、本ディスカッションで挙がったさまざまなデザインコンセプトについて、現時点では専門家のみが活用できる高度なツールであると指摘。社会変革のためにはツールの民主化が必要であると主張した。世界の各地域で独自のデザイン戦略を明確にしたうえで、ツールもまた地域固有の文脈に落とし込んでいくことが重要であると論じ、幕を閉じた。

¹ インドやインドネシア、トルコ、南アフリカなど、南半球に多いアジアやアフリカなどの新興国および途上国の総称。

² 個人の創造性や技能、才能に由来し、知的財産の生成や活用を通じて経済的価値や文化的価値を創出する潜在力を持つ産業のこと。芸術、デザイン、エンターテインメント、広告、建築、出版、ソフトウェア開発など幅広い分野を含み、文化的表現や創造的なコンテンツの生産に重点が置かれている。

近年の技術分野における研究開発動向や、それらと人間の関わり方がどのように変遷してきたのかについてのディスカッションから始まった「Technology」セッション。AI研究を専門領域とする松尾 豊は、日本の技術開発の現状について、特に大企業でのデジタルトランスフォーメーションが進んでおらず、他国に遅れを取っていると指摘。一方で、日本は国民ひとり当たりのChatGPT使用率が世界上位に入っており、AIに対する人々の興味関心は高く、個人単位では、これら新技術を取り入れていかなければならないという意識改革が進んでいると説明した。田中み

ゆきは、新型コロナウイルス感染症の蔓延によって普及したZoomなどのウェブ会議サービスの普及を例に挙げながら、コロナ禍を経て、多くの人が孤立を経験し、他者とつながることの必要性を認識したとともに、テクノロジーに対する関心の高まりが起きたことを説明した。

田中は同時に、技術革新がもたらす社会的分断に警鐘を鳴らす。「テクノエイブリズム」という概念を取り上げ、「障がいを持っていない状態が理想」という前提のもと、テクノロジーの発展が障がいを「治す」ことに焦点を当てたものになっていると指摘。このような考え方は、障がい



スザンヌ・ムーニー（モデレーター）／アイルランド出身のメディアアーティスト、多摩美術大学 准教授。芸術と現代文化におけるテクノロジーの没入的な可能性を探索する。



松尾 豊／東京大学 大学院工学系研究科 教授。博士（工学）。2019年より現職。専門分野は人工知能、深層学習、ウェブマイニング。



佐々木剛二／人類学者。日立製作所 研究開発グループ 主任研究員。日立製作所「サステナブルな未来のためのトランジション」などのプロジェクトを主導。

Technology

テクノロジーをとおして問われる人間性

Session 3



田中みゆき／キュレーター、プロデューサー。「障がいはい世界を捉え直す視点」をテーマに、障がいの当事者を含む鑑賞者とともに芸術表現を再考する。



アリオーラ金田 アンナ（オブザーバー）／IDEO Tokyo エグゼクティブディレクター。プロダクトデザイナー、リサーチャーとして、家電製品やライフスタイル、UI/UX、AI 倫理などの領域でデザインに取り組む。

者への差別的な考え方や社会的偏見を助長する可能性がある」と説明した。田中は、障がい者が遠隔操作でサーバーとして従事できる分身ロボット「OriHime（オリヒメ）」の事例を紹介しながら、テクノロジーは個々人の能力を向上するためだけでなく、どんな障がいを持つ個人でもさまざまな環境にアクセスできるようにするために発展させるべきであると、テクノロジーのアクセス性と包摂性を促進することの重要性を強調した。

本セッションでは、大きくふたつの論点に関する議論が展開された。テクノロジーの「選択性」と「信頼性」についてである。近年、新型コロナウイルスの蔓延によりオンラインミーティングなどが普及し「新たなテクノロジーを受け入れざるを得なかった」状況であったとスザンヌ・ムーニーが説明するなかで、テクノロジーを使わないという選択も守るべきであるとの意見が挙がった。アリオーラ金田 アンナは、「テクノロジーを使わないという選択をしたとしても、社会やコミュニティから排除されないことが重要。テクノロジー

の有無に関わらず、人々が生きていけるようにすべき」と語る。また彼女は、自身が子どもとの時間を確保するために、スマートフォンを使わない時間を設けることがあるといい、テクノロジーの発展によるアクセス性の高まりには、オフラインでいたいと考える人たちからの新たなニーズが潜んでいると分析した。

ディスカッションの後半では、生成AIの台頭などをとおして人々がテクノロジーに対する不安や懸念を感じるようになってきているという状況に触れながら、これらのテクノロジーの信頼性についての問いが投げかけられた。佐々木剛二は、ChatGPTをはじめとした新たなデジタルツールを使う際に、「このテクノロジーを使って自分になりたい自分に近づけるか、より良い人間になれるのか」を問うことで判断をしていると説明。ツールの機能性や利便性だけを追い求めるのではなく、自身の価値観や倫理感と向き合うことで、より良いテクノロジーとの関わり方ができるのではないかとの見解を語った。

ムーニーから投げかけられた「デジタルトランスフォーメーションの時代においてデザインは何ができるのか」という問いに対し、佐々木は「デザイナーは、新しいテクノロジーとどう向き合い、対応していけば良いのかを、子どもから大人まで、幅広く一般市民に教えることができる」と回答。急速に進むデジタル変革と環境危機の時代において、デザイナーは新しいテクノロジーを既存のシステムと統合し、より良い製品やコミュニティ、社会をもたらすことができると語り、デザインへの期待を露わにした。

セッション冒頭では、経済産業省 デザイン政策室の原川 宙より「日本のデザイン政策」をテーマにしたプレゼンテーションが行われた。原川は、日本が経済大国としての立ち位置を確立するうえでデザインが重要な役割を果たしたと述べ、日本社会の形成におけるデザインの重要性を強調。従来、日本では工芸や工業デザインなど各所で「狭義のデザイン」が浸透していたが、近年複雑化する社会課題解決のために政策にもデザインが応用されていることを紹介。「デザインの力で社会課題を解決し、明るい将来を実現したい」と抱負を語った。

パネルディスカッションでは、「政策立案にデザインを活用するためには」というテーマで議論が行われた。実践が進んでいるイギリスと台湾の事例について、アナ・ウィッチャーとチーイー・チャンがその取り組みを紹介。

イギリスでは、デザイナーや研究者、政策立案者からなる組織「ポリシーラボ」が2014年に内閣府に設置され、「オンラインの犯罪報告」「ホームレス化防止」などさまざまな社会問題に対してデザイナーらが解決のためのアイデア出しから具体的なサービスの考案と実行に取り組んでいる。政策立案におけるデザイン活用の先駆的な



田川欣哉 (モデレーター) ノデザインエンジニア。Takram Japan 代表取締役。英国ロイヤル・カレッジ・オブ・アート 名誉フェロー。化粧品から宇宙工学まで、イノベーションとブランディングの幅広いテーマを手がけるデザインファームを率いる。



ムハンマド・ニール・エル・ヒマーム ノインドネシア観光・創造経済省 デジタル経済・クリエイティブプロダクツ担当副大臣。ICT 分野の専門知識を有し、2020 年より観光・創造経済省 (Kemenparekraf) にアプリケーションとガバナンスのためのデジタル経済担当副官として入省。



浅沼 尚 ノデジタル庁デジタル監。事業会社とコンサルティング会社で体験デザイン業務に従事。2021 年 9 月にデジタル庁のチーフデザインオフィサーに、2022 年 4 月よりデジタル庁デジタル監に就任。



アナ・ウィッチャー ノ英国のイノベーションファーム、PDR のアソシエイト・リサーチディレクター。英国政府ポリシーラボの設立やアクションプラン設計に携わるなど、デザインメソッドを用いた政策やサービス、プログラムの開発と評価に取り組む。



チーイー・チャン ノ台湾デザイン研究院 院長。世界デザイン機構 (WDO) 理事。著書に「現代建築の観念美学 (中国語名: 當代建築観念美学)」 「欧州の魅力的な新建築 (中国語名: 歐洲魅力新建築)」 などがある。



原川 宙 ノ経済産業省 商務・サービスグループ デザイン政策室 室長補佐。日本国のデザイン政策の変遷や世界各国におけるデザイン政策の調査研究などを担当。「これからのデザイン政策を考える研究会」主宰。

Policy

世界に広がる「政策デザイン」

Session 4



取り組みとして、デザインと政策の双方に精通した人材を育成するというポリシーラボの活動は世界中から注目されている。

また、台湾では「台湾デザイン研究院」が発足し、産業振興にとどまらず、人材育成や企業へのデザイン導入、企業とクリエイターとのマッチングや商品の販路開拓、デザインによる国際交流など、モノのデザインからコトのデザインまで、幅広くプロジェクトを展開している。これら他国・地域の取り組みは、近年日本国内でも進んでいる「政策デザイン」の先進事例として、今後の動向が注目される。

浅沼 尚は、情報技術の変化の速さに着目し、デジタル政策にデザインのアプローチを実践するうえで、デジタルプロダクトの開発の重要性を主張。またウィッチャーは、イギリス政府が雇用する3,000人のデザイナーの大半がデジタルプロダクト開発に従事していると述べ、政策におけるデジタル分野への集中的なデザイン活用が重要であると強調した。モデレーターの田川欣哉も政

府のデザイン活用におけるデジタルの重要性に注目し、日本政府がデザイン活用に着手する際に、デジタル庁が重要な役割を果たすと述べた。

デザインを活用するうえでさまざまなステークホルダーが共創することの重要性についても議論がされた。ウィッチャーの言葉を借りれば、市民から遠い存在になりうる政策担当者は、デザインの考え方を有効活用することで、市民の視点に根ざした政策を発想しやすくなる。ムハンマド・ニール・エル・ヒマームも、政策策定の過程ですべてのステークホルダーからフィードバックを受けることを怠らず、柔軟に意見を取り込むことの重要性を説いた。データを重視することである種の固定的な思考に陥ることがあるが、その傾向を回避する手段としてもデザイン活用には意義がある。

ディスカッションの終盤では、政府がデザインを、社会課題の解決のツールかつ「出発点」と捉えることの重要性について各々が語った。小さな成功事例を積み上げていくことで、デザインの力

が政府の意思決定を良い方向へと導くことを証明できるはず、という意見とともにセッションが締めくくられた。



統括セッション

地球課題に挑むデザインの「プロトコル」

分科会の後には、各分科会のモデレーター4名がそれぞれのセッションでの議論内容を報告し、齋藤精一をモデレーターにディスカッションを行った。

本セッションで特に注目されたのは、近年のデザイン潮流を示す「d(スモールディー)」と「D(ビッグディー)」というふたつの概念に関する議論だ。色や形などの「モノ」を対象とする20世紀型の「d」から、企画やサービス、フレームワークといった「コト」の価値を創造する21世紀型のデザインの「D」へと領域が拡大しているという、近年のデザイン動向を表す。齋藤は、特に行政や大企業で進む制度設計などを「D」、地域やコミュニティレベルのデザイン活動を「d」の例として挙げながら、両者間にギャップが生じていることが大きな課題であると指摘。学术界や研究機関が橋

渡しとなり、同じ言語でコミュニケーションを取れる「プロトコル¹」を導入すべきであると語った。

水野と池田は、このようなプロトコルを導入していく際に、先進国の手法をそのまま他の地域に適用することの難しさを指摘。地域文化や文脈を理解することの重要性を強調した。

またムーニーは、特に「D」の重要な担い手である大企業の責任について言及。多大なリソースと影響力を持つ企業が上流で正しい決断を行わなければ、下流のさまざまなデザイン活動が十分な効果を発揮できないことなど、その影響力について意見を投じた。

田川はデザインが政策提言プロセスにも活用されている近年の潮流を説明。特定のコミュニティに深く入りこむことで課題解決を行う、文脈依存的なデザイン手法が政策分野に採り入れら

れることで、「D」が「d」の集約として、政府がマイクロサービスのプロバイダーへと変化していくのではないかと見解を語った。

セッションの最後に齋藤は「これからは誰もがデザインに参加していく社会となる。一人ひとりの能力を理解し、市民が社会に参加する機会を提供しなければならない」と強調。複雑な社会課題の解決を目指すうえで多様なステークホルダーを巻き込み、アクションへ結びつけていくには、全員が同じ言葉で協議できることが重要であると、本セッションを締めくくった。

¹ 主にコンピューターや通信機器などが互いにデータをやり取りする際の、ルールや手順のこと。

Day 2の締めくくりには、ワールド・デザイン・キャピタル(以下、WDC)2026の発表が行われた。WDCは「経済、社会、文化、環境の開発と発展にデザインを有効活用している」と認定できる都市を2年ごとに表彰しており、これまでにトリノ(2008年)、ソウル(2010年)、ヘルシンキ(2012年)、ケープタウン(2014年)、台北(2016年)、メキシコシティ(2018年)、リール・メトロポール(2020年)、バレンシア(2022年)、サンディエゴ&ティファナ(2024年)が選出、表彰された。

WDC2026では、デビッド・クスマより、ドイツのフランクフルト・ライン＝マイン大都市圏(以下、フランクフルト)の選出が発表され、式典ならびにフランクフルトの代表者によるスピーチが行われた。フランクフルトは「民主主義のためのデザイン～より良い生活のための環境を求めて」というテーマを掲げており、クスマはこのテーマに込められた想いを原動力に、より良い社会への変革にまい進することへの期待を言葉にした。

続いて、ヘッセン州経済省政務次官であるイエンス・ドイチェンドルフとフランクフルト副市長のステファニー・ヴェーステが、フランクフルトの展望についてスピーチが行った。ドイチェンドルフは、横浜を含む世界中の約60もの友好都市との連携強化を図りつつ、「度重なる戦火に見舞われた経験のあるフランクフルトだからこそ、再生への強い意志とともにデザインの力を用いて社会革新を強く推進できる」と強調。ヴェーステは、「社会を支配するのではなく、社会の変革をデザインする姿勢を持つこと」の重要性を主張し、「社会のさまざまな不平等を是正し、未来の世代により良い生活を提供したい」と抱負を述べた。

フランクフルトが、デザインを活用しどのような素晴らしい社会を実現させるのか。世界中が期待を込めて見守っている。



ヘッセン州経済省政務次官 イエンス・ドイチェンドルフ



フランクフルト副市長 ステファニー・ヴェーステ

ワールド・デザイン・キャピタル2026発表



ワールド・デザイン・メダル授賞式

デザインの優れた功績に対して贈られる「ワールド・デザイン・メダル」。
2023年度は、アメリカの工業デザイナーで老年学者である
パトリシア・ムーア博士の受賞が発表され、その授与式が行われた。

パトリシア・ムーアは、自身の生い立ちと活動を紹介しながら、平和のためのデザインに注力した経緯を語った。彼女がデザイン活動を始めた当時、男性ばかりであった工業デザインの世界で経験した性差別や、デザインが消費者を「普通の人」と「普通でない人」に分断しているような社会の不平等性に課題意識を持つようになり、視覚や聴覚に不自由を抱える人や戦争による負傷者など、より大きな支援を必要とする人々に奉仕することを選んだという。

「ハンディキャップを持つ人(障がい者)は存在せず、全人類がユニークな個性を持った存在である。偏見や先入観を取り払い、その人自身の能力に目を向けるべきだ」と、偏見や差別の撲滅を訴えた。

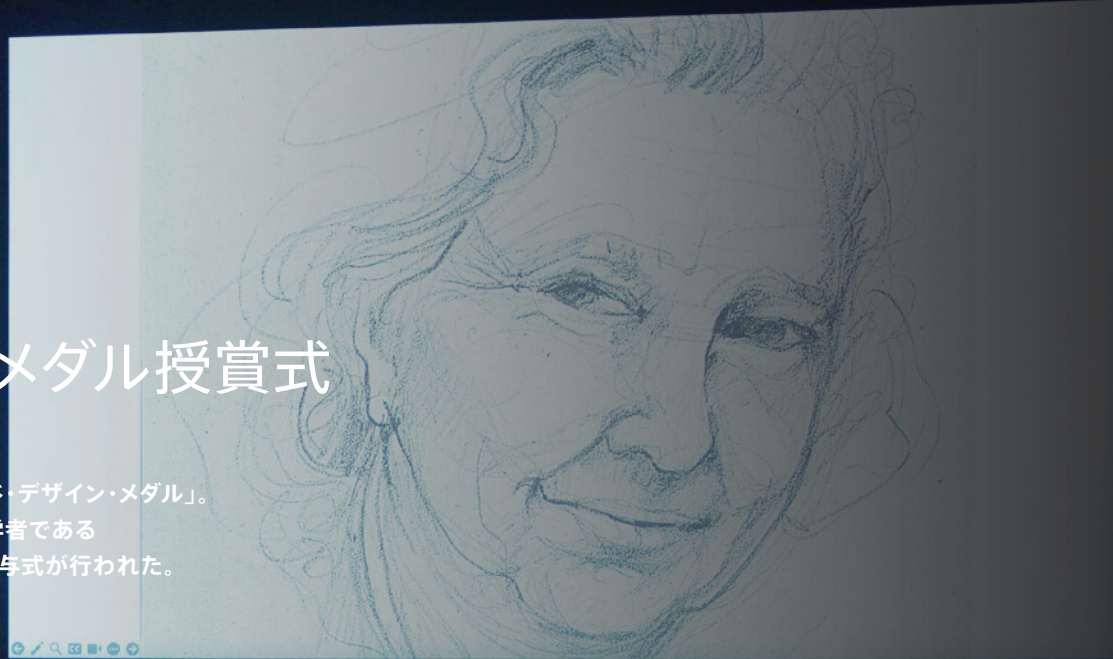
また、これらのデザインには「共感(Empathy)」

が欠かせないと語る。ムーアは26歳のときに85歳の老婆に変装し、アメリカとカナダを4年間かけて旅行するという試みを実践した。「さまざまな課題を抱える人々の隣に立ち、その課題と一緒に向き合っていくことで質の高い新たな生活をもたらすことができた。それは、デザイナーとしての誇りである」という氏の言葉は、まさに高齢者の身体感覚を身をもって体験したからこそ語れるものだ。

プレゼンテーションの最後では、近年の紛争など社会情勢を鑑みながら、世界の分断や二極化が進んでいる状況に触れた。ホームレスをはじめとした人々の生活の質に関わる課題は、デザイナーの力量不足からきたものであり、恥ずべきことだと指摘。世界に「公平性(Equity)」「尊厳(Dignity)」「安全性(Security)」をもたらすも

のがデザインであると述べ、デザイナーは公平性と平和の実現のために戦っていくべきであると訴えた。

自身の体験を通して、社会のためのデザインの必要性を訴える姿に、会場は鳴りやまぬ拍手に包まれた。



パトリシア・ムーア／デザイナー、老年学者。ムーアデザインアソシエイツ代表、FIDSA会長。
ユニバーサルデザインやインクルーシブデザインのパイオニアとして知られ、世界規模で研究・実践を重ねる。



第1回のワールド・デザイン・メダル受賞者である
ヘルムート・エスリンガーがパトリシア・ムーアの紹介を行った。

アフタートークイベント

2024年3月、東京・六本木のインターナショナル・デザイン・リエゾンセンターにて「WDO世界デザイン会議東京2023」のアフタートークイベントが行われた。実行委員長の田中一雄および分科会のモデレーターを務めた5名の登壇者が会議を振り返り、「あたらしい世界のためのデザイン」のあり方について語り合った。

4つの分科会で語られたこと

トークの冒頭、田中一雄はWDO世界デザイン会議東京2023の成果について、造形を中心とした従来のデザインではなく、現代の社会課題に対してデザインに何ができるのかを議論し、デザインの再認識ができたと説明した。そのうえで、会議で得られた視座を次世代につないでいくような提言やキーワードを見出したいと提案した。

つづいて4つの分科会のモデレーターが各セッションの内容を報告した。まず「Planet—環境問題ソリューションからデザインを考える」を担当した水野大二郎は、サーキュラーエコミーにおいて物質を循環させるデザインの必要性についてはすでに登壇者の共通認識があったとし、議論の中心は個々の製品やサービスではなく、それを取り巻くシステム全体をリジェネラティブ(再生)にするデザインであったと振り返る。デザインストラテジストの太刀川英輔が提唱する「Adaptment」¹の概念をはじめ、生態系や生命システムそのものをデザインの対象とする動きも出てきていると説明した。

「Technology—DXからデザインを考える」のスザンヌ・ムーニーは、セッションでは主にAI

について語られたことを振り返り、ポジティブとネガティブの両面があるなかでAIを有効活用していくためには、研究開発とデザイン、市場のコラボレーションが重要だという点で合意したことを報告。一方、キュレーターでアクセシビリティ研究者の田中みゆきによる「障がい者とテクノロジーの関係」についての指摘を踏まえ、「(テクノロジーを)使わない」という選択肢も残すべきであると語った。また、そのような選択を個人に委ねるだけでなく社会全体の問題としてとらえるべきという意見も紹介した。

池田美奈子は「Humanity—新たな人間像からデザインを考える」について、「テクノロジーが進化しても人間性の根源は変わらず、脱人間中心主義といってもわれわれはやはり人間の視点で語るほかない」とし、それゆえに抽象度の高い“空中戦”の議論にならざるを得ない難しさがあったと打ち明けた。そのなかで示されたのは、地球の未来について考えるときには人間以外の生命体にも注意を払うべきである、という見方だ。また池田はギリシャ哲学の時代から言われる「愛と共感と創造性」に立ち返り、デザインの力で人々の共感を生み出していくことが大事だという結論に達したと述べた。

「Policy—デザイン政策のこれからを考える」を担当した田川欣哉からは、英国や台湾などの行政に携わるリーダーたちが自国・地域の政策デザインの事例を解説したこと、また行政組織に多くのデザイナーやテクノロジストが入り、近年それが加速している様子が紹介された。田川は「行政側も、現場やユーザーのリアリティを掴み、変化を起こしていくための“伴走者”としてデザインの価値を実感しはじめている」と説明した。

最後に、今回の会議の基調講演および統括セッションのモデレーターを務めた齋藤精一は、基調講演のスピーカーたちとの会話に触れて、八百万の神やアニミズムの話が出たことが印象的であったと振り返る。「デザインの概念がどんどん拡張するなか、今回、日本という国でこの会議を開催した意味として、これからのデザインはよりローカライズされた視点でコ・クリエーションしていくという方向性を見出すことができたのではないか」と所感を述べた。

¹「Adaptation(適応)」と「Development(開発)」を
かけ合わせた造語。





田中一雄



水野大二郎



スザンヌ・ムーニー



池田美奈子



田川欣哉



齋藤精一

デザインに求められるのは 臨機応変の対応力

これらの振り返りを踏まえてトークの後半では、WDO 世界デザイン会議東京2023のメインテーマである「Design Beyond——あたらしい世界のためのデザイン」について各登壇者が自分の意見を提示した。田中からの「世界が抱える問題は明らかなのに、なぜ解決が進まないのか」という問いに対して、水野は「例えば、北半球と南半球というロジックの異なる地域同士では相手に対する想像力が行き渡りにくい。つまり共感が届かないということが根強くある」と指摘。「共感を届けるには、問題を解決するために『これをすべきだ』という要件定義をやめ、一緒に取り組むなかで柔軟に対応していくデザインマインドセットが必要だ」と語った。池田も「登壇者のキャメロン・シンクレア (NPO「Architecture for Humanity」主宰) がフィジー島の人々の移住プロジェクトを紹介していたように、デザイナーも現場に入って経験を共有しながら一緒に活動する努力はできる」と同調した。

一方で齋藤が「デザイナーは魔法使いだ、万物の代弁者だといった見られ方は危険」と警鐘を鳴らすと、田川も「デザインですべてを統合できると考えるのはおそらく幻想」と続けた。「人間中心や地球中心など、何かを中心に置かなければ“座りが悪い”というような議論からそろそ

ろ脱却したい。しかし、デザインとしてどこまでを内部とし、どこから外部化するのかという議論は避けて通れない。外部とネットワーク化するなかでデザインを位置づけ、他分野と協力しながら解決方法を見つけていくことが大切では」(田川)。

水野は、海外の教育分野ではすでに“デザイン万能論”に対する反省が始まっているとして、イタリアのファッション芸術学校であるポリモーダの修士課程では1年目の学生が畑を耕して原料の栽培から始めていると紹介。「自らも問題の一部として活動することで、デザイナーの役割をより効果的に果たしていくことができる」という意見に、齋藤も賛同。「成熟し飽和化した社会が膨大な問題を抱えるなか、デザインという活動はそれに対応する瞬発的な“筋肉”をどれだけ持っているのか。目の前に対して具体的なアクションを起こし続け、いつでも方向修正ができるようにしておきたい」と訴えた。

「スモールd」と「ビッグD」から 「デザイン」へ

トークの最後には、田中からの「What is the problem?」「What to do next?」というふたつの問いに対し、登壇者がその答えをフリップ(紙)に書いて発表した。「What to do next?」に対して「change」と書いた田川は、「未来とは『変化の積分』であると思う。世の中

に点在するチェンジメーカーたちとデザイナーが結託したときに生まれるインパクトをどんどん束にして可視化していくことが次のステップではないか」と説明。池田は地球規模まで視野を拡げ「自分(たち)はどう生き残るのか」という視点で考えれば、より実効性のあるソリューションが生まれるはずと語り、「環境やモノとの親近感、共感をつくり出すこと」と答えた。それに対してムーニーは「デザイナーにとって共感が大事だとされるなかで、実際の人間はそこまで“良い存在”ではないのでは」と疑問を呈し、「リスクもあるが、AIが人間とは違うところから新しい視点を与えてくれる可能性についても考えたい」という。例えばテクノロジーが介在することによって、デザイナーが現地で実際に体験・共感するよりもリアリティをもって現状を理解できるようになるかもしれないと説明した。

水野は「What is the problem?」に対して、狭義または広義のデザイン論が二分している状況を取り上げ、答えの出ない議論を続けるよりも「アクティビズムを推進したほうがいい」と断じる。齋藤もフリップに大きくカタカナで「デザイン」と書き、「スモールdやビッグDを区別して考えることはもう止めた方がいい。両者を含んだ『デザイン』として考えるべきだ。今本当に必要なのは日本なりの、これからの世代や産業のためになるアクションにほかならない」という。例えばNPO団体などが問題解決のために推進

している活動についてプレゼンテーションし、それに対して企業や行政が協力を申し出たり、現場で実証してみるといった「具体的なアクション」につながる話し合いこそ、世界デザイン機構(WDO)や世界デザイン会議で行われるべきだと続けた。

デザインを狭義や広義で括るべきないことに対して田川は「われわれがここアジアを拠点にデザイン活動をしながら、スモールdやビッグDという議論に違和感を感じていること、そのどちらでもないカタカナの「デザイン」に改めて向き合いはじめたことに価値がある」という。それを受けて齋藤は「超高解像度で観察をし、問題を見つけ、それに対する何かしらの答えを共感とともに提示することがデザインの急務であることは間違いない。日本のデザインは世界で十分戦えるはず。小さくてもいいから各自が行動していくことが大事だ」とまとめた。

聴講者も含めて会場全体がますます熱気を帯びてきたところで田中が全体を総括し、今後について、今回出たキーワードを整理して具体的なアクションプランあるいはそれを推進する仕組みについて提言や報告をする機会を設けたいと展望を語り、アフタートークイベントを締めくくった。

