

我が国の新・デザイン政策研究

海外デザイン政策動向

デザインが企業経営に与える
効果の先行研究レビュー

海外デザイン教育事例

概要版報告書

経済産業省 デザイン政策室

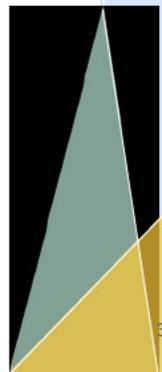
2022年 4月

MRI 三菱総合研究所
DESIGN×CREATIVE TEAM

目次

はじめに	3
本研究の背景と目的	4
1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査	5
本調査の目的と内容	6
調査サマリー：諸外国及び地域のデザイン政策一覧	7
考察：我が国のデザイン政策の特徴・課題	11
【参考】調査対象14の諸外国及び地域のデザイン政策概要	32
2. デザインが企業経営に与える意義・効果	46
本調査の目的と内容	47
先行研究の類型化：「効果」に対する先行研究のアプローチ	48
先行研究の問題点	49
今後の研究において、留意すべき事項	51
【参考】先行研究の一覧	53
3. 我が国及び海外におけるデザイン教育	57
本調査の目的と内容	58
調査サマリー：(1) 幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育	59
調査サマリー：(2) 非デザイナーがデザインを学ぶもの	69
調査サマリー：(3) デザイナーに対するリカレント教育	77
我が国のデザイン教育の特徴・課題	84
論点整理：今後の我が国のデザイン教育の在り方	88

はじめに



本研究の背景と目的

背景

近年、**デザイン界を取り巻く環境は急激に変化**している。「デザイン」という行為は、その対象と行為主体が**拡大・多様化**しており、**産業界からも重要視**されている

我が国では、この環境変化に対応した**新しいデザイン政策の在り方の検討**が求められている

目的

今後の我が国のデザイン政策の在り方の検討に資する情報を整備することを目的として、
以下3つの調査・分析を実施する

1 各国・地域のデザイン政策調査

比較検討対象となる**14の諸外国及び地域のデザイン政策の直近動向**を調査し、我が国のデザイン政策の特徴・課題、今後のデザイン政策検討に必要な**観点を押さえる**

2 デザインが企業経営に与える意義や効果の先行研究レビュー

デザインを企業経営に活用することで、どのような**意義や効果**があるのかを定量的に調査・研究した**先行研究を15本収集し、研究の類型化と問題点の整理**、今後の研究における**留意すべき事項**を押さえる

3 我が国及び海外におけるデザイン教育調査

各国・地域のデザイン政策で調査した国及び地域を念頭に、以下の①から③に関する**デザイン教育事例**を調査し、我が国のデザイン教育の特徴・課題、今後のデザイン教育の在り方を押さえる

- ① 幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育
- ② 非デザイナーがデザインを学ぶもの
- ③ デザイナーに対するリカレント教育

1

諸外国及び地域のデザイン政策の調査

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

本調査の目的と内容

目的

- 諸外国及び地域のデザイン政策と比較し、現在の我が国のデザイン政策の特徴及び課題を分析すると共に、今後の我が国のデザイン政策を検討するに当たっての必要な観点を分析する

- 公開情報を中心に、2022年現在における諸外国及び地域のデザイン政策を把握し、我が国の現在・今後のデザイン政策について考察する
- デザイン政策に関する公開情報の有無や充実度※、我が国のデザイン政策を検討する際の有効性を踏まえて、以下14の国・地域における2022年現在のデザイン政策を調査

※スペイン王国、スウェーデン王国、ノルウェー王国、オーストラリア連邦等は公開情報が限定的であり、対象から除外している

調査対象

- | | |
|---------------------------------|-------------------|
| 1. グレートブリテン及び北アイルランド連合王国(以下、英国) | 8. 中華人民共和国(以下、中国) |
| 2. フランス共和国 | 9. 大韓民国(以下、韓国) |
| 3. ドイツ連邦共和国 | 10. 台湾 |
| 4. イタリア共和国 | 11. 香港 |
| 5. オランダ王国 | 12. シンガポール共和国 |
| 6. デンマーク王国 | 13. アメリカ合衆国 |
| 7. フィンランド共和国 | 14. インド |

調査項目

- ① デザイン政策の概要
- ② デザイン政策の基本指針
- ③ デザイン政策の検討主体
- ④ デザイン政策の実施主体
- ⑤ デザイン政策の対象
- ⑥ デザイン政策におけるデザインの定義
- ⑦ デザイン政策が対象とするデザイン分野
- ⑧ デザイン政策におけるデザイナーの定義

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

調査サマリー： 諸外国及び地域のデザイン政策一覧

デザイン政策の概要・特徴



- 英国では、政府や中間組織、産業界や教育機関がデザインを国の発展に資する重要な要素として、幅広い分野でデザイン活用を促進している
- デザインを活用した社会課題解決・イノベーション、デザイン活用人材の増加を推進するため、表彰やコンペ、企業とデザイナー人材の交流活性化等を支援している



- フランス共和国では、地域圏・都市・企業ごとにデザインの研究・活用が推進され、デザインに関わる認識にデザイナー間、市民間で地域格差がある
- 2019年のデザイン会議を経て、国内の全国統一的なデザイン政策の策定・政策実行に向けた準備が始まっている



- ドイツ連邦共和国では、デザインを含む文化・クリエイティブ産業を、独立した1つの経済成長分野として確立し、競争力を強化することを目的に、国(連邦経済気候保護省、文化・メディア連邦政府委員)がイニシアチブを設立
- 主に、デザイナーのネットワーク構築、資金調達、能力向上の観点で支援他、表彰イベント、産業モニタリングレポート発刊、研究活動等も行う



- イタリア共和国は教育大学省の策定する国家研究計画において“クリエイティビティ、デザイン、made in Italy”を重点分野の1つに掲げている
- 同分野を国力の基礎として捉えており、振興することで、SDGsへの貢献、国民の生活の質向上、各都市の発展等に繋がるとして財政援助等を行う(その他詳細な取組については公開情報で確認できず)

調査からの示唆

産業振興にとどまらず、幅広い分野でデザイン活用を促進しており、“デザイン”が広義のデザインとして一般大衆に受け入れられている

国主体のデザイン政策が充実せずとも、企業・人物・建築が狭義のデザインの観点において一定の評価を得ている

経済・文化関連省庁の連携により国家横断的に政策を推進
デザイナー支援、研究、社会への普及等多方面から振興策を展開

経済・文化面で重視するのみならず、SDGsや生活の質、都市の発展等の社会貢献と繋げて振興を計画

調査サマリー： 諸外国及び地域のデザイン政策一覧

デザイン政策の概要・特徴



- オランダ王国は重要9産業(トップセクター)の1つとしてクリエイティブ産業を位置づけている
- 政府、大学等の公的機関、企業、業界団体等が横断的に連携しクリエイティブ産業を振興している点、イノベーション創出や社会課題解決に貢献することを目指してクリエイティブ産業の力を活用している点が特徴的



- デンマーク王国はクリエイティブ産業を重要産業と位置づけ、1997年からデザイン政策を開始
- 2019年からは政策的アプローチとして、人材育成、投資、起業支援、公共部門へのクリエイティビティ活用等、6つの行動分野とそれに紐づく28のイニシアチブが策定されている



- フィンランド共和国はクリエイティブ産業振興を国策の重点領域に設定し、クリエイティブ産業の成長をサポートし経済に還元するエコシステムの構築を目指す。クリエイティブ経済のロードマップを雇用経済省が発表
- クリエイティブ産業におけるデータの蓄積、蓄積したデータから経済成長に与える影響を効果測定しエコシステムの検証を目指す点が特徴的



- 中華人民共和国は製造業・文化産業の産業振興の観点から、「中国製造2025」等にクリエイティブ産業の政策が含まれている。持続的な産業発展を達成するためにイノベーション主導の機能を推進
- クリエイティブ産業のデザインプロセスにおける新しい組織モデルの形成、デザイン成果共有の推進が特徴的

調査からの示唆

産業振興にとどまらず、イノベーション創出、社会課題解決への貢献に向けて、各アクターが連携して取組を推進

産業振興にとどまらず、教育、公共部門でのデザイン活用等、幅広い分野に対し政策的にアプローチしている

クリエイティブ産業の経済影響を定量的に測った上で、経済に寄与するエコシステムの構築を戦略的に進めている

イノベーション主導の産業振興に重点を置く中で、デザインコミュニティ・プラットフォーム構築を戦略的に進めている

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

調査サマリー： 諸外国及び地域のデザイン政策一覽

デザイン政策の概要・特徴



- 韓国は人的資本と創造性を核とするデザイン産業経済の実現を目指しており、デザイン産業融合戦略推進計画を策定
- 特に研究開発とデザインの融合を通じた新産業の創出や高付加価値商品の開発促進に注力している。他にもデザイン産業におけるビジネスエコシステムの高度化やデザイン産業体制の整備を進めている



- 台湾はデザインを重要な競争力と捉えており、MIT(Made in Taiwan)からDIT(Designed in Taiwan)への転換を目指す
- 台湾デザイン研究院(TDRI)の活動を通じて、デザイン政策立案の推進と国際的影響力の拡大、産業アップグレードの推進、公共及び社会イノベーションの促進を目指す



- 香港を国際文化交流の拠点として発展させるという中華人民共和国、国家第14次5カ年計画に基づき、2022-23年度の予算ではローカルクリエイティブ産業の育成を支援すると発表
- デザイン分野のスタートアップ支援をはじめ、産業振興、文化振興両面において、多様なデザイン政策を実施



- シンガポール共和国は、2025年までに「イノベーション主導型経済」と「愛される都市」となるというビジョンを掲げ、デザインをビジョン実現への戦略的ツールとして重視している
- デザイン感覚を持った人材の育成、企業や政府におけるデザインの役割拡大、地域コミュニティへのデザイン思考啓蒙等の政策を実施

調査からの示唆

製品開発のプロセスに注目し、研究開発の上流からデザイナーを参画させることで高付加価値商品の開発・新産業の創出を目指している

デザインによる産業アップグレードに注目するとともに、行政、公共部門、市民参加の社会活動に対するデザイン政策が推進されている

クリエイティブ産業の育成やデザイン分野のスタートアップ支援等、産業・文化振興におけるデザイン政策が推進されている

国家ビジョンとデザインを接合させ、市民のデザインリテラシーの向上に対する取組を国が全面的に支援している

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

調査サマリー： 諸外国及び地域のデザイン政策一覧

デザイン政策の概要・特徴



- アメリカ合衆国は、「政府機関に対するデザイン思考教育」、「都市づくりや公共建築物のデザイン向上」に向けた政策を展開
- **職員向けのデザイン思考教育を推し進める**政府機関の存在や、**建築デザインの品質担保**や都市やコミュニティのレジリエンスの向上を目的としたデザインワークショップ、各種プログラム等を実施



- インドは、2007年に国家政策を掲げ、インドデザインカウンシルや4つの国立デザイン研究所の新設等、デザイン政策の推進基盤を構築
- 日本や英国と連携して、**India Design Mark(表彰制度)**や**Design Education Quality Mark(デザイン教育の品質保証制度)**を整備。年間10億円規模の中小零細企業への**税制優遇**も実施

調査からの示唆

行政サービスの顧客価値向上や社会課題解決のツールとして、デザインを浸透・活用している

デザイン政策の推進基盤を構築し、他国と連携しながら表彰制度やデザイン教育の品質保証制度等の仕組みづくりを進めている

考察：我が国のデザイン政策の特徴・課題

【政策ビジョン】

1

我が国における、デザイン政策の目的や位置づけが不明瞭である

▶ 海外では、国策として明確に目的を設定しながら、デザインやクリエイティブを位置づけている国も存在

【政府体制】

2

政策検討の場が、一部の省庁に限定されている

▶ 海外では、我が国の経産省や文科省、国交省等に相当する関係省庁が連携して政策を担う国が多く存在

【中間組織】

3

デザインに関するシンクタンク機能（調査研究機能、政策提言機能）が脆弱である

▶ 海外では、デザインに関する調査研究や政策提言等を担う「デザインカウンスル」を設置する国が多く存在

【施策対象】

4

産業政策が中心で、市民や行政を含む「総合的なデザイン政策」が不十分である

▶ 海外では、市民へのデザイン教育や行政サービスの質向上に向けたデザイン活用等が多く施行

【社会実装】

5

コンセプトや気運づくりを政府が担い、デザイン政策の実践は民間に委ねている

▶ 海外では、具体的なデザイン政策と補助制度を合わせて展開することで、民間の実践を支援する国も存在

考察：我が国のデザイン政策検討に必要な観点

- 1 「National Design Policy」の策定
- 2 総合的なデザイン政策を支える、「府省庁横断的な政府体制」の構築
- 3 「日本版デザインカウンスル」の設立
- 4 国民のデザインリテラシーを養う、「教養としてのデザイン」の普及
- 5 デザイン政策評価と、企業・国民の意識啓発

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点1: 「National Design Policy」の策定 国内外のデザイン政策の比較

- 今後のデザイン政策を検討する際に、国策としてデザイン政策の目的・位置づけの明確化、関連省庁・中間組織による横断的な施策立案が期待される

国内外のデザイン政策の比較

我が国のデザイン政策

- ・ 経済産業省、特許庁の一部特定省庁に閉じた施策立案が中心
- ・ 産業・企業の競争力強化に向けた具体的な対応策を推進

海外のデザイン政策※

- ・ 「クリエイティブ産業」を国策として重視し、関連省庁・中間組織が横断的に関与
- ・ ビジネス・地域性・公共サービスの側面から総合的な政策方針を策定

「国策」として、デザイン政策のビジョン・目的と位置づけを明確化し、
ビジョンの実現／目的の達成に向けた、具体的な施策の立案と推進が求められるのではないか

※ 主に、英国、オランダ王国、デンマーク王国、ドイツ連邦共和国、インドのデザイン政策との比較

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

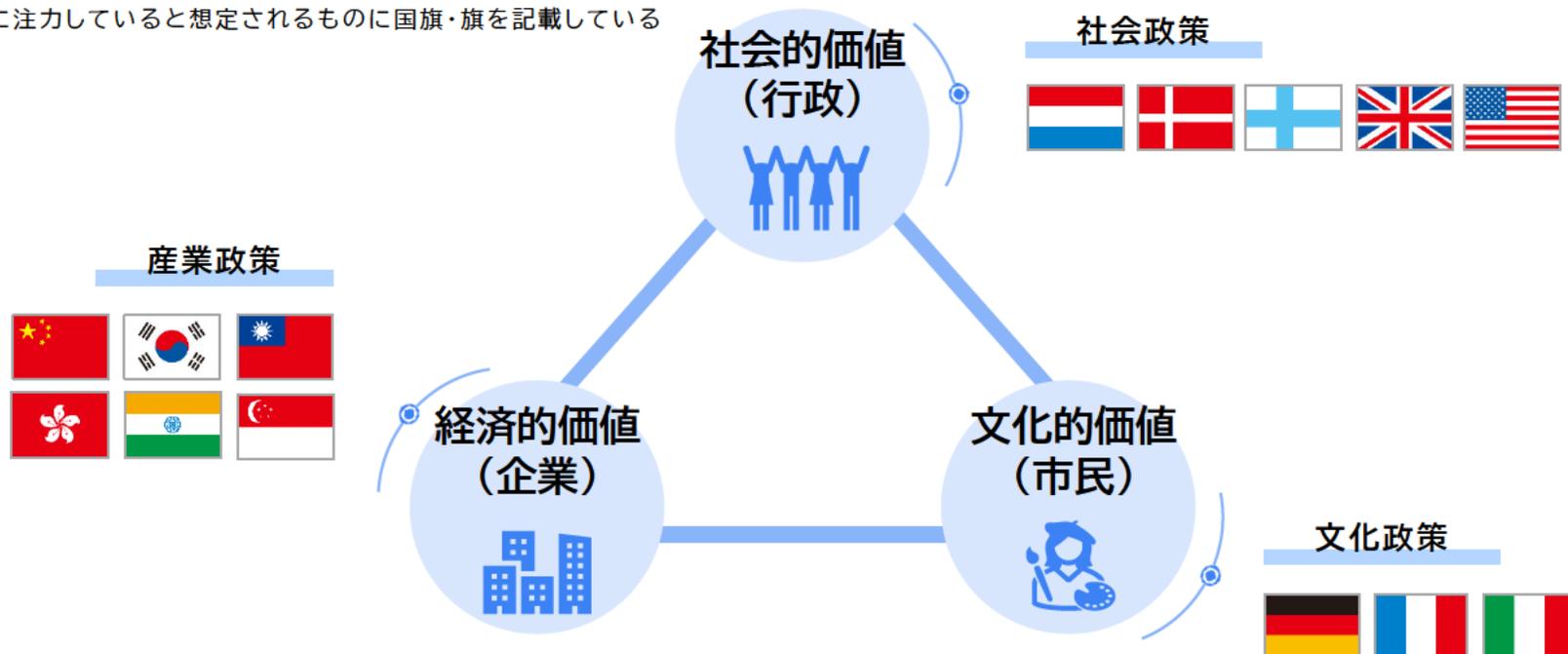
観点1: 「National Design Policy」の策定

各国・地域のデザイン政策の位置づけ

- デザインは、大きく3つの価値(経済的価値、文化的価値、社会的価値)を通じて、より豊かな社会の実現に寄与するものであり、各国・地域のデザイン政策はこれらの価値を起点に立案・実施されている
- 今日では、「経済的価値」や「文化的価値」を重視するデザイン政策が主流である一方、欧州の一部デザイン政策先進国を中心に社会的価値に着目した政策が見られる

デザインの価値と、各国・地域の政策の位置づけ※

※ 各国・地域の位置づけは、各々のデザイン政策を踏まえて、特に注力していると想定されるものに国旗・旗を記載している



1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点1: 「National Design Policy」の策定 【参考】インド、シンガポール共和国の事例紹介

- 調査対象国・地域の多くは、産業振興やイノベーションの実現、豊かな社会の実現等に向けたデザイン活用的高度化を目指しており、デザインに関する国家政策・ビジョンを掲げ、具体的な取組を加速している



2007年、商務産業省が「National Design Policy(国家デザイン政策)」を策定

産業におけるデザインの重要性が増す中で、インドにおけるデザインのビジョンや戦略、アクションプランを国家政策として提示

- この政策を受けて、2009年にIndia Design Council(インドデザインカウンシル)を設立し、「India Design Mark」や、「Design Education Quality Mark」等の施策を展開、2015年から2019年の間には4つの国立デザイン研究所を新設する等がなされている



2015年、経済開発庁の傘下のDesign Singapore Council が、「The Design 2025 Masterplan(2025年に向けた、デザイン政策の基本計画)」を発表

この基本計画では、2025年までにシンガポール共和国が「イノベーション主導型経済」と「愛される都市」になるというビジョンが掲げられ、5つの戦略と15の提言がなされている
(次頁参照)

- 提言の1つを受けて、未来のデザイン力を備えた労働力を準備・育成する「The Design Industry Manpower Plan」を2019年に発表する等、具体的な取組が進展

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点1: 「National Design Policy」の策定

【参考】シンガポール共和国「The Design 2025 Masterplan」の戦略と提言

- シンガポール共和国による「イノベーション主導型経済」と「愛される都市」の実現に向けた5つの戦略と15の提言は、我が国の新・デザイン政策で考慮すべき大切な観点が多く含まれていると思料

戦略1: 「デザイン」を国のスキルセットに導入する

- 【提言1】 就学前から中高生までの創造性とデザインセンスを養う、総合的なカリキュラムを開発・提供する
- 【提言2】 様々な分野にまたがる、産業界で即戦力となるデザイナーを育成する
- 【提言3】 業界やデザイン協会と協力し、継続的な専門的能力の開発、及び認定プログラムを導入する

戦略2: 企業や政府における「デザイン」の役割を拡大させる

- 【提言4】 デザインプロモーションユニットを形成し、シンガポール企業のデザイン採用をワンストップで支援する
- 【提言5】 公務員のデザイン思考に関する知識と実践を高める
- 【提言6】 公共機関によるデザインサービス調達のベストプラクティスを普及させる

戦略3: デザインファームの競争力を強化する

- 【提言7】 デザインによるイノベーションとアントレプレナーシップを促進する
- 【提言8】 ナショナルデザインセンターにビジネスセンターを設置し、デザイン会社に対して共有サービスやワークスペース、ネットワークへのアクセスを提供する
- 【提言9】 デザイナー、職人、サプライヤー、サポートサービスプロバイダーの物理的及びデジタルなクラスターを形成する

戦略4: コミュニティに「デザイン」を取り入れる

- 【提言10】 地域のデザイン活動にデザインの専門家が参加し、市民が気軽に質の高いデザイン活動に参加できるようにする
- 【提言11】 市民がデザインを通じてより良い生活体験を共創し、そのノウハウを身につけることができるようにする
- 【提言12】 住民や観光客が、街中などでシンガポールのデザインの成功事例や優れたデザインに触れられるように都市景観を形成する

戦略5: シンガポール・デザインのブランドを発展させる

- 【提言13】 シンガポール・デザイン・ウィークを一流の国際的なデザインフェスティバルに発展させ、デザインにおけるリーダーシップを確立する
また、大統領デザイン賞 の範囲を拡大し、アジアにおける優れたデザインを表彰する
- 【提言14】 主要な見本市やデザインショーにシンガポール・パビリオンを設置し、シンガポール・デザインを紹介する
- 【提言15】 Singapore Designマーク(通称SGマーク)を、デザイン性の高い製品・サービスの地域標準にする

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点1: 「National Design Policy」の策定

【参考】韓国政府によるデザイン政策予算

- 産業通商資源部(MOTIE)は、デザイン関連事業に予算を分配
- デザイン政策に直接紐づく予算はなく、産業振興やイノベーション関連事業等の中にデザイン政策に関わる施策の予算が設けられている。2020年度の実績値は総額約66.7億円にのぼる

韓国産業通商資源部の2020年度決算報告書

	概要	実績値(単位:韓国ウォン)
デザイン事業化基盤構築	<ul style="list-style-type: none"> 地域デザインの事業化支援及び基盤強化を通じた地域経済活力向上のため、事業化支援及び基盤強化を支援していく事業 5つの地域デザインセンターを主管機関に選定して支援 	1,000,000,000 (93,178,000円)
デザイン産業振興費	<ul style="list-style-type: none"> 産業融合活性化、製造業ソフト強化、メディカル融合素材産業の活性化という事業にデザイン産業振興が含まれる 民間に対する補助 	26,840,000,000 (2,500,897,520円)
デザインイノベーション能力強化 (研究開発)	<ul style="list-style-type: none"> 第4次産業革命を牽引する市場の創出と中小企業の製品/サービスデザイン開発を推進するデザイン会社の能力開発を支援する事業 支援の対象は中小・中堅企業、大学、研究所等 	43,722,000,000 (4,073,928,516円)
合計		71,562,000,000 (6,668,004,036円) =約66.7億円)

※ 産業通商資源部(MOTIE)の2020年度の決算報告書のうち「デザイン」が名称に含まれている費目のみ抜粋

※ 21年3月31日時点の為替レート 100KRW=9.3178円で換算

参考URL: KOREA DESIGN COOPERATIVE 公式HP : <http://kodeco.org/kd/notice/134680?ckattempt=2> (2022年3月22日閲覧)

MOTIE 公式HP : https://motie.go.kr/motie/ms/nt/announce3/bbs/bbsView.do?bbs_seq_n=65793&bbs_cd_n=6 (2022年3月22日閲覧)

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点2：総合的なデザイン政策を支える、「府省庁横断的な政府体制」の構築 国内外の政府体制の比較

- 我が国では、経済産業省・特許庁を中心にデザインに関係する産業政策が立案・推進されている
- 今後、社会課題解決に向けたデザイン活用等、総合的なデザイン政策を検討する際には、府省庁が連携して検討・推進できる政府体制の構築が期待される

国内外のデザイン政策の比較

我が国の政府体制

- ・ 府省庁が連携して推進するような総合的なデザイン政策は見られない
- ・ 経済産業省、特許庁の一部特定省庁に閉じた施策立案がなされていることもあり、テーマも産業政策が中心となっている

海外の政府体制※

- ・ 関係省庁が連携することで、特定の省庁だけでは取り扱えないテーマ(多様な社会課題の解決、あらゆる行政サービスの顧客価値向上、等)に対するデザイン活用を検討・推進できている

デザインの多様な役割が期待される中で、産業政策に閉じない、
総合的なデザイン政策を支える、「府省庁横断的な政府体制」の構築が求められるのではないかと

※ 主に、オランダ王国、アメリカ合衆国、シンガポール共和国、インドのデザイン政策との比較

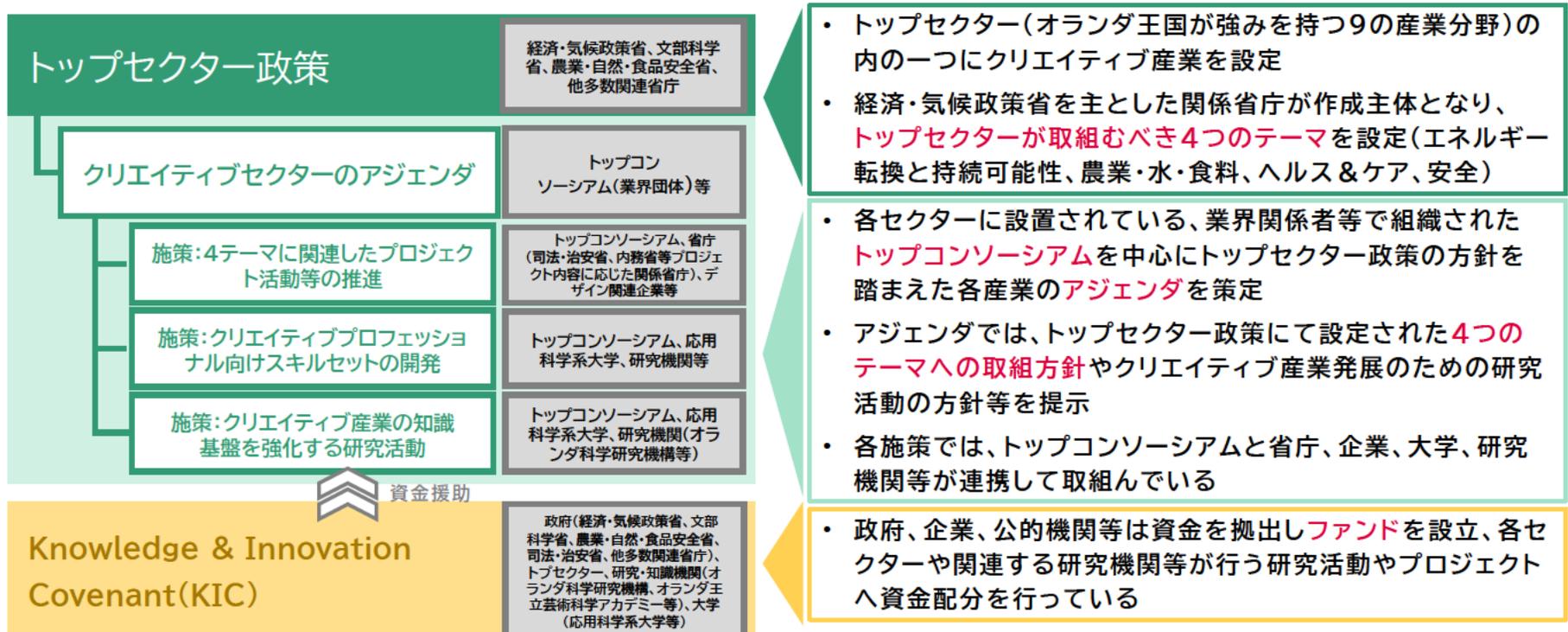
1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点2：総合的なデザイン政策を支える、「府省庁横断的な政府体制」の構築

【参考】オランダ王国における「トップセクター政策」

- オランダ王国では「トップセクター政策※」の中でクリエイティブ産業を重要産業(トップセクター)に位置づけており、業界団体を中心に政策実現に向けたアジェンダ(具体施策)が具体化されている
- 政府とセクターが役割を明確化して横断的に協力し合うことで、機動的な政策運営を実現していると思料

オランダ王国におけるデザイン政策の全体像 (トップセクター政策・クリエイティブセクターの取組)



※ トップセクター政策：2011年に、農業・食品、園芸・育種、水、ライフサイエンス・健康、化学、ハイテク、エネルギー、ロジスティクス、クリエイティブ産業を「トップセクター」に設定。各産業の一層の規制緩和を図り、政府、企業、研究機関の3体による連携促進を進めることで、経済成長と社会繁栄を促進することを目指している

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立 国内外の中間組織の比較

- 海外では、デザインカウンシル等がデザイン政策立案・推進の下支えとして重要な役割を果たしている
- 我が国においても、デザイン政策の提言や推進を担う中間組織として、「日本版デザインカウンシル」の設立を検討すべきではないか

我が国と海外のデザインカウンシル等の中間組織の比較

我が国の中間組織 (日本デザイン振興会等)

- 政策提言機能と調査研究機能を持つ中間組織が不在
- デザイン振興、情報発信、表彰制度の運営等が主な活動内容

海外のデザインカウンシル等 の中間組織※1

- 政策提言機能と政策推進機能を併せ持つ場合が多く、政策立案からその推進までを政府と連携して実施
- 産業振興だけでなく、社会課題解決やイノベーション創出に向けて、主体的に研究やプロジェクト活動を実施

政策提言機能・推進機能を持つ中間組織を設立し、
デザイン政策の実現と持続的な発展を支える体制を作ることが必要ではないか

※ 英国、オランダ王国、デンマーク王国、フィンランド共和国、台湾、シンガポール共和国、インド

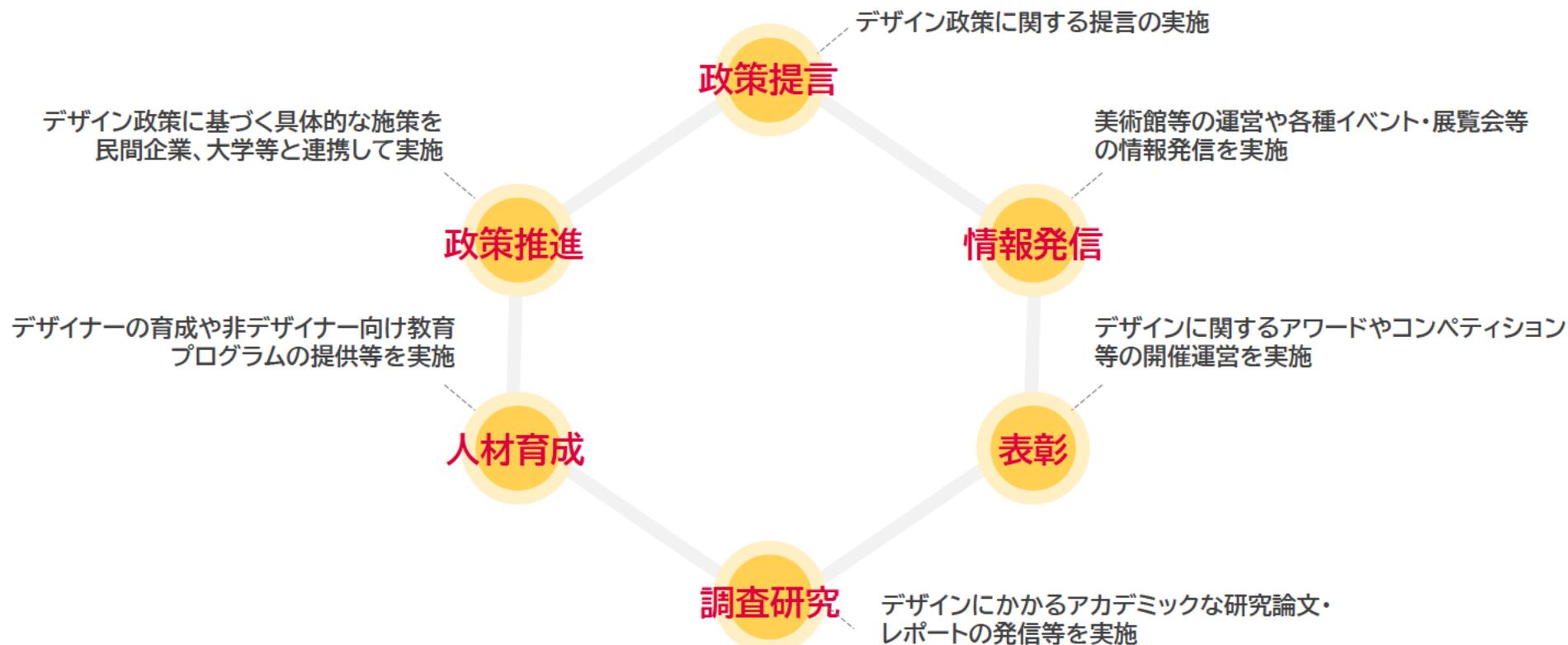
1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立

デザインカウンシルの機能

- アメリカ合衆国・中国を除く、調査対象の12の国・地域において、デザイン政策やデザイン振興を包括的に検討・推進するデザインカウンシル等の中間組織が存在。当該組織の機能は、以下の6つに分類できる

デザインカウンシルが担う、6つの機能



1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立 各国デザインカウンシル等の機能比較

■ 諸外国及び地域におけるデザイン政策の推進やデザイン振興を担う中間組織が持つ機能を比較

凡例		政策提言	政策推進	人材育成	調査研究	表彰	情報発信
○:当該機能に関する活動あり							
×:当該機能に関する活動なし							
英国	Design Council	○	○	○	○	○	○
ドイツ連邦共和国	German Design Council (Der Rat für Formgebung)	×	○	○	○	○	○
イタリア共和国	Associazione per il Disegno Industriale(ADI)	×	○	○	×	○	○
オランダ王国	CLICK NL	○	○	×	○	×	○
デンマーク王国	Danish Design Center(DDC)	○	○	○	○	○	○
フィンランド共和国	①DESIGN FORUM FINLAND ②ORNAMO	○	○	○	○	○	×
韓国	韓国デザイン振興院(KIDP)	○	○	○	○	○	○
台湾	台湾デザイン研究院(TDRI)	○	○	○	○	○	○
香港	Hong Kong Design Centre(HKDC)	×	○	○	○	○	○
シンガポール共和国	Design Singapore Council(Dsg)	○	○	○	○	○	○
インド	India Design Council	○	○	×	○	○	○
(参考) 日本	日本デザイン振興会	×	×	×	×	○	○

※フランス共和国のデザインカウンシルについては、2021年9月6日に設立されて間もなく、詳細な取組も不明であるため除いている

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立

調査サマリー：諸外国及び地域のデザインカウンシル等の中間組織 1/4

組織概要



拠点：ロンドン
 人員体制：38名(2021年)
 予算：収入 3,608千ポンド
 (約5億6,500万円)
 内)助成金:2,119千ポンド
 (約3億3,200万円)
 (2021年)

URL: <https://www.designcouncil.org.uk/>



拠点：フランクフルト
 人員体制：約50名
 予算：－(公開情報から取得できず)

URL: <https://www.german-design-council.de/ueber-uns/>



拠点：ミラノ
 人員体制：役職者15名、
 委員メンバー約140名
 予算：－(公開情報から取得できず)
 ※2020年 年間利益9.2万ユーロ
 (約1,200万円)

URL: <https://www.adi-design.org/homepage.html>

主な活動内容

Design Council

デザインツールやテクニックを使って新しい思考方法を刺激し、公共の議論を促し、政府の政策に情報を提供することをミッションとする
 2020年-2024年の企業戦略では、①健康・福祉、②持続可能な生活、③デザインスキルの向上を戦略テーマに掲げている。2021年には、英国内の黒人デザイナーの地位向上を目的としたトークイベント「Black Creatives」を開催した。

主な活動：政策提言、政策関連プロジェクト等の実施、広義のデザイン人材育成、デザインに関する調査研究、デザインコンペティション/表彰制度の運営、イベント運営・情報発信

German Design Council(Der Rat für Formgebung)

ドイツ連邦共和国のデザインやブランドの社会的認知を強化し、企業のデザイン・ブランド開発をあらゆる側面でサポートする非営利財団組織
 2021年末には、10周年を迎えるドイツデザイン賞を開催し、2022年2月は受賞作品をフランクフルト美術館で展示を行う。また、今年行われる学生・卒業生向けのコンペティションでは受賞者がミラノのデザインイベントで展示される等、国際的な活動も進めている

主な活動：政策関連プロジェクト等の実施、人材育成(主にデザイナー育成、子ども向けデザイン教育)、調査研究(ドイツデザイン研究所を設立)、デザインコンペティション/表彰制度の運営、イベント運営・情報発信

Associazione per il Disegno Industriale(ADI)

デザイナー、企業、ジャーナリスト、評論家、研究者、学生・教師、流通業者等が参加しているデザイン協会で、デザインの促進・強化・保護を目的とする
 2022年2月には、ドバイ万博に向けローマ経済開発省本部で開催された展覧会にADI財団が管理しているコンパッソ・ドーロ賞の作品を提供協力する等、国内外に影響力の強いイベントにも関与している

主な活動：政策関連プロジェクト等の実施、人材育成(主にデザイナー育成)、デザインコンペティション/表彰制度の運営(世界最古の権威あるデザイン賞であるコンパッソ・ドーロ賞を運営)、イベント運営・情報発信

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立

調査サマリー：諸外国及び地域のデザインカウンシル等の中間組織 2/4

組織概要



拠点：独自のオフィススペースや所有物を持たないバーチャルな組織として機能
 人員体制：ボードメンバー6名、プログラムカウンシルメンバー約20名
 予算：2020年度総支出額
 約4百万ユーロ（約5.5億円）

URL：<https://www.clicknl.nl/>



拠点：コペンハーゲン
 人員体制：約50名
 （アートディレクター、プロジェクトマネージャー、会計士、デザイナー等）
 予算：－（公開情報から取得できず）
 なお2012年度に国から受け取った補助金額は25百万デンマーククローネ（約4億円）

URL：<https://ddc.dk/>



拠点：双方ともヘルシンキ
 人員体制：－（公開情報から取得できず）
 予算：－（公開情報から取得できず）

URL：
<https://www.ornamo.fi/en/>
<https://www.designforum.fi/tietoa-meista/historia/>

主な活動内容

CLICK NL

オランダ王国のクリエイティブ産業の従事者、企業、研究者等で形成された業界組織で、政府・研究機関・クリエイティブプロフェッショナル・企業をつなぐプラットフォーム
 直近の活動として、クリエイティブ産業のイノベーションアジェンダの策定、社会課題解決に関心のあるクリエイティブプロフェッショナル等に向けた知識・スキルの研究等を実施。また社会課題解決に資するプロジェクト活動を、大学、研究機関、企業等と数多く実施

主な活動：政策提言、政策（トップセクター政策）と関連したプロジェクト等の実施、デザインに関する調査研究、情報発信

Danish Design Center (DDC)

政策や企業におけるデザインを活用したイノベーション創出を目指す、デンマーク王国の国立デザインセンター。Digital Transition、Social Transition、Green Transitionの3分野にて、企業や自治体等と協力してプロジェクト活動を実施中。また2021年2月にデンマーク王国と日本企業での調査を基に大企業のリーダーがイノベーションを成功に導くスキルセットを分析したレポート”Diving Deep Into Corporate Innovation”を発行

主な活動：政策提言、政策関連プロジェクト等の実施、人材育成（特に非デザイナー向けデザイン教育）、デザインに関する調査研究、デザインコンペティション/表彰制度の運営、イベント運営・情報発信

ORNAMO

フィンランド美術工芸協会、工業産業省、企業、産業芸術連盟ORNAMOの共同プロジェクトとして始まった非営利団体。デザイナーのコミュニティ構築・学生向けのキャリア構築のコンサルティング支援の他に、デザイン分野における経済見通しのレポートを発刊

DESIGN FORUM FINLAND

工芸・デザインの発展、アーティストの相互協力等を目的としたデザイン協会。デザイン活用を目的としたトレーニングプログラムやデザインアワードを実施

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立

調査サマリー：諸外国及び地域のデザインカウンシル等の中間組織 3/4

組織概要



拠点：城南市・大田・梁山

人員体制：181名

予算：収入：53,013百万韓国ウォン

支出：53,013百万韓国ウォン

(収入・支出：約52億円)

URL:

https://eng.kidp.or.kr/eng/00_main/main.php

<http://alio.go.kr/organ/organDisclosureDtl.do?apbaId=C0184>



拠点：台湾・台北市

人員体制：－（公開情報から取得できず）

予算：約4.6億元（約19億円）

URL:

<https://www.tdri.org.tw/?lang=en>



拠点：香港・荃湾区（せんわんく）

人員体制：28名

予算：収入122,006千香港ドル
(約5億1,200万円)

支出：121,775千香港ドル
(約5億1,200万円)

URL:

<https://www.hkdesigncentre.org/en/>

主な活動内容

韓国デザイン振興院(KIDP)

1970年にデザイン政策や戦略を計画・実施する機関として設立。MOTIEと連携しており、デザインによる産業競争力の強化・社会価値の創造を目指す。製品やサービスの付加価値を高める企業支援やデザイン産業調査に伴う政策提言等シンクタンク・コンサル機能を担う

主な活動：政策提言、デザイン産業統計調査の実施、デザインカンファレンス・フォーラム・セミナーの開催、デザイン企業の海外展開支援、デザイン人材の育成・デザイン教育の推進、デザイナーの権利保護活動、スタートアップ支援、イベント運営・デザイン業界に関わる情報発信

台湾デザイン研究院(TDRI)

政策提言・立案、デザイン思考を通じた産業振興、若者の創造性育成のためのデザインプラットフォーム構築等を通じた、公共及び社会イノベーション促進を目的とする台湾デザイン未来ロードマップ、台湾デザイン力調査レポートを発行

主な活動：政策提言、政策関連プロジェクト等の実施、人材育成(主に若手デザイナー育成、非デザイナー向けデザイン教育)、デザインに関する調査研究、デザインコンペティション/表彰制度の運営、イベント運営・情報発信

Hong Kong Design Centre(HKDC)

香港がアジアの卓越したデザインの中心としての地位を獲得することを目的とする2021年には、「Global Design Reset」をテーマに開催されたイベント「Business of Design Week」や産学官連携による社会課題解決に関するデザイン知識の共有イベント「Knowledge of Design Week」、アジアの優れた商業デザインを表彰する「Design for Asia Awards」等、数多くの施策を実施

主な活動：政策関連プロジェクト等の実施、人材育成(主に非デザイナー向けデザイン教育)、デザインコンペティション/表彰制度の運営、イベント運営・情報発信

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立

調査サマリー：諸外国及び地域のデザインカウンシル等の中間組織 4/4

組織概要



拠点：ナショナルデザインセンター内

人員体制：約30名

予算：－（公開情報から取得できず）

URL：
<https://www.designsingapore.org/>



拠点：アフマダーバード

人員体制：約40名

予算：－（公開情報から取得できず）

URL：
<https://indiadesigncouncil.org/index.php>

主な活動内容

Design Singapore Council(Dsg)

シンガポール共和国のデザイン部門の発展、デザインを活用したイノベーション創出等を目指す

2021年11月には組織やリーダーシップへいかにデザインを取り入れるべきかをまとめた定性調査「A Playbook for Building a Design-Led Culture(デザイン主導の文化を構築するためのプレイブック)」を発行

主な活動：政策提言、政策関連プロジェクト等の実施、人材育成(主に非デザイナー向けデザイン教育)、デザインコンペティション/表彰制度の運営、イベント運営・情報発信

India Design Council

インド国内及び海外におけるインドデザインの認識と有効性を促進することを目的とする
 2020年12月には、イノベーションを創出し、企業の持続的な競争優位を構築するためのデザインの役割を伝えることを目的に「INDIA DESIGN MARK AWARDS 2020」を National Institute of Design(国立デザイン研究所)ならびにEEPC India(インド工業製品輸出振興会)と実施

主な活動：政策提言、政策関連プロジェクト等の実施、デザインに関する研究(標準化されたデザインシラバスの開発名等)、デザインコンペティション/表彰制度の運営、イベント運営・情報発信

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立

【参考】我が国のデザイン振興に関連する中間組織の例

- 我が国では、「グッドデザイン賞」を運営する日本デザイン振興会を筆頭に、地方のデザインセンター等がイベント開催、情報発信、プロジェクト活動等を通じて独自にデザイン振興を実施
- 海外のデザインカウンシル等のように、多様な機能を包括的に持つ組織は存在しない

組織概要

主な活動内容



公益財団法人日本デザイン振興会
Japan Institute of Design Promotion

URL: <https://www.jidp.or.jp/ja/>

拠点：東京都
人員体制：理事3名、職員18名
予算：収益約10.2億円、費用約9.4億円
(2020年度)

日本デザイン振興会(JDP)

「グッドデザイン賞」の主催や、「GOOD DESIGN Marunouchi」、「東京ミッドタウン・デザインハブ」といった施設の運営等を通じたデザイン振興事業を実施
さらに、国際機関との交流事業、東京都の創業支援事業や地域行政に対するデザイン振興など多角的な活動を実施
主な活動：デザインコンペティション/表彰制度の運営(グッドデザイン賞)、イベント運営・情報発信



富山県総合デザインセンター

URL: <https://toyamadesign.jp/>

拠点：富山県
人員体制：－(公開情報から取得できず)
予算：歳出約4千万円、歳入845万円(平成25年度実績)

富山県総合デザインセンター

デザイナーと企業をつなぎ、「デザインで富山を元気にする」ための様々な活動を実施。デザイナーと企業のマッチングや商品開発支援、異分野交流によるイノベーション創出を目指す共創拠点施設「クリエイティブ・デザイン・ハブ」の運営等を行う
その他、富山県内で企画・製造され、性能・デザイン性に優れた工業製品を認定する「富山プロダクツ」の認定や、レポート・機関紙の定期的な発行を実施
主な活動：プロジェクト等の実施(商品開発支援等)、イベント運営・情報発信(クリエイティブ・デザイン・ハブの運営)



osaka design center

URL: <https://www.osakadc.jp/about/>

拠点：大阪府
人員体制：理事11名、監事2名、評議員11名、事務局職員7名
予算：収入約2千万円、支出約6千万円
(令和元年度)

大阪デザインセンター

1960年に全国に先駆けて大阪府・大阪市・大阪商工会議所によって設立された、日本で最も歴史のあるデザインセンターであり、デザイナーと企業のマッチングや、セミナー・イベントの開催、情報発信を実施
主な活動：イベント運営・情報発信

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点3：日本版デザインカウンシルの設立

【参考】海外のデザインセンター/デザインミュージアムの例

- 海外には、一般市民がデザインに親しみ、学ぶことができるデザインセンターやデザインミュージアムを設立している国も多く見られる
- 大規模かつデザインの優れた施設が多く、展示会や国際フォーラム、各種セミナーの開催やデザインの研究などが為されている

韓国 東大門デザインプラザ(DDP)



東大門市場が衣装関係の巨大卸売市場であることから、東大門をデザインの中心地とすべく建設された(設計：ザハ・ハデイド氏、敷地面積：86,574平方m)

画像出所：日本デザイン振興会 提供写真

シンガポール共和国 National Design Centre



展示会やデザインビジネスに関するセミナーを開催する他、子どもの五感を育み、好奇心を広げる子ども向けイベントも行っている。シンガポール・デザイン・カウンシルの拠点でもある

画像出所：日本デザイン振興会 提供写真



1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点4: 国民のデザインリテラシーを養う、「教養としてのデザイン」の普及 国内外のデザイン教育の比較

- 海外では義務教育や他のデザイン教育機会の提供により、誰でもデザインを学ぶことができる
- 我が国では、一般市民がデザインを学ぶ機会は乏しく、学習内容の体系化等も為されていない

国内外のデザイン教育の比較

我が国のデザイン教育

- 義務教育課程において、「デザイン」が必修化されていない
- 大学や専門学校でデザイン教育を受けた者は、何らかのコミュニティへの参加や自身のデザイン業を通じてデザインへの理解・専門性を深められる一方、**その他の一般市民はデザイン教育機会が乏しく、デザインへの理解を深められずにいる**

海外のデザイン教育※

- 義務教育課程において、「デザイン」が必修化されている(英国、デンマーク王国等)
- デザインカウンスルやデザインミュージアム等の多様な主体が、一般市民向けのワークショップを実施する等、**豊富なデザイン教育機会を提供している**

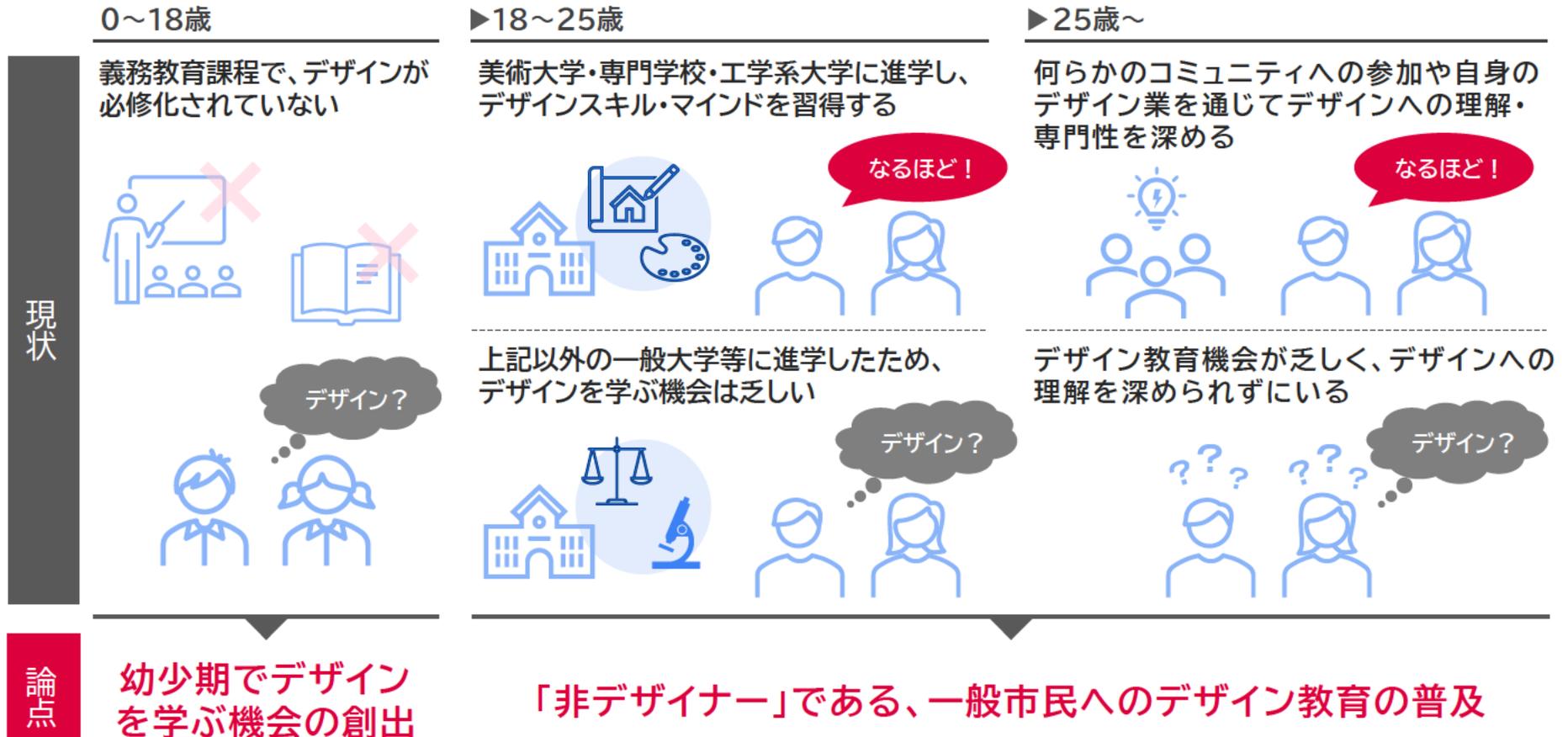
より良い社会の創造に向けて、デザイン活用の可能性が拡大する中、
国民のデザインリテラシーを高めるデザイン教育の普及が求められるのではないか

※ 英国、デンマーク王国、ドイツ連邦共和国等

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点4：国民のデザインリテラシーを養う、「教養としてのデザイン」の普及 我が国におけるデザイン教育の現状と論点

- 義務教育課程でデザインを学ぶ機会はなく、大学や専門学校で専攻したり、何らかのコミュニティに所属しない限り、デザインへの理解を深めることは難しい



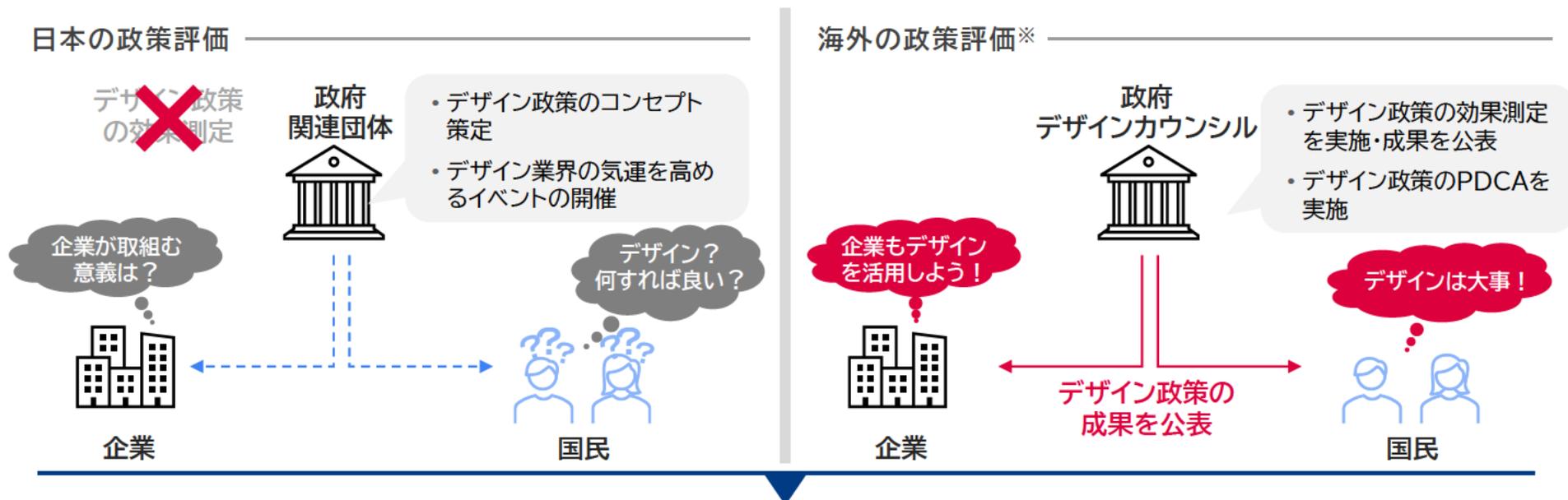
1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

観点5: デザイン政策評価と、企業・国民の意識啓発

国内外のデザイン政策評価の比較

- 我が国のデザイン政策は、政府が当該コンセプトを策定し、デザイン活用等の具体化を民間が担っているが、当該デザイン政策の効果測定が不十分であり、一部の企業や国民に対する意識啓発にとどまる
- 海外では政府やデザインカウンシルがデザイン政策の有用性を研究・評価し、成果を発信している

国内外のデザイン政策評価の比較



デザイン政策の有用性を評価・広く社会に発信し、
より多くの企業や国民の意識啓発を促すことが求められるのではないか

※ デンマーク王国、フィンランド共和国等

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 1/14

英国

Key word

公共領域への活用

社会課題解決

イノベーション

中間組織

産官学連携

デザイン教育



目的

- 英国は2021年に発行したUK Innovation Strategyの中で、2035年までにイノベーションにおけるグローバルリーダーとなることを目標としており、**イノベーション創出のための重要な要素の1つとしてデザイン位置づけ、デザイン活用の推進**を実施している
- **社会・環境・経済分野におけるデザインの活用を推進し、より良い公共政策の策定による人々の生活の向上**を目的としている

主な取組

1. Innovate UK 's Design Foundations (Innovate UK/KTN)

- ・人間中心設計型の様々な初期開発プロジェクトに対して資金を援助、イノベーションの加速を図っている

2. Design Innovation Network (Innovate UK/KTN)

- ・イノベーターとデザイナーのネットワークを設立、イノベーションの成功確率を上昇させることを図っている

3. Design Economy (Design Council)

- ・デザインの価値を多面的に測定する研究を実施、発信しデザインの活用推進を図っている

4. Black Creatives (Design Council)

- ・Black Lives Matter等、市民の関心ある社会課題をテーマにイベントやワークショップを開催している

5. 「政策決定における芸術とデザイン研究の活用」に関するワークショップ (Design Commission)

- ・政治家とデザイナーが英国の社会課題とデザインについて議論するワークショップ等が開催されている

6. Creative industries clusters programme (AHRC)

- ・クリエイティブ関連業界における初期段階の研究開発に投資を行い、ビジネスとしての成功を支援している

7. 義務教育課程でのデザイン教育(教育省)

- ・義務教育課程でデザイン科目「Design & Technology」が必修化されている

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 2/14

フランス共和国

Key word

公共領域への活用

社会課題解決

イノベーション

デザイン教育

プラットフォーム

競争力向上



目的

- 特定の地域において、デザインはイノベーションのためのツール、競争力の重要な要素として認識され、地域の公共サービスの変革・産業振興におけるデザインの活用が推進されている
- 国を挙げてデザインを活用することで、国民・企業のデザインに関する認識・理解のギャップを是正し、フランス共和国の発展を目指す

※ フランス共和国では、地域圏・都市・企業ごとにデザインの研究・活用が推進され、デザインの認識・理解の地域格差が拡大している

主な取組

1. **ヌーヴェル・アキテーヌ地域圏のデザインプラットフォーム(ADI Nouvelle-Aquitaine/地域圏政府)**
 - ・ 地方自治体が支援し、企業とデザイナーのアクセスを容易にするオンラインプラットフォームを作成している
2. **リール都市圏のデザインプラットフォームの活動とWDC2020の誘致(lille-design/都市圏政府)**
 - ・ 産業振興・イノベーション創出を志向するデザイン活用を推進しており、都市圏内の企業・団体・個人のデザイン活用を支援するリール・デザインというデザインプラットフォームが活躍
 - ・ 2020年にはWDC(ワールドデザインキャピタル)の誘致に成功し、多くのデザインイベントが開催された
3. **サンティ・ティエンヌ市の国際デザインビエンナーレとシテ・デュ・デザインのデザイン推進活動(École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne/シテ・デュ・デザイン)**
 - ・ 市内各所でデザインイベントが実施される国際デザインビエンナーレが開催されている
 - ・ シテ・デュ・デザインは、地域へのデザインの普及、企業や自治体へのデザイン活用の研修等を実施している
4. **国主体のデザイン政策策定・実行に向けた提言(文化省/経済・財務・復興省)**
 - ・ 政府が中心となりAssises du design 2019を開催し、報告書内で6つのテーマ※ごとにナショナルデザイン政策の策定・実行に向けた提言がなされた。提言を受け、2020年にはフランスデザインウィーク、2021年にはデザインカウンシルの設立が実施されている。

※6つのテーマとは、①デザインの推進、②企業戦略におけるデザインの集約・活用、③デザイン教育の整理・高度化、④フランスデザインの国際的影響力の強化、⑤公共政策におけるデザインの持続的な活用、⑥デザインエコシステムの構築

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 3/14

ドイツ連邦共和国

Key word

産業振興

経済成長

デザイナー保護

省庁横断

中間組織

イノベーション



目的

- ドイツ連邦共和国では、**文化・クリエイティブ産業を国の重要産業と位置づけ**
※文化・クリエイティブ産業サブマーケット一覧：
デザイン、音楽、書籍、美術、映画、放送、舞台芸術、建築、出版、広告、ソフトウェア・ゲーム産業、その他
- 文化・クリエイティブ産業を**独立した経済分野かつ成長分野として確立し、競争力を強化**すること、**革新的な小規模の企業やフリーランスのアーティストの雇用機会を更に改善**することを目的に、**連邦経済気候保護省、文化・メディア連邦政府委員による文化・クリエイティブ産業イニシアチブが牽引**

主な取組

1. 文化・クリエイティブ産業コンピテンス・センターの設立・運営（文化・クリエイティブ産業イニシアチブ）

- ①「開発・イノベーション」、②「ネットワーキング・プラットフォーム」、③「分析・トレンド」の3つのテーマに沿って、イノベーション創出を目的としたデザイナー向けのワークショップ開催や、ネットワーキングの仕組み構築、業界動向の調査・分析、国際会議の開催等を行う

2. 一般向け／デザイナー向けの情報発信（文化・クリエイティブ産業イニシアチブ）

- 文化・クリエイティブ産業を経済分野として成長させるため、毎年モニタリングレポートを発刊し、分野としての状況把握を行い発信している
- 情報発信活動としてはデザイナー（特に小規模の企業やフリーランスのアーティスト）がより良く活動するための情報提供に力を入れている

3. プロジェクト活動・研究への資金援助（連邦州・政府）

- 文化・クリエイティブ産業向けの経済的な支援は、主に連邦州単位で行われ、ほぼ全ての州が奨学金やプロジェクト資金の財政援助の仕組みを有する
- その他、新型コロナウイルスによる影響を受けた企業を保護するためのプログラムとしては、連邦政府から各種プログラムが打ち出されている

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 4/14

イタリア共和国

Key word

経済成長

研究・技術革新

デジタル

SDGs

文化・農・観光

製造業



目的

- イタリア共和国では、“**クリエイティビティ、デザイン、made in Italy**”分野を国の重要分野の1つと位置づけ
 - ※ デザイン、クリエイティビティはイノベーションの真の原動力であり、イタリア共和国の国としての能力の基礎となっているとされ、また、“made in Italy”を経済的、文化的に重要なものとして捉えている
- **経済的・文化的観点で、国の発展に繋げるための研究・技術革新を進めることを目的として、教育大学省にて策定される国家研究計画にて同分野を掲げている**
- 具体的な取組目的としては下記を挙げている
 - ◆ **社会・環境・経済の変化に対応するための基礎研究実施**
 - ◆ 主に中小企業で構成されるデザイン分野の**国際市場での競争力構築に向けた、デジタル技術の活用**
 - ◆ **持続可能な開発目標(環境保護、文化遺産保護、健康・福祉等)に沿ったデザイン活動推進**
 - ◆ **文化遺産、農産物、観光分野での国としての競争優位性確立に向けた戦略的テーマの探求**
 - ◆ **新しい技術・ガバナンスを通じ、クリエイティブ・文化産業を国の戦略的部門として促進し支援**

主な取組

1. 取組テーマ・KPIの設定(教育大学省)

- ・デザインの基礎研究、Made in Italyの強化、持続可能な開発目標達成への貢献、生活・仕事の質向上、Made in Italyの各都市発展、企業活動による地域開発・国際競争力の向上を取組テーマとし、それぞれについて、具体的なKPIを設定

2. 財政援助(教育大学省)

- ・国家研究プログラム(2014-2020)では「Made in Italy・デザイン・クリエイティビティ」分野に、2.6千万ユーロ(約33.4億円)の資金提供がされた実績あり

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 5/14

オランダ王国

Key word

産業振興

社会課題解決

イノベーション

中間組織

産官学連携

省庁横断



目的

- **オランダ王国が強みを持つ9つの産業分野「トップセクター」の1つにクリエイティブ産業を位置づけ**
※ トップセクターを設定することで、産業の一層の規制緩和を図り、政府・企業・研究機関の連携促進を進め、経済成長と社会繁栄を促進することを目指している
- トップセクターに対する共通の政策目的として、**各セクターが持つイノベーション力を社会課題解決に活用**することを掲げている

主な取組

1. 4つの社会課題テーマの設定と、取組方針の設定（経済・気候政策省、文部科学省等関連省庁）

- ・ トップセクターに対する政策「Missiegedreven Topsectoren- en Innovatiebeleid(ミッション主導のトップセクターとイノベーションに関する政策)」にて、トップセクターが共通して取組む4つのテーマ（エネルギー転換と持続可能性、農業・水・食料、ヘルス&ケア、安全）を設定
- ・ トップセクターに向けた政策立案・推進は、経済・気候政策省のみならず、文部科学省等の関係省庁と連携

2. セクター別アジェンダ(具体施策)の作成と実行(CLICK NL)

- ・ クリエイティブ産業のトップコンソーシアムであるCLICK NL(業界の有識者・関係者等で構成された中間組織)を主体として、約2年ごとにクリエイティブ産業やその研究者が取組むべき研究テーマやイノベーションプロジェクトの方向性を具体化したアジェンダを作成。上記4テーマへの具体的な取組方針を含む
- ・ CLICK NLは、民間企業や研究者に対して、アジェンダに関連するプロジェクトや研究の立上げ・推進を支援

3. プロジェクト活動・研究への資金援助(政府、企業、公的機関等)

- ・ 上記4テーマに関連するプロジェクト活動・研究等に対して、政府・企業・公的機関等によって設立されたファンドや補助金制度を通じて資金援助を実施

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 6/14

デンマーク王国

Key word

産業振興

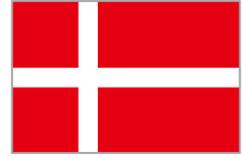
社会課題解決

イノベーション

中間組織

デザイン教育

公共領域への活用



目的

- デンマーク王国は**クリエイティブ産業を重要産業**と位置づけ
- 政府ビジョンは、「**創造的なデンマークで成長を生み出す**」
- 昨今のデジタル化やSDGsへの関心の高まりといった外部環境の変化が、クリエイティブ産業への需要の高まりを生み出す機会ととらえ、更なるクリエイティブ産業の発展を目指している

主な取組

1. 6つの行動分野と28のイニシアチブの策定（企業省等関係省庁）

- 2019年に発表された「Vækstplan for de kreative erhverv2019（デンマーク王国のクリエイティブ産業の成長計画2019）」にて、政府がアクションを起こす6つの分野と28のイニシアチブ（具体的な施策）が策定された（以下6つの行動分野）

- | | |
|-------------------|---------------------------------|
| ① クリエイティブスキルの強化 | ④ 公共部門におけるクリエイティビティを活用したイノベーション |
| ② クリエイティブ産業への投資強化 | ⑤ 著作権に関する制度整備 |
| ③ クリエイティブな起業家への支援 | ⑥ 輸出増と国際社会の中での地位向上 |

2. 公共領域におけるデザイン思考の活用（企業省、産業省、財務省等関係省庁）

- 2001年に企業省内でデザイン思考の実践を担う組織として「マインドラボ」を発足、5年間で約280回のワークショップ開催等を実施。その後2018年から企業省、産業省、財務省の3省共同で設立した「破壊的タスクフォース」に活動を移行しつつ、行政サービスへのデザイン思考の導入・展開を目的に様々な施策を実施

3. 国立デンマークデザインセンターとの連携（産業省、デンマークデザインセンター）

- デザイン政策への提言や社会課題解決に資するプロジェクト活動等を実施するデンマークデザインセンターに対し、産業省から補助金を支給

4. 義務教育課程でのデザイン教育（文部科学省）

- 国民学校の選択科目「手工とデザイン」において、デザインの学習を通して問題解決能力や創造性、イノベーション創発力の強化を目指している

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 7/14

フィンランド共和国

Key word

産業振興

イノベーション

雇用・労働の改善

経済影響評価

デザイン教育

海外展開



目的

- 政府プログラムの重点領域の1つに、「クリエイティブ産業の振興」を位置づけている
- 政策の狙いは、以下の2つ
 - (1) クリエイティブ・イノベーションによるGDPの向上(経済に貢献するクリエイティブ産業の模索)
 - (2) クリエイティブ産業の雇用の増加・労働条件の改善
- VUCA時代における、「新たなアイデア・イノベーションを生み出すツール」として、クリエイティブ(産業)をとらえている(そのため、文化的な要素は希薄な印象)

主な取組

1. モデルの構築 (雇用経済省)

- クリエイティブエコノミーのデータベースを構築し、経済成長に与える影響を測れるようモデルの構築を目指すことを掲げている。経済成長に寄与するクリエイティブ産業は何かを明確にし、その実践・実行を目指す

2. 教育の高度化 (雇用経済省)

- 教育や職業能力開発に資するトレーニングプログラムの検討・開発を推進。学生に対しては製品化に必要な基礎教育(経営・マーケティング)を提供。またコンピテンシーを分析し、必要とされる最新の専門スキルを明らかにした上で、現状の社会人のスキルとのギャップを修正するための取組を進める

3. 企業への支援 (雇用経済省)

- クリエイティブに関する情報発信や企業向けカウンセリングサービス提供を通じた支援を検討。クリエイティブの特別な専門組織を持つハブ組織・拠点の設置を進める

4. クリエイティブ産業のグローバル化 (雇用経済省)

- 国際的なクリエイティブ産業ネットワークを構築。コネクションの開拓や市場・国際情報の共有を目指す

5. クリエイティブ産業の影響力評価 (雇用経済省)

- 他業界との連携促進に向け、専門委員会を開催しクリエイティブ経済の効果測定・定義の明確化を目指す

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 8/14

中華人民共和国

Key word

産業振興

製造業

クリエイティブ産業

製品デザイン

プラットフォーム

デザイン教育



目的

- 中国は**製造業・文化クリエイティブ産業**(デジタルクリエイティブ産業含む)を重要産業と位置づけ
- 製造業と密接な関係にある**工業デザインに関する戦略が中心**となり、「中国製造」から「中国創造」への転換、「中国製品」から「中国ブランド」への転換を目指す

主な取組

1. 製造業を中心とした工業デザインの推進(国務院、工信部、企業、公的機関等)

- 専門的・開放的な一連の工業デザイン企業を育て、OEM企業によるデザイン研究センターの設立を奨励し、ODM生産(製品の設計から製造までを請け負う)と自主ブランド製品の輸出への転換を支援
- 国内企業・組織に向けて、中国優秀工業デザイン賞(CEID)、工業デザインセンターの認定・助成活動を実施
- 国際工業デザイン賞(DIA)等を開催・運営し、インセンティブを用意する他、産業マッチングを支援するサービス、投資・融資サービス、プロモーション等の支援を提供
- インターネットを活用したパーソナライズデザインやサービスデザイン、デザインプラットフォームの構築により、優良デザイン成果の蓄積・共有を推進

2. 文化クリエイティブ産業の形成(国務院、財政部、文化観光部、企業、公的機関等)

- クリエイティブデザイン産業の発展を促進させるために、専門性が高く、個性的でブランド力のあるクリエイティブデザイン企業の育成を支援する。また、クリエイティブデザイン教育を発展させ、若手デザイナー、実践型・応用型・複合型の人材を育成
- クリエイティブデザインを取り入れた地域産業の統合開発を促進し、文化クリエイティブ産業振興資金を利用することで、クリエイティブデザイン企業の育成を支援(補助金や奨励金、利子補給や保険費補給等)
- 産学官連携により、デザイン人材の育成、国際交流・協力を推進する他、産業発展を促進させるために、研究成果の社会実装、インキュベーション事業も実施

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 9/14

韓国

Key word

産業振興

研究開発

人材育成

製品デザイン

プラットフォーム

デザイン拠点



目的

- 韓国は**人的資本とクリエイティビティを核とするデザイン産業経済の実現**を目指している
- 産業通商資源部(MOTIE)が**デザイン産業融合戦略推進計画**を策定。デザイン主導型の研究開発システムの構築、ビジネス総合プラットフォームの構築(人材育成・就職)を目標に掲げている

主な取組

1. デザイン主導型の研究開発システムの構築を通じた産業融合の活性化(産業通商資源部)

- ・研究開発の全ての過程にデザイン関係者が参加するシステムを政府省庁・民間企業・地域レベルで浸透させる。そのシステムによりデザインと研究開発が産業として融合された企業を増やし、その教育サポートや広報支援を実施する。専門エンジニアリングデザイン人材の養成、専門の教育プログラムの開発も図る
- ・中小企業に対しエンジニアリングデザインを集中的に支援し、高付加価値商品の開発を促進。製品設計やブランディングのコンサルティングサービス・デザイナー派遣等の支援を実施

2. ビジネスエコシステムの高度化(産業通商資源部)

- ・デザイン特化型のビジネスインキュベーターがバックアップを務めるワンストップの窓口サービスを提供
- ・デザイン活用を促すためのデザインガイドラインを開発。流通業や公共医療等にもサービスデザインを導入し、多様な分野でのデザイン活用を促進する
- ・デザイナーの権利保護とデザイン盗用防止のための制度を策定。デザイナーが正当な対価を得られるようデザイン分野別のロイヤリティガイドラインを策定し、デザイン企業の成長を促す

3. 地域のデザイン人材育成・デザインインフラ拡充のための体制の整備(産業通商資源部)

- ・デザイン振興組織の役割をより高度化し、デザイン振興組織が全業界のデザインをサポート。中小企業の能力開発支援に注力
- ・デザイン産業統計等の情報提供インフラを強化、健全なデザインビジネス環境を構築するため「産業デザイン振興法」の改定を目指す
- ・一般市民向けのデザイン教育の提供を実施。他にもK-Designの人材育成やモデル輸出といったデザイン産業のグローバル化・ビジネス機会の拡大を狙う

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 10/14

台湾

Key word

競争力向上

産業振興

製品デザイン

中間組織

イノベーション

国際協力



目的

- 台湾はデザインをコアコンピテンスとして確立させ、**デザインを用いてMIT「Made in Taiwan」をDIT「Designed in Taiwan」に転換**することを目指す
- 2020年に、台湾デザイン研究院(TDRI)を設立した
- 組織ミッションは、①政策立案の推進と国際的影響力の拡大 ②デザイン思考を通じて産業のアップグレードを推進 ③若者がクリエイティビティを発達させることができるように、デザインプラットフォームを構築し、公共及び社会イノベーションを促進

主な取組

1. 政策立案の推進と国際的影響力の拡大(TDRI)

- ・省庁間の分野横断的かつ革新的な連携メカニズムを確立させ、政策立案におけるデザイン思考の導入や、台湾のデザイン政策の開発戦略を検討
- ・国際的なデザインネットワークを拡大し、台湾デザインのイメージアップと国際的な協力の機会を確保

2. 産業アップグレードの推進(TDRI)

- ・産業デザインに関する情報発信や企業向けコンサルティングサービス提供等による産業支援を実施

3. 公共サービス・社会イノベーションの促進(TDRI)

- ・政府部門にサービスデザインを取り入れるためのメカニズムや戦略を開発し、公共サービス領域におけるデザイン思考を用いた政策立案ができるよう支援を進める
- ・デザイン主導の分野横断・市民参加の仕組みを構築し、社会イノベーションの促進も掲げている
- ・教育面では、台湾デザイン館、Not Just Library等のデザインスペースを活用し、テーマ別の展示会や様々な領域の展示イベントを開催し、クリエイティブ的な活動を行う空間を提供

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 11/14

香港

Key word

産業振興

文化振興

スタートアップ

デザイン人材

社会課題解決

製品デザイン



目的

- 香港を「アジアにおける国際的なデザインの中心地」として確立する
- 事業価値を創造し、社会の幸福度を向上させるために、デザインとデザイン思考をより広く、戦略的に活用することを促進する
- 具体的には、CONNECT、CELEBRATE、NURTURE、ADVANCE、ENGAGEの5つの方向性から多様なイノベーション志向の知識共有及びプラットフォームを提供することで事業開発の価値創造を推進し、社会の幸福を向上させる

主な取組

1. Design Incubation Programme (Hong Kong Design Centre)

- ・デザイン分野のスタートアップ企業を対象とした、2年間の事業支援プログラム
- ・クリエイター、専門機関、学術機関と連携し、デザインビジネスを次のレベルへ引き上げるための資金援助、トレーニング、指導、ネットワーキングの機会を提供している

2. Business of Design Week (Hong Kong Design Centre)

- ・国内外のデザイン関係者が事業機会を得るための、対面とオンラインのハイブリッド形式のサミット

3. Knowledge of Design Week (Hong Kong Design Centre)

- ・デザインが社会の複雑な課題をどのように解決できるかについて、毎年テーマ別にデザインに関する知識を共有するプラットフォーム
- ・国内外のデザイナー、起業家、技術者、教育者等が、個人、ビジネス、社会を変革することを狙いとする

4. DFA Awards (Hong Kong Design Centre)

- ・アジアの優れたデザイン製品やプロジェクトを表彰する制度

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 12/14

シンガポール共和国

Key word

イノベーション

産業振興

競争力向上

キャリア育成

デザイン教育

社会課題解決



目的

- デザインを通じて、シンガポール共和国が「イノベーション主導型経済」と「愛される都市」になる

主な取組

1. Skills Framework for Design (シンガポールデザイン評議会・教育省の法定委員会・労働省の法定委員会)

- デザイン部門にどのようなキャリアパスがあるか、仕事の役割、既存及び新規のスキル、仕事の役割に必要な関連トレーニングプログラムに関する情報を、誰でも利用できるようにまとめられたガイドラインを公開

2. SkillsFuture Study Award for Design (シンガポールデザインカウンシル)

- シンガポール共和国の若手から中堅のデザイナーを対象にした支援プログラム
- 受賞者には、政府からの受講料補助に加え、5,000ドル(約60万円)の賞金が授与される

3. School of X (シンガポールデザインカウンシル)

- 2019年から開始された社会課題解決プログラム。経験豊富なデザイナーがファシリテーターとなり、実社会で起きている課題をベースにトレーニングワークショップを開催
- デザインの経験を問わず、デザイン主導のアプローチを学びたいプロフェッショナルから地域の課題解決に情熱を注ぐ市民まで、様々なバックグラウンドを持つ参加者を受け入れている

4. Design Thinking Field GuideX (シンガポールデザインカウンシル)

- 教育者を対象に、デザイン思考の授業教材を作成。教育者自身がデザイン思考を習得すること、授業を通して、生徒に問題解決能力や共感的思考、批判的・創造的思考を習得させることを目的とする

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 13/14

アメリカ合衆国

Key word

行政改革

デザイン教育

建築デザイン

都市デザイン

レジリエンス

社会課題解決



目的

- 優れた、公平な、安全な行政サービスと顧客体験を提供する
- 公共建築デザインの品質を担保する
- 都市やコミュニティのレジリエンスを向上させる

主な取組

1. 行政サービスの市民満足度向上に向けた、専門組織の設置(共通役務庁)

- ・行政サービスの顧客体験を向上することを目的として、Office of Customer ExperienceやCustomer Experience Center of Excellenceといった専門組織を設置している

2. The Lab at OPMによる、デザイン思考教育(人事管理局)

- ・連邦政府の最高人事機関である人事管理局に属する行政デザイン支援組織「The Lab at OPM」が、行政職員を対象に人間中心設計の能力構築等、デザイン思考に関する授業を開講している

3. The Design Excellence Program (共通役務庁)

- ・省庁、研究機関をはじめとするアメリカ合衆国連邦政府による建築事業を管理するためのプログラムの総称。公共事業で手掛ける建築デザインの品質担保を目的としている。各建築物に対して、民間の優れた設計専門家によるデザインのレビューや、セキュリティ戦略のブレインストーミング等を実施している

4. REBUILD BY DESIGNによる、社会課題解決型プロジェクトの推進(住宅都市開発省)

- ・コミュニティや都市がレジリエンスを構築することを目的に、多様なプロジェクトを実施。例として、ニューヨーク市と共同で洪水や暴風雨等の気候変動の影響から守るための都市景観の形成にアートを取り入れるプロジェクトを支援した

1. 諸外国及び地域のデザイン政策の調査

【参考】デザイン政策概要 14/14

インド

Key word

競争力向上

産業振興

製品デザイン

デザイン教育

ブランド化

産学連携



目的

- インドのデザインがグローバルな舞台で競争力を高めるためのプラットフォームを提供する
- 産業とアカデミック(学問領域)の緊密な関係を促進し、インドのデザイン能力を世界に発信する

主な取組

1. India design Mark(インドデザインカウンシル)

- ・インドの優れたデザインの認定制度。毎年India design councilの審査員が優れたデザインを評価し、インドデザインマークを付与している

2. Design Education Quality Mark(インドデザインカウンシル)

- ・インドで多数のデザイン機関が急増していることを受け、所定の基準を満たすデザイン教育プログラムやデザイン機関に、デザイン教育品質マークを付与する

3. Design Clinic Scheme(インドデザインカウンシル)

- ・中小零細規模の製造企業を、デザインないしブランド創造企業へと転換させるためのプログラム。企業はデザイン意識向上のためのセミナーやワークショップ、プロのデザイナーやデザインを専攻する学生によるコンサルティングサービスを受けることができる。プロのデザイナーによるデザインプロジェクトに対して、150万ルピー～400万ルピー(約240万円～630万円)の補助金が支給される

4. Integrated Design Services(国立デザイン研究所)

- ・政府や政府関係機関を対象に、様々なデザイン領域(工業デザイン、テキスタイルデザイン、サービスデザイン)におけるコンサルティングプロジェクトを請け負う

2

デザインが企業経営に与える意義・効果

本調査の目的と内容

目的

- 我が国における「デザインが企業経営に与える効果」に関する調査研究の問題点を分析し、同様の調査を我が国において今後実施するにあたり留意する事項を押さえる

- 我が国において、デザインを企業経営に活用することでどのような意義や効果があるのかを定量的に調査・研究した先行研究を15事例収集
- デザインの「効果」に対する先行研究のアプローチを類型化し、今日までの先行研究の取組を整理する
- 先行研究の全体、あるいは、一部に見られる問題点を取りまとめ、同様の調査を我が国において今後実施するにあたり留意すべき事項を提示する

2. デザインが企業経営に与える意義・効果

先行研究の類型化：「効果」に対する先行研究のアプローチ

- 我が国におけるデザインが企業経営に与える効果に関する先行研究は、次の4つ、(1)実態把握、(2)効果測定、(3)事例提示、(4)導入方法(課題提示、提言)に分類できる

先行研究の4つの類型

実態把握	<ul style="list-style-type: none"> • <u>国内においてデザイン活動がどのように営まれているのか、デザイン活動の実情を把握する試み</u> (長谷川(2012)、経済産業省(2017)、グッドパッチ(2021等)) • 企業へのアンケート調査からデザイン活動の現状を把握しようとする先行研究が多い
効果測定	<ul style="list-style-type: none"> • <u>デザインへの注力が経営にどのような効果をもたらすのか、その効果自体を測定する試み</u> (秋池、勝俣(2015)、川上、枝村(2015)、経済産業省(2016)、勝本(2019)、日本デザイン振興会・三菱総研(2020)等) • 主に株価上昇や売上拡大等の経済効果に焦点を当てた先行研究が多い
事例提示	<ul style="list-style-type: none"> • <u>デザインを経営に導入した企業の成功事例を提示し、デザイン経営を促進することの一助とする試み</u> (中小機構(2013)、大阪産業経済リサーチ&デザインセンター(2021)) • デザインに注力することによる経営へのプラスの影響(成功体験、サクセスストーリー)を個々の事例から効果として描いている。定量的な効果測定と合わせて、より納得度の高い事例紹介を行う研究も見られる
導入方法 (課題提示、提言)	<ul style="list-style-type: none"> • <u>デザイン導入の効果や課題等の分析から、デザインを経営に導入する際のハウツーを提示する試み</u> (産業研究所(2006)、ロフトワーク(2020)、近藤(2021)、デロイトトーマツコンサルティング(2018)) • 効果について先行研究分析やアンケート等から描きつつも、その主眼は経営へのデザイン導入の方法に置かれており、実際にデザイン導入を進める段階において有用な研究と言える

先行研究の問題点 1/2

1 「デザイン」という言葉の定義の揺らぎ

- デザイン領域の拡大については多くの先行研究が指摘し、企業側も認識していることがアンケート等で確認できる
- しかし、デザインの効果という議論において、**意匠やUI等の狭義のデザインと、経営のデザインまで含むより広い概念のデザインとが錯綜する事例が多い**。具体的には、デザインを広く捉えるとしながら、意匠権(=狭義の意味のデザイン)をその指標とする等、**効果を測る議論の最中に狭義のデザインに意味が収れんする傾向**がある
- なお、「**デザイナー**」に関しては、**その定義自体が欠如**している。デザインの領域拡大に伴い、そのデザイン活動を行うデザイナーの定義も大きく変化せざるを得ないと考えられる。デザイナーに期待される役割が拡大しているという報告(経済産業省 2016)はあるものの、**先行研究が結局のところ議論しているデザイナーは、いわゆるプロダクトデザイナー等の狭義のデザイナーとなっている**

2 デザイン活用の幅と深度に応じた効果測定手法が確立していない

- 既に指摘したように、デザイン領域の拡大(すなわち、デザイン活用の幅の広がり)が認識されているにも関わらず、デザインの効果という場合には、製品やサービスを対象とした狭い意味のデザインが取り上げられる傾向にある。そのため、**より広い意味の「経営のデザイン」が企業経営にどのような効果を与えるのかは明確に言及されていない**
- また、**企業によって、デザイン活用の幅や深度(実践の程度)には違い**が見られる。例えば、CDO(チーフ・デザイン・オフィサー)を設置し、デザインをビジネスモデルの構築や重要な経営の意思決定に活用するような「経営のデザイン」を高度に実践する企業と、プロダクトデザイナーが経営からは一定の距離を置き、優れたプロダクトデザインを追求するような「狭義のデザイン」を深く実践する企業では、デザインが企業経営に与える効果は異なるだろう。したがって、**個々の企業におけるデザインのレベルに応じて、効果を測定する手法や確認すべき観点、評価指標の設計を検討する必要がある**。しかし現時点では、このようなデザイン活用の幅と深度、すなわち**デザインのレベルに応じた効果測定の方法論が確立されていない**

先行研究の問題点 2/2

3 「デザイン」という言葉に対する、調査者と被調査者の間の認識齟齬

- デザインの定義の問題と対応し、企業を対象にアンケートやヒアリング調査を行う場合、相互の持つ「デザイン」への認識の間には齟齬が存在する可能性がある。しかし調査者側の「デザイン」の認識と、企業側の「デザイン」の認識の相違点について先行研究ではほとんど言及されていない

4 調査対象の不十分さ(企業数、調査期間、デザインに注力する企業、消費者)

- 多くの研究が、企業数の少なさ(川上・枝村 2015や勝本 2019)、業種の偏り(大阪産業経済リサーチ&デザインセンター 2021)等調査対象の不十分さを自らの課題として挙げている。調査対象企業数で見ると、**先行研究のアンケート調査は回答数が100社未満のものが大半を占めている。調査期間に関しても、基本的には1回限りのアンケート調査が多く、長期にわたった追跡調査は行われていない**
- またデザインの効果を測る**調査対象として、特にデザインに注力する企業を選定される場合が多い**。つまり近年のデザインの潮流について一定程度の理解を持ち合わせている、デザイン・リテラシーの高い企業が対象となっている。しかし**実態調査・効果測定のためには、デザインに注力しない企業(=デザイン・リテラシーの低い企業)、それらの企業のデザインへの認識、デザイン活動の実態も把握する必要がある**と考えられる

今後の研究において、留意すべき事項 1/2

1 デザインに関する定義(領域)を明確に示すこと

- まず第一に、調査者は、どの領域のデザインが企業経営に与える影響を明らかにしたいのか、**研究対象とするデザインの定義や領域を明確に示すことが必要**となる

2 研究対象のデザインに適した、効果測定の指標や手法を検討すること

- 調査者は、研究対象のデザインとは何かを明確化し、**当該デザインに適した効果測定手法を検討**しなければならない
- 調査目的によっては、アンケート調査等の**対象企業におけるデザイン活用の幅や深度の違いを把握する必要**があり、そのためには**企業のデザイン・レベルを評価する考え方**や具体的な評価指標、測定手法の開発が求められるだろう

3 デザインに対する認識の齟齬を考慮し、適切な事前説明を講じること

- 調査の実施に際し、**調査者が想定するデザインの領域と定義(当該研究における、デザインという言葉の範囲と具体的な活動内容)を明確に示す**こと、そして、アンケートやインタビュー等の調査対象への丁寧な説明を通して、認識を合わせた上で各種調査を実施することが求められる

4 継続的な調査の実施を検討すること

- デザインの効果を理解する上では、単発のアンケート調査やインタビューだけでなく、**時系列に沿った定点調査も重要**となる。英国のDesign Councilはデザインの経済価値についての報告書を定期的に発表しているが、我が国においても、**デザイン効果研究の基盤となり得る継続的な調査**が求められる

今後の研究において、留意すべき事項 2/2

5 調査対象の十分な母集団を確保し、効果測定が多様な観点を考慮すること

- ▶ 先行研究ではデザインリテラシーの高い企業を対象とした調査が多く、回答に偏りが生じている可能性も否めない。
我が国におけるデザイン活動の実態把握や、より客観的で納得しやすいデザイン効果の測定には、デザインリテラシーの低い企業も含めた、より包括的な調査が求められるだろう
- ▶ またUXやUI等デザインを語る上でユーザー視点は欠かせない要素となっており、消費者を含める形での新たな効果測定の手法が期待される

総括

- 我が国では、デザインが企業経営に与える意義・効果に関する定量的な調査研究が質・量ともに不足している
- 海外では、調査研究機能を有するデザインカウンスルやデザインセンターを中心に、継続的な調査研究が実施されており、当該国におけるデザインの意義や効果を広く発信している
- 我が国においては、個々の調査・研究者が留意すべき事項を意識して、第三者が理解しやすい調査研究を実践することに加えて、デザインの調査研究を継続・蓄積していくための組織体制の充実化が今後望まれる

2. デザインが企業経営に与える意義・効果

【参考】先行研究の一覧 1/4

		目的	手法(調査対象)	デザイン効果	主眼	URL
1	産業研究所, 「デザイン導入の効果測定等 に関する調査研究」 (2006)	デザインの経営に与える効果の整理 中小製造業がデザインを取り入れるためのロードマップを描く	アンケート(企業)、事例分析(企業)	「経済的効果」、「モノづくりに与える効果」、「ブランド・イメージに関する効果」、「意識・風土面の効果」等多面的な効果	効果測定(企業認識)、導入方法	https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/282046/www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/human-design/koukasokutei.html
2	長谷川光一, 「製品開発マネジメントにおけるデザインの重要性」 (2012)	デザインとイノベーションの関係を分析	「民間企業の研究活動に関する調査」(企業)	プロダクト・イノベーションの実現、技術的に新規性を持つ新製品の市場への投入	実態把握	https://nistep.repo.nii.ac.jp/index.php?action=repository_view_main_item_detail&item_id=4156&item_no=1&page_id=13&block_id=21
3	菅野洋介・柴田聡, 「デザインに関わる組織要因と部門間調整」 (2013)	企業のデザインに関わる組織や戦略が、デザインアウトプットに及ぼす影響を明らかにする	アンケート調査(企業)	デザインの効果はあるもの、という前提	導入方法	https://www.jstage.jst.go.jp/article/keieijournal/32/0/32_KJ00008987567/article/-char/ja/
4	中小機構, 「地域支援機関等サポート事業平成25年度支援事例デザイン活用による高付加価値化支援」 (2013)	デザイン活用によるブランド強化	事例分析(企業)	売上・認知度向上	事例提示	https://www.smri.go.jp/doc/tool/shienjir/ei25-design3.pdf

2. デザインが企業経営に与える意義・効果

【参考】先行研究の一覧 2/4

		目的	手法(調査対象)	デザイン効果	主眼	URL
5	秋池 篤・勝又 壮太郎, 「消費者知識とデザイン新奇性の関係」 (2015)	デザイン新奇性が購買意向に与える影響を検討する	インターネット調査(消費者)	購買意向の向上	効果測定 (消費者の認識)	https://www.jstage.jst.go.jp/article/soshikikagaku/49/3/4947/pdf/-char/ja
6	川上淳之・枝村一磨, 「デザイン活動は企業の生産性向上に貢献しているか—企活調査、民研調査を用いた分析—」 (2015)	企業のデザイン活動と生産性の関係を明らかにする	「企業活動基本調査」と「民間企業の研究活動に関する調査」の個票データ(データ) 意匠権/特許の所有(データ)	生産性向上	効果測定 (データ)	https://www.rieti.go.jp/jp/publications/dp/15j041.pdf
7	経済産業省, 「デザインの活用によるイノベーション創出環境整備に向けたデザイン業の実態調査研究」 (2016)	デザイン分野における業況調査、産業界のデザイン活用に向けた課題の抽出、デザイン投資に対する経済効果等を調査	アンケート、ヒアリング調査(企業)	製品・サービスイノベーション(とりわけブランド力・顧客満足度・製品やサービス開発力の向上、売上の増大、下請けからの脱却、シェア拡大)	実態調査、効果測定(企業認識)、事例提示	https://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/creative/downloadfiles/fy27/fy27_design_innovation_research.pdf
8	経済産業省, 「デザイン等クリエイティブの企業経営における活用実態調査アンケート」 (2017)	デザイン活用の実態調査	アンケート(企業)	デザインの定義を広く捉えるほど、営業利益増加率は高い傾向にあった	実態把握	https://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/shoujo/daiyojisangyo_creative/pdf/005_02_00.pdf

2. デザインが企業経営に与える意義・効果

【参考】先行研究の一覧 3/4

		目的	手法(調査対象)	デザイン効果	主眼	URL
9	デロイトトーマツコンサルティング, 「デザインが企業の国際競争力に与える影響等に関する調査研究報告書」 (2018)	企業内における「デザイン」の役割、効果、活用の実態を調査し取りまとめる	ヒアリング(企業)、財務指標分析(データ)	ブランド価値の向上、イノベーション創出による付加価値の向上、製品単価の向上、利益率の向上	実態把握、効果測定(データ)、導入方法	https://www.jpo.go.jp/resources/report/sonota/document/kokusai_kenrika/h29_03.pdf?fbclid=IwAR0HUabk1EBiOsHOiSH6HEgwmPgTG2xnPYuiS7Y2U6gIPrQnwso8ZvVAoU
10	勝本雅和, 「企業パフォーマンスへのデザイン活動の影響分析」 (2019)	デザイン活動の企業パフォーマンスへの影響を分析	従業員数、総資産、研究開発投資、企業のデザイン活動の水準、構造、質の因子を加えた回帰分析(データ)	売上高向上	効果測定(データ)	https://dSPACE.jaist.ac.jp/dSPACE/handle/101119/16472
11	日本デザイン振興会・三菱総合研究所, 「企業経営へのデザイン活用度調査」 (2020)	デザイン経営の取組と売上等のアウトカムとの相関を確認	アンケート(企業)	ブランド構築(顧客からの愛情、従業員からの愛着) イノベーション(売上成長、未来への希望)	実態調査、効果測定(企業認識)	https://www.jidp.or.jp/2020/11/25/DesignManagementReport
12	ロフトワーク, 「中小企業のデザイン経営～経営者のビジョンが文化をつくる～」 (2020)	中小企業の経営者がデザイン経営への理解を深め、実践するきっかけを作る	フィールドワーク、インタビュー(企業)	定量的な効果の測定ではないサクセスストーリー事例	事例提示、導入方法	https://loftwork.com/jp/news/2020/03/05_design-driven-management-report

2. デザインが企業経営に与える意義・効果

【参考】先行研究の一覧 4/4

		目的	手法(調査対象)	デザイン効果	主眼	URL
13	大阪産業経済リサーチ&デザインセンター, 「デザイン経営視点での中小企業の競争力向上について」 (2021)	中小企業における「デザイン経営」を促進する、「デザイン経営」に関する一般の理解を進める	YAOYA PROJECT 事業とその参加企業への聞き取り(企業)	企業の問題解決、人材確保	事例提示、導入方法	https://www.pref.osaka.lg.jp/attach/1949/00051733/186design.pdf
14	近藤信一, 「地方ものづくり中小企業におけるデザイン経営戦略の理論構築に向けた研究」 (2021)	外部デザイナーを活用したい企業とデザイン人材のマッチングの事例研究、感性を起点としたマッチング理論の構築	アンケート、聞き取り調査(企業)	デザイン経営の実践による企業価値の向上と経営基盤の強化、市場獲得、企業組織の改善	課題提示、導入方法	http://www.jspmi.or.jp/material/file/eri/pdf/kikaikeizaikennkyuu/kikaikeizaikenkyuu_51_3kondo.miyoshi.pdf
15	グッドパッチ, 「ReDesigner Design Data Book2021」 (2021)	デザインの価値がどのように変化しているのかを定点観測、デザイン業界が俯瞰できるデータの提示	アンケート(企業)	顧客満足度の向上、新規事業立ち上がりの加速、ユーザーへの本質的な価値提供、プロダクト・組織・採用の品質向上、企業ブランド・サービスイメージの向上	実態把握	https://goodpatch.com/news/redesigner-design-data-book2021

3

我が国及び海外におけるデザイン教育

本調査の目的と内容

目的

- 諸外国及び地域と比較して、我が国のデザイン教育の特徴及び課題を分析する
 - また、我が国における今後のデザイン教育の在り方について、これからのデザイナー・非デザイナー共にどのようなデザインリテラシーが求められるのかを念頭に、分析・提案する
-
- 各国・地域のデザイン政策で調査した国及び地域を念頭に、以下の項目1～3に関する先行事例を調査する
 1. 幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育
 2. 非デザイナーがデザインを学ぶもの
 3. デザイナーに対するリカレント教育
 - その上で、調査項目1～3ごとに我が国のデザイン教育の特徴及び課題を整理し、今後のデザイン教育の在り方について分析・提案する

※ なお、本調査で事例収集する「デザイン教育」とは、学校における教育カリキュラムに限るものではなく、市民が広くデザインに親しむミュージアムやワークショップ、デザインに関する教育番組や各種イベント等、「デザインを学ぶ」ことに関連するもの全般とする

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

調査サマリー:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

- デザイン先進国・地域では、産官学がデザインの重要性を認識し、様々な主体がデザイン教育機会を提供
- デザイナー・非デザイナーに大別される前の幼少期～成長期の市民に対して、芸術分野に閉じない幅広い分野の学習の中に、デザインを学ぶ機会が豊富に確保されている

実行主体	概要
幼少期から成長期におけるデザイン教育 政府(教育省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 義務教育課程において、「デザイン」を必修化 ➢ 問題解決能力の育成や、イノベーション力の強化等が目的
芸術系大学	<ul style="list-style-type: none"> ● アートやクリエイティブ関連の教育プログラムを提供 ➢ 中国では、芸術系大学が公立中学校の共同で、デザイン思考プログラムを開催
業界団体	<ul style="list-style-type: none"> ● 年齢ごとに適したデザイン教育の各種プログラムを展開 ➢ 幼少期に対しては、アイデアコンペティションや工芸教室等を開催
デザインミュージアム	<ul style="list-style-type: none"> ● デザインミュージアム館内や出張形式(学校訪問等)でデザインワークショップを開催 ➢ 近年は、オンラインでのワークショップも多く実施
民間企業	<ul style="list-style-type: none"> ● デザインやアート等のワークショップやイベントを開催 ➢ 問題解決の方法論としてデザインプロセスを学び、問題解決力を獲得することを目指す

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(政府主体)

“Design & Technology”

5歳ごろから14歳ごろを対象とした義務教育課程の教科
(5歳～11歳までは必修/11歳～14歳は選択教科)



教育省/英国

背景

- 創造力と想像力を使って多様なニーズや価値観を考慮し、様々な側面から現実問題を解決する製品を設計、製作する。その過程で数学、科学、工学、計算、芸術等の幅広い分野の知識習得を目指している
- ハイレベルなデザイン・テクノロジー教育は、英国の創造性、文化、富、幸福に重要な貢献をする

概要(教科の目的)

- 日々のタスクを実行し、テクノロジーの世界にうまく参加するために必要な創造的、技術的、実践的な専門知識を開発する
- 幅広いユーザー向けに高品質の試作品や製品を設計・製造するために、知識、理解、技術のレパートリーを構築し、応用する
- 自分のアイデアや成果物、他人の成果物を批評、評価、テストする

参考URL:Design & Technology National Curriculum :
<https://www.gov.uk/government/publications/national-curriculum-in-england-design-and-technology-programmes-of-study/national-curriculum-in-england-design-and-technology-programmes-of-study> (2022年3月2日閲覧)



画像出所:Batchwood School 公式HP
<https://www.kgs.org.uk/academic-life/academic-departments/design-and-technology> (2022年3月2日閲覧)



画像出所:Kingston Grammar School 公式HP
<https://www.kgs.org.uk/academic-life/academic-departments/design-and-technology> (2022年3月2日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(政府主体)

「手工とデザイン」

国民学校3年生～8年生(10歳～15歳)を対象とした義務教育課程の教科(3年生から6年生の間に必ず1学年以上で必修/7年生～8年生は選択)



教育省/デンマーク王国

背景・目的

- 2014年に教育法が改訂され成立
- 教科目的として問題解決能力の育成を重視。また職業教育の一環として、「イノベーションと起業家精神」を強化する教科として位置づけられている*

概要(教科の目的)

- 審美的側面、機能的側面、(ユーザーとの)コミュニケーション的側面から価値のある手工製品を製作し、様々な素材を使用し表現する実践を通して、関連する知識と技術を習得する
- 製作を通して、製品完成に向けたアイデア、思索、実践の相互作用を理解する能力を身につけること。またデザインの過程で探求、実験、問題解決に取り組むことで、創造性や革新的なアプローチを育み、決断力や判断力を涵養する
- 生徒が製作やデザイン、意見交換等を通して、その時の環境、様々な文化や時代を反映した素材についての知識を習得する

例 | ミニチュア椅子作成コース

コースを通して適切な材料選択、設計能力、作成技術の向上を目指す



© Anja Koefoed



© Anja Koefoed

画像出所:デンマーク王国教育省ポータルサイト
<https://emu.dk/grundskole/haandvaerk-og-design-valgfaag> (2022年3月18日閲覧)

参考URL:デンマーク小学校教育法 <https://www.retsinformation.dk/eli/lta/2021/1887> (2022年3月18日閲覧)
 一色玲子「北欧における教育評価を手掛かりとした家庭科政策学習モデルの構築」
<https://kaken.nii.ac.jp/ja/file/KAKENHI-PROJECT-24730739/24730739seika> (同)

*デンマーク王国を含む北欧では、ICT教育、言語教育、職業教育等の充実が全教科に関わる目標となっている

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(大学主体)

「同済黄浦設計創意中学」 同済大学・上海市黄浦区教育局/中華人民共和国



背景・目的

- 2017年、同済大学デザインクリエイティブ学院と上海市黄浦区教育局が共同設置された公立中学校
- 同済大学の教育リソースを活用し、学際的なリテラシー、創造性、リーダーシップ、協力精神、社会的使命を備えたイノベーション型人材の育成を志向

概要(教科の目的)

- 「デザイン主導の革新的な教育」が特徴であり、「6・4」型カリキュラム(基本コース60%、革新コース40%)を設計
- 学生向けにデザイン関連プロジェクトを推進し、国際的な視点を持った「デザイン思考」を対象とした研究志向のコースを提供
- 国内外協力機関と連携し、学外活動を積極的に展開



画像出所:同済黄浦設計創意中学 公式HP <https://tc.hpe.cn/zx/xw/632911.htm>
(2022年2月24日閲覧)



画像出所:同済黄浦設計創意中学 公式HP <https://tc.hpe.cn/P/C/526264.htm>
(2022年2月24日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(大学主体)

“Design education for kids and young people”

アールト大学/フィンランド共和国



背景・目的

- アールト大学は子ども、若者、教員向けにアート、サイエンス、テクノロジー、ビジネスの分野のワークショップ、オープンレクチャー、イベント、オンラインコース等を提供する「アールト大学ジュニア」を実施
- アールト大学ジュニアとアールト大学デザインインサイドイニシアチブと共同で、子どものデザインへの理解とスキルを高めるためのデザイン教育コースを提供する

概要(教科の目的)

- 子どもたちに積極的な問題設定と解決能力、探求と視覚化の能力、プロトタイプ作成や実験による学習能力を身につけさせるためのワークショップを開発
- 2019年に15～16歳を対象としたワークショップを実施
ユーザー中心設計を学ぶため、子どもたちは旅行キットをデザインする課題に取り組んだ。現在はデザイン学習活動の理論的基盤を研究・開発中で、新たなプロジェクトを実施予定



画像出所:アールト大学ジュニア 公式HP
<https://www.aalto.fi/en/aalto-university-junior/virtual-workshops-for-school-groups> (2022年3月18日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(業界団体主体)

工芸コース・デザインスクール 工芸産業協会TAITO/フィンランド共和国



背景・目的

- 工芸産業協会は1913年に設立、工芸文化や職人技の質を担保するべく組織された
- 工芸文化の保護を目的に一般市民向けの工芸関連の教育プログラムを提供
- 運営組織はユネスコの無形文化遺産保護条約の専門家組織として認定されており、無形文化遺産に関する展示会やセミナーも開催

概要(教科の目的)

- 工芸産業協会は16の地域工芸協会とその100の事業所からなり、各地域協会が教育コースやコンサルティングサービスを提供
- ①工芸・デザインスクールの運営:4~16歳の子どもや若者、大人等幅広い年代を対象に手工芸品の基礎的な芸術教育を提供。子どもや若者向けには休日のコースやキャンプ、放課後学童プログラムを提供
- ②工芸コースとワークショップ、職業訓練
- ③工芸分野の起業家支援も実施

参考URL:工芸産業協会 公式HP <https://www.taito.fi/en/taitoorganization/finnish-crafts-organization-taito/> (2022年2月3日閲覧)



画像出所:TAITO 公式HP
<https://www.taito.fi/en/services/kasityokurssit-ja-tyopajat-2-3-3/> (2022年3月17日閲覧)



画像出所:TAITO 公式HP
<https://www.taito.fi/en/services/kasityokurssit-ja-tyopajat/> (2022年3月17日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(デザインミュージアム主体)

デザインワークショップ・デザインスクール Design Museum Danmark/デンマーク王国



デザインワークショップ・スクールの様子



画像出所: Design Museum Danmark 「Learning」
<https://designmuseum.dk/laering/undervisningsforlob/indskolning/> (2022年2月24日閲覧)

背景・目的

- Designmuseum Danmarkはデンマーク王国の125年以上の歴史を持つデザインミュージアム。豊富な展示品の他、図書館、アーカイブ等があり、デンマーク王国のデザイン史研究の中心となっている
- 初等教育以降の子ども・若者向けデザイン教育ワークショップ・スクールを提供

概要(教科の目的)

- ミュージアム内の教育施設にて、毎週日曜日と学校の休暇中に、未就学児から26歳以下の若者向けワークショップ等を開催
- デザインスクールでは、初等教育、中等教育、教員向け等のコースを提供
 - ・ 教師向けコースの例:「デザインプロセスについて」
 - ・ 初等～中等コースの例:「ペットボトルから椅子を作る方法を考えよう」「設計を通じてCO2を削減する方法を考えよう」
 - ・ 中等教育コースの例:「デザインプロセスについてーデザイナーはどのようにインスピレーションを得ているのか」「椅子の機能とデザイン」

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(デザインミュージアム主体)

Design Together(Design Museum) Design Museum Everywhere/アメリカ合衆国



背景・目的

- Design Museum Everywhereはオンライン上の新たな形式のミュージアム。分館のあるボストンとポートランドを中心にあらゆる場所で展示会やイベントを実施
- 組織ミッションは、①展示会やイベント、コンテンツを通じて可能性を示し、人々にインスピレーションを与える、②デザインプロセスを用いて、創造的な問題解決者になるための教育を行う、③デザインを使って行動を起こし、変化を起こし、その影響を実証しながら変革する

概要

- 幼稚園児から高校生までの学習者とその教員を対象に、デザイン活動のカatalog「Design Together」を公開
- デザイン活動として、Orthographic Projection(正射図法投影の学習)、Home Floor Plan(自分の生活空間の観察と間取り図作成)、Sustainability:Draft Finder(隙間風を防ぐ機械を作成し、エネルギー効率性と持続可能性を考える)等を提供



3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1)幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(デザインミュージアム主体)

Neighborhood Design Project Design Museum Everywhere/アメリカ合衆国



背景・目的

- Design Museum Everywhereのミッションは、デザインプロセスを用いて、創造的な問題解決者になるための教育を行うこと
- 若者を対象にデザインスキルを教え、青少年を支援・指導する大人のための専門的な能力開発にも取り組む

概要

- 14歳から18歳までの6~10人の若者で構成される6つのチームが、14週間のプログラムに参加
- 各グループにメンターとデザインコーチが付き、問題解決、仕事のスキル、ソリューションの作成等の活動を行う
- プロジェクトの成果は一般公開のイベントや展示会で発表される



3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(1) 幼少期から10代中盤までの成長期におけるデザイン教育

主なデザイン教育事例(民間企業主体)

Design Tinkers

Design Tinkers/シンガポール共和国



背景・目的

- 子どもを対象としたデザインやアート等のワークショップやイベントを開催
- プログラムへの参加を通じ、子どもたちがデザインの概念や原理、美学に触れ、問題解決のための方法論としてデザインプロセスを学び、問題解決力を獲得することを目指す

概要

- プログラムは、子どもの好奇心を刺激し、疑問を投げかけ、デザインプロセスを通じてユニークな成果を得るべくアイデアを試すようデザインされている

ワークショップ例:

- 「デザイン&アーキテクチャ ホリデーキャンプ」
- 「ランプを作る」
- 「シェルターを作る」
- 「デザインにおけるモジュール-オブジェクトデザイン」



参考URL: Design Tinkers 公式HP <https://www.designtinkers.sg/#news-and-features> (2022年3月18日閲覧)

画像出所: Design Tinkers 公式HP
<https://www.designtinkers.sg/event-gallery/build-a-tent-4>
 (2022年3月18日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

調査サマリー:(2)非デザイナーがデザインを学ぶもの

- 非デザイナー向け教育プログラムは様々な立場の非デザイナーを対象に実施されているが、**プログラム経験者の学びや活躍の共有が不十分で、一部の非デザイナーがデザインの重要性を認識するに留まっている**
- **非デザイナーが日常的にデザインに親しむ機会の提供が求められている**

非デザイナー	概要
非デザイナーがデザインを学ぶもの ビジネスパーソン	<ul style="list-style-type: none"> ● ビジネス領域におけるデザイン活用をテーマとした研修プログラムを提供 ➢ 経営幹部層や新規事業担当等を対象として、デザインがもたらす価値やデザイン思考を自社に浸透させるための方法等について講義
非デザイナーがデザインを学ぶもの 教員	<ul style="list-style-type: none"> ● 公教育におけるデザイン教育の担い手である教員向けに、研修プログラムを提供 ➢ デザインを教育に用いる教師をサポートするためのトレーニングプログラム等を提供
非デザイナーがデザインを学ぶもの 中央政府職員	<ul style="list-style-type: none"> ● 公共部門の課題解決を目指して、政府職員向けにデザイン教育を実施 ➢ シビックデザインやアクセシブルコミュニケーションのデザイン、参加型デザイン、人間中心設計の理論を活用した問題解決のためのフレームワーク等について講義
非デザイナーがデザインを学ぶもの 一般市民	<ul style="list-style-type: none"> ● 非デザイナーの市民がデザインを学び、親しむことができる多様な機会を提供 ➢ デザインを一般市民が実践できる体験プログラムやイベント、セミナー等を開催

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(2)非デザイナーがデザインを学ぶもの

主なデザイン教育事例(ビジネスパーソン対象)

ビジネスマン向けアカデミー

Danish Design Center/デンマーク王国



背景・目的

- 1978年設立の国立デザインセンター
- ビジネス領域におけるデザイン活用について、積極的に研究・情報発信を行い、セミナーやワークショップの開催も行っている

概要(教科の目的)

- 経営幹部層や新規事業担当、次世代経営人材等を対象として、デザインがもたらす価値や、デザインシンキングを自社に浸透させるための方法等、ビジネス領域におけるデザイン活用をテーマに、経営リーダー向けの研修プログラムを提供
- 日本でも同ワークショップが開催されたことがあり、その際のカリキュラムは、「ソーシャルイノベーションのためのデザインとは」「プロトタイピングの実践」「イノベーションチームの導き方」「組織デザインとイノベーション」等であった(右表を参照)

参考URL:

DDC <https://ddc.dk/> (2022年3月15日閲覧)DBIC「デンマーク・デザインセンター 特別ワークショップ」<https://www.dbic.jp/events/2019/12/20200206-ddc.html> (2022年3月15日閲覧)

日本でワークショップを開催した際のカリキュラム

Day1	
主要なデザインとイノベーションのコンセプトの紹介	<ul style="list-style-type: none"> ・ DDCの進化、手法、活動 ・ ソーシャルイノベーションのためのデザインとは? ・ 現代的デザイン実践の台
発見・リサーチ・共創	<ul style="list-style-type: none"> ・ Brian Frandsenによるプレゼンテーション
演習	<ul style="list-style-type: none"> ・ 具体的な事例に基づくソーシャルイノベーション方法論の練習
プロトタイピングとテスト	<ul style="list-style-type: none"> ・ 共創と、ともに反復を行う方法
演習	<ul style="list-style-type: none"> ・ プロトタイピングとテスト
プロトタイピングの反復	<ul style="list-style-type: none"> ・ -
共有とフィードバック	<ul style="list-style-type: none"> ・ 参加者が互いにコンセプトの発表とフィードバックを行う
振り返りとチェックアウト	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自身の課題に向き合う
Day2	
自身の課題を定義する	<ul style="list-style-type: none"> ・ デザインツールを使って課題を理解する
イノベーションチームを導く	<ul style="list-style-type: none"> ・ 新たな形のリーダーシップ:意思を決定する人から未来を作る人へ ・ 共感を活用+演習・不確実性の中での舵取り+演習 ・ 未来を確実なものにする+演習
振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各自のリーダーシップ及びどのアイデアやアプローチを持ち帰るかの考察
組織のデザインとイノベーション	<ul style="list-style-type: none"> ・ Christian Basonによるプレゼンテーション
演習	<ul style="list-style-type: none"> ・ リーダーシップのプロトタイピング
共有とフィードバック	<ul style="list-style-type: none"> ・ -
演習	<ul style="list-style-type: none"> ・ 導入のためのアクションプラン

出所:DBIC「デンマーク・デザインセンター 特別ワークショップ」
<https://www.dbic.jp/events/2019/12/20200206-ddc.html>
 を基に三菱総合研究所作成

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(2)非デザイナーがデザインを学ぶもの

主なデザイン教育事例(ビジネスパーソン対象)

IKEA Better Together/Democratic Design IKEA・IKEA Museum/スウェーデン王国



背景・目的

- IKEAの1号店だった建物を利用し2016年にIKEAミュージアム設立

概要

- 企業や自治体等を対象に、以下2つのワークショップを開催
- Better Together:
遊び心にあふれた方法で、持続可能な成果を生み出す力を身につけることを目的に、シンプルでありながら難易度の高いデザイン課題をクリアするクリエイティブなワークショップ。あえて失敗し、互いから学び、1人ひとりの創造力を引き出す
- Democratic Design:
イケアデザイナーとしての生活を体験するワークショップ。イケアの基礎となる「形、機能、品質、持続可能性、低価格」の5原則に沿って、与えられた課題を解決する製品をグループで作成する

参考URL:
IKEA Museum 公式HP <https://ikeamuseum.com/en/almhult/visit/group-visits/workshops/#private-person-4> (2022年2月24日閲覧)



画像出所: IKEA 公式HP <https://about.ikea.com/en/life-at-home/how-we-work/democratic-design> (2022年2月24日閲覧)

※ Democratic Design(民主的デザイン)とは、イケアが製品を開発し、評価する際に使用するツール。機能、形状、品質、持続可能性、低価格の5つの側面から構成されており、5つ全てのバランスがとれているとき、そのデザインは民主的だとする

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(2)非デザイナーがデザインを学ぶもの

主なデザイン教育事例(教員対象)

FURTHER TRAINING FOR EDUCATORS German Design Museum Foundation /ドイツ連邦共和国



背景・目的

- デザインカウンスルによって設立されたデザインミュージアム財団
- 芸術や文化、科学や研究、研修やトレーニングを通じて、デザインが私たちの生活のあらゆる側面に影響を及ぼしているという認識を高め、人々にインスピレーションを与えることを志向している

概要

- デザインを教育に用いる教師をサポートするため、キートピックや教員のためのトレーニング(教育省からも認定)を提供する。トレーニングはデザイン理論に関するコンテンツと実践演習からなる
- 「デザイン」は、独立した教育科目としての存在感が低く、一般に美術の授業に組み込まれている。デザインという学際的な科目を学校教育システムの中にしっかりと根付かせ、学際的な科目として意識的に教えることに貢献する



3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(2)非デザイナーがデザインを学ぶもの

主なデザイン教育事例(教員対象)

上海青少年創意設計学院中核教員養成コース
上海科学技術芸術教育センター・同済大学
/中華人民共和国



背景・目的

- 2020年から、上海科学技術芸術教育センターと同済大学デザイン創造学部が「上海青少年創意設計学院教員養成コース」を共同開催
- 参加者には、デザイン思考に基づく教育理論と実践活動を理解し、デザイン主導のプロジェクトベースの学習(PBL)の教育方法を習得することで、イノベーション・デザイン・プログラムの開発と青少年向けのワークショップを実施する能力を獲得することが期待される

概要

- コース内容は、講座、ワークショップ、デザインプロジェクトの視察が含まれる現在、テンセントは唯一の支援企業として、参加教員に向けてデジタルクリエイティブに関する教育プログラムを提供
- 2020年には、「青少年向けのデザイン教育」をテーマとした8日間のトレーニングコースを開催。「デザイン思考による科学と芸術の融合」と「デザイン思考による美的教育のイノベーション」に重点を置き、上海市内16地区から39名の教育関係者が参加した

参考URL:SHKP <https://www.shkp.org.cn/articles/2020/11/wx309819.html> (2022年3月11日閲覧)
テンセント網 <https://new.qq.com/omn/20200731/20200731A0UKVI00.html> (2022年3月11日閲覧)



画像出所:中華教育網 <http://www.edu-gov.cn/edu/19640.html>
(2022年3月11日閲覧)



画像出所: SHKP <https://www.shkp.org.cn/articles/2020/11/wx309819.html>
(2022年3月11日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(2)非デザイナーがデザインを学ぶもの

主なデザイン教育事例(中央政府職員対象)

デザイン思考ワークショップ

The Lab at the Office of Personnel Management /アメリカ合衆国



背景・目的

- The Lab at OPMは、政府職員が直面する複雑な課題への対応を支援するために、最高人事機関の人事管理局(OPM)が設立
- 政府全体で人間中心のデザイン能力を獲得することを目的として、職員向けにデザイン教育クラスを開発・提供

概要

- クラスは少人数制で、対話形式が中心である
- ワークショップ「人間中心設計の基礎」をもとに、シビックデザインやアクセシブルコミュニケーションのデザイン、参加型デザイン、人間中心設計の理論を活用した問題解決のためのフレームワーク等、多様な授業を提供している
- 現在は、オンラインを活用した公開講座やカスタム講座、ワークショップが開催されている



画像出所:The Lab at OPM 公式Twitter
<https://mobile.twitter.com/labopm> (2022年2月24日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(2)非デザイナーがデザインを学ぶもの

主なデザイン教育事例(一般市民対象)

DESIGN Harvests

DESIGN Harvests/中華人民共和国



背景・目的

- 2010年から、同済大学デザインクリエイティブ学院の院長が設立。都市と農村の相互交流を目的とした、イノベーションと起業のためのプラットフォーム
- デザイン思考の観点から、伝統的な農村の生産とライフスタイルの可能性を探り、都市と農村のコミュニケーションと持続可能な発展を促進する

概要

- ホームステイ、農村クリエイティブ活動、生態体験農園、クリエイティブ農産物、自然クリエイティブ教室等のイベントを開催
- 農村部でのデザイン実践活動を通じて、地方の活力を呼び覚まし、農村の文化や経済を活性化
- 農村部と都市部に相互に接続した小規模のイノベーションセンターを設立し、新しい地域事業モデルの形成を目指す

参考URL:DESIGN Harvests 公式HP <http://designharvests.com/> (2022年2月24日閲覧)



画像出所: DESIGN Harvests
<http://designharvests.com/a/guanyu/shimeshishejifengshou/>
(2022年2月24日閲覧)



画像出所: DESIGN Harvests
<http://designharvests.com/a/guanyu/shimeshishejifengshou/>
(2022年2月24日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(2)非デザイナーがデザインを学ぶもの

主なデザイン教育事例(一般市民対象)

公共指標コース

TDRI(台湾デザイン研究院)/台湾



背景・目的

- TDRIが多くの公共サービスプロジェクトを実施する中で、台湾の公共サインに対する社会的なニーズと必要性を感じた
- GKデザイングループと連携して、公共サインに対するデザインコンセプトを徐々に確立し、台湾の公共サービスの発展を促進することが目的

概要

- TDRIとGK設計(日本)が共同で、一般市民に向けた公共サインをテーマとした計4回のオンラインセミナーを開催
- 車いす使用者や高齢者、ベビーカー使用者等6名のリードユーザーに向けて、台北メトロの現地調査と移動分析を事前に行った
- デザイナーを中心としたデザイン提案のワークショップにリードユーザーも加わり、インクルーシブなデザインプロセスを体験する機会となった

参考URL:

TDRI 公式HP <https://www.tdri.org.tw/36420/> (2022年2月24日閲覧)

GK設計 公式HP http://www.gk-design.co.jp/sekkei/news_2021.html#taipei-designworkshop (2022年2月24日閲覧)



画像出所: TDRI 公式HP <https://www.tdri.org.tw/36420/>
(2022年2月24日閲覧)



画像出所: TDRI 公式HP <https://www.tdri.org.tw/36420/>
(2022年2月24日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

調査サマリー:(3)デザイナーに対するリカレント教育

- デザインの専門領域を強化するものにとどまらず、ビジネス領域や社会課題解決・イノベーション等に携わるデザイナーを増やすリカレント教育を展開
- 社会全体のデザイナーに対する認識・理解が変容し、デザイナーの社会的地位向上が進む

教育内容	概要
デザイナーに対するリカレント教育 専門強化教育	<ul style="list-style-type: none"> ● 専門分野に関するスキル向上やキャリア形成を支援するプログラムやツールを提供 ➢ 権威のある業界団体が主体でデザイン業界内で実務経験やスキル認証として通用するプログラムが提供されている ➢ デザイナーのキャリアアップに必要なスキルとその習得に関する情報が一覧化されている
広義のデザイン教育	<ul style="list-style-type: none"> ● 社会課題解決、イノベーションのためのクリエイティブ活用を促進するナレッジシェアを実施 ➢ クリエイティブ・プロフェッショナルが持つナレッジ、暗黙知、スキル、経験等を汎用的な方法論として整理し、特に社会課題解決に資するようなスキルセットを開発・シェア
ビジネススキル教育	<ul style="list-style-type: none"> ● デザイナーがビジネスにおいても活躍できるよう支援するプログラムを展開 ➢ デザイナーが自身のビジネス価値を発信するために必要なスキルを学ぶプログラムを提供 ➢ デザインがスタートアップ企業に与えた影響をケーススタディとして公開する等、企業の戦略的デザイン活用を促進

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(3)デザイナーに対するリカレント教育

主なデザイン教育事例(専門強化教育)

Professional Development AIGA/アメリカ合衆国



背景・目的

- アメリカのデザイン業界で最も古く大きな業界団体であるAIGAがプロフェッショナルのための様々な取組を実施
- デザインをプロフェッショナルな技術、戦略的優位性をもたらすもの、そして重要な文化的な力として推進。学生から熟練したプロまで、あらゆるステージのデザイナーをサポートすることを目的とする

概要

- AIGA Business Perspectives for Creative Leaders: エール大学と提携した教育プログラム。経営課題に対応できるデザイナーを育成し、参加者が次のレベルのキャリアに到達するために必要なスキルと視点を身につけることを目指す
- Certificates for Creatives: デザインのプロフェッショナルデベロップメントのためのオンライン学習プラットフォーム。ビジネス、プロジェクトマネジメント、分析的思考と複雑な問題解決、リーダーシップ、キャリア開発等のコースが提供されている

Agenda

Below is a sample of what you can expect to experience in the Business Perspectives for Creative Leaders Live Online Program. Content and schedule are subject to change.

Day One

- Reflected Best Self
- Emotional Intelligence: Awareness, Regulation, and Compassion

Day Two

- Negotiations: Friendly Ambition and Value Claiming
- Influence and Persuasion
- Organizing for Innovation: The Threadless Case Study

Day Three

- Deciding to Decide: Decision Making for Leaders
- Networks of Innovation

Day Four

- Employee Engagement and Motivation
- Organizational Change
- Managing, Developing, and Retaining the New Generation of Talent

Day Five

- Financial Accounting I and II
- C-Suite Perspective Panel

Day Six

- Organizing for Innovation
- Team Building: Making High Quality Connections

Who should attend?

Designed for mid-career or senior professionals, this program is ideal for designers looking to become better leaders, drive innovation, navigate change, expand their network, or optimize their teams to drive growth. Averaging between 20-40 attendees a year, the program is consistently ranked one of the most valuable experiences of participants' careers.

What to expect

- Develop personal career aspirations with practical insights and inspiring perspectives.
- Think strategically to meet the challenges of management, take advantage of business opportunities, and drive innovation for growth.
- Develop soft skills to better influence, persuade, and negotiate with colleagues and clients.
- Connect to a powerful network of creative professionals who share a passion for leadership and innovation.

画像出所: Business Perspectives for Creative Leaders Live Online パンフレット

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(3)デザイナーに対するリカレント教育

主なデザイン教育事例(専門強化教育)

PROFESSIONAL DEVELOPMENT PROGRAMM (PDP)

インテリアデザイン連盟シンガポール(IDCS)
/シンガポール共和国



背景・目的

- IDCSはシンガポールのインテリアデザインを国際的に高い水準に引き上げるために、2つの業界団体が統合し2003年に設立
- インテリアデザイン企業や関連団体、政府機関からなるシンガポールのインテリアデザインコミュニティをサポートするため、プロフェッショナルデベロップメントプログラム(PDP)を提供している

概要

- インテリアデザイナーを対象にした教育セミナー、ワークショップ、講演、ネットワーキングイベント、スタディーツアー等を開催
- PDPのイベントに参加したIDCSメンバーには、参加したイベントごとにPDPポイントが付与され、PDP認定証が授与される
- PDPポイントは年間100ポイントを達成すると、IDCSが推奨するインテリアデザイナーの証明※を得ることができる
※消費者が信頼できるインテリアデザインの基準を満たし、シンガポール共和国で最高水準のインテリアデザインを提供できることを証明するもの



3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(3)デザイナーに対するリカレント教育

主なデザイン教育事例(専門強化教育)

AJK advanced training AJK advanced training/フィンランド共和国



背景・目的

- 1993年に設立、デザイン分野の成人向けプログラムを提供
- AJKの創設者のアイリス・ハイコネンが主要分野とは異なる分野でのトレーニングの必要性を感じたが、ヘルシンキ周辺首都圏でそのような研修制度が無かったため成人向けの教育プログラムを提供したのが発端

概要

- トレーニングプログラム(オンライン/オフライン)とウェビナーを提供。中にはトレーニングが実務経験としてみなされたり、学位が与えられたりするコースも含まれている
- 成人になって新たなスキルを身に着けたい人、従事する分野は変えず新しい知識を身に着けたい人向けのトレーニングプログラムを提供している

参考URL: AJK公式HP <https://www.ajk-jatkokoulutus.fi/ajkn-tarina/> (2022年2月3日閲覧)



画像出所: <https://www.ajk-jatkokoulutus.fi/ajkn-tarina/>
(2022年3月17日閲覧)



画像出所: <https://www.ajk-jatkokoulutus.fi/ajkn-tarina/>
(2022年3月17日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(3)デザイナーに対するリカレント教育

主なデザイン教育事例(専門強化教育)

Skills Framework for Design Design Singapore Council /シンガポール共和国



背景・目的

- The Skills Framework (SFw)はシンガポール共和国が進める Professional Services Industry Transformation Planの一部として進められるSkill Futureイニシアチブの1つ
- Skillsfutureは、シンガポール共和国の人々が、生涯を通じて自分の可能性を最大限に伸ばす機会を提供する国家的なムーブメント

概要

- Skills Framework for Designは、個人、雇用者、及びトレーニングプロバイダーに対し、キャリアパス、職務、既存・新規のスキル、職務に必要なトレーニングプログラムなどデザイン部門のスキルに関する情報を提供する枠組み
- デザインの習熟度とそれに対応するコースがマッピングされており、初心者から経験者まで、誰でもこれらのスキルやトレーニングにアクセスできるようになっている



3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(3)デザイナーに対するリカレント教育

主なデザイン教育事例(広義のデザイン教育)

KEMs(Key Enabling Methodologies) CLICK NL/オランダ王国



背景・目的

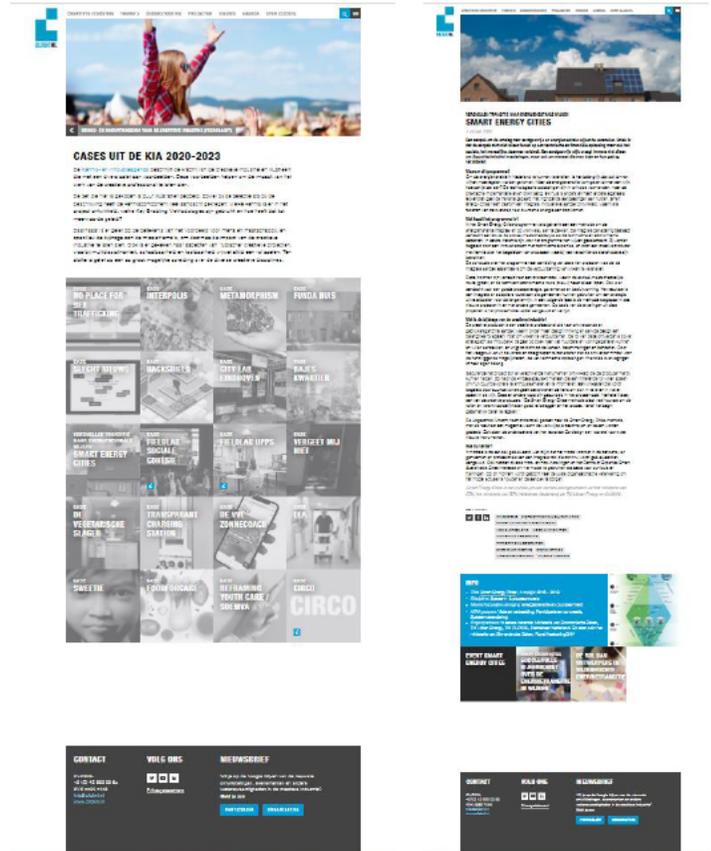
- CLICKはクリエイティブ産業の業界団体で、知識主導型のアプローチにより、クリエイティブ産業のレジリエンスを高めることに重点を置いている
- KEMsは、クリエイティブプロフェッショナル(クリエイティブ産業で活躍する人材)が持つナレッジや暗黙知、スキル、経験等について、研究機関等と連携して理論的に明らかにすること、また更に効果的なものにするを目的としている

概要

- クリエイティブプロフェッショナルが活用できるメソッドやスキル、理論をナレッジサイトとして公開
- クリエイティブプロフェッショナルがどのようなKEMsを用いて実際の課題に対しソリューションを導いたか、事例等も紹介されている

参考URL:
CLICK「KEY ENABLING METHODOLOGIES」<https://www.clicknl.nl/de-creatieve-industrie/key-enabling-methodologies/> (2022年3月17日閲覧)
CLICK「KIA for creative 2020-2023」<https://kia.clicknl.nl/> (2022年3月17日閲覧)
KEMs for mission driven innovation <https://kems.clicknl.nl/> (2022年3月17日閲覧)

事例紹介の掲載例



画像出所:
(左)CLICK <https://www.clicknl.nl/kennis-innovatieagenda/cases/> (2022年3月17日閲覧)
(右)CLICK <https://www.clicknl.nl/cases-kia-2020-2023/case-smart-energy-cities/> (2022年3月17日閲覧)

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

事例紹介:(3)デザイナーに対するリカレント教育

主なデザイン教育事例(ビジネススキル教育)

Designer Fund

Designer Fund/アメリカ合衆国



背景・目的

- Designer Fundは、35万ドルから100万ドル(約4,200万円~1億2,000万円)を初期段階のスタートアップに投資し、デザインサポートとデザイン専門家のネットワークで彼らの成功を支援する団体である
- スタートアップファウンダー(創始者)やデザインリーダー達をサポートするため、ユニークなプログラムやイベントを提供

概要

- Designer Founder Guild:
より多くのデザイナーが有意義なインパクトを持つビジネスを創造できるように支援する、優れたデザイナー・ファウンダーのグループ。イベントやカンファレンスなどでデザインコミュニティと知識を共有する
- Business Essentials for Designers workshop:
デザイナーが自分の作品のビジネス価値を伝えるために必要な言語、考え方、ツールを学ぶことができる、インタラクティブなオンライン・ハンズオンコース



3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

我が国のデザイン教育の特徴・課題 1/4

- 我が国では、テレビ番組やイベント等「ソフト・コンテンツによるデザイン教育」は一定数見受けられる
- 一方、全体としてデザイン教育の体系化や質保証の仕組み化等がなされていない点が課題

我が国の特徴・課題

就業前の子ども

主に学校、美術館等の
教育普及事業

- ・ 初等中等教育段階では、個別の科目の中にデザイン教育的な要素が取り入れられている段階であり、体系的な教育とはなっていない。また、教員養成課程の中にデザイン教育に関する事項が十分に組み込まれていないため、教員によって教育内容や教育水準に大ききばらつきがあるのが課題といえる
- ・ 高等教育段階では、①芸術系大学における伝統的な専門職としてのデザイナー育成、②理工系大学や高等専門学校、専修学校専門課程(専門学校)等における理工系のデザイン教育、③総合大学等における知財教育やSTEAM教育等が行われている。しかし、日本学術会議参照基準において、デザインを冠する科目の参照基準は策定されていないことに代表されるように、デザイン教育やその教授法についての研究は未分化といえる

非デザイナー

主にリカレント教育
(ビジネス・教養目的等)

- ・ 非デザイナー向けには、大学等が履修証明プログラムや科目等履修生、社会人大学院等でビジネスや教養目的のデザイン教育を実施している。非デザイナーを対象としたリカレント教育の具体的な実施状況について、体系的な教育プログラムよりも、短期のプログラムが主体となっていると想定されるが、全国的な実態把握が十分ではなく、提供主体・教育内容・授業形態・受講生等の規模や実態は十分に把握されていない
- ・ 現時点では業界標準のモデルカリキュラム等は存在せず、質保証の仕組みがない。また、リカレント教育の成果として大学等が単位や履修証明書等を発行する、または、デザイン関係の民間資格や試験等を取得・受験等するなどが考えられるが、非デザイナーが在籍する企業等で処遇や待遇等に十分に反映されていない可能性がある

デザイナー

主にリカレント教育
(高度な専門教育等)

- ・ デザイナー向けには、大学等がさらに高度な専門教育を提供する他、履修証明プログラム等の短期プログラムでデザイン教育が提供されている。しかし、非デザイナー向けのリカレント教育と同様、十分な実態把握がなされていない
- ・ 通常の大学等の正規課程では卒業認定の方針等に基づく教育課程編成がなされているため、質保証がなされている。しかし、それ以外の短期プログラムや民間のプログラムには公的、または、業界標準の質保証の仕組みはない

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

我が国のデザイン教育の特徴・課題 2/4

- テレビや地域の産業観光・イベント事業等(ソフト・コンテンツによるデザイン教育)によって、市民がデザインに親しむためのプログラムが提供されていることは、我が国のデザイン教育の大きな特徴である
- ここでは、テレビ番組やデザイン振興団体、美術館等の代表事例・参考URLを掲載する

ソフト・コンテンツの代表事例(テレビ番組)

デザインの発想を用いてSTEAM
教育的なコンテンツを提供する番組

- デザインあ(NHK)
<https://www.nhk.or.jp/design-ah/>
- デデデデザインて何?! (NHK名古屋)
<https://www.nhk.jp/p/nagoya-dedede/ts/7M64ZJ4ZR1/>
- ピタゴラスイッチ(NHK)
<https://www.nhk.jp/p/pitagora/ts/WLQ76PGNW2/>

一定程度評価が確立された
デザイナーや身近なデザインに関する
教養を提供する番組

- 日曜美術館(NHK)
<https://www.nhk.jp/p/nichibi/ts/3PGYQN55NP/>
- 美の壺(NHK)
<https://www.nhk.jp/p/tsubo/ts/3LWMJVY79P/>
- 美の巨人たち(テレビ東京)
<https://www.tv-tokyo.co.jp/kyojin/>
- DESIGN TALKS plus(NHK)
<https://www.nhk.jp/p/ts/E1XN86K6YE/>
- DESIGN CODE(テレビ朝日) ※2019年終了
<https://www.tv-asahi.co.jp/design/>

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

我が国のデザイン教育の特徴・課題 3/4

ソフト・コンテンツの代表事例(デザイン振興団体・インハウスデザイン部・デザイン事務所・大学等)

デザインの普及啓発や人材育成のために若年層向けに行っているイベント

- 子ども向けデザイン冊子(北海道・旭川デザイン協議会)
<https://designteomosiroi.wixsite.com/asahikawa>
- 全国高校デザイン選手権(山形県・東北芸術工科大学)
<https://www.tuad.ac.jp/dezasen/>
- キッズ・ワークショップ(東京都・ミッドタウン・デザインハブ)
<https://designhub.jp/exhibitions/6958/>
- デザイン発想ワークショップ(東京都・ソニーデザインコンサルティング株式会社)
<https://tkids.tsite.jp/shonan/classes/5556.html>
- KAIKEN PROJECT(京都府・パナソニックデザイン京都)
<https://news.panasonic.com/jp/topics/204649.html>
- ちびっこうべ(兵庫県・KIITO)
<https://kiito.jp/chibikkobe/>

地域が、デザインを通じて産業観光振興や地方創生等を目指す取組

- 旭川デザインウィーク(北海道旭川市・旭川デザインウィーク実行委員会)
<https://adwhokkaido.com/>
- スミファ(東京都墨田区・スミファ実行委員会)
<https://sumifa.jp/>
- 工場の祭典(新潟県燕三条市／method)
<https://kouba-fes.jp/about/>
- RENEW(福井県鯖江市等／TSUGI)
<https://renew-fukui.com/>
- デザイン観光ガイドブック(全国／D&DEPARTMENT)
<https://www.d-department.com/item/DDESIGNTRAVEL.html>
- TRAVEL UNA(九州地区／UNAラボラトリーズ)
<https://unalabs.jp/publishing/>

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

我が国のデザイン教育の特徴・課題 4/4

ソフト・コンテンツの代表事例(美術館等)

デザインに力を入れて
展覧会事業や
イベント等を行っている施設

- 国立工芸館(石川県／独立行政法人国立美術館)
<https://www.momat.go.jp/cg/>
- 宇都宮美術館(栃木県／公益財団法人うつのみや文化創造財団)
<http://u-moa.jp/collection/life.html>
- 富山県美術館(富山県／公益財団法人富山県文化振興財団)
<https://tad-toyama.jp/>
- 21 21 DESIGN SIGHT(東京都／公益財団法人 三宅一生デザイン文化財団)
<http://www.2121designsight.jp/>
- アド ミュージアム東京(東京都／公益財団法人吉田秀雄記念事業財団)
<https://www.admt.jp/>
- 日本民藝館(東京都／公益財団法人日本民芸館)
<https://mingeikan.or.jp/>
- 国際デザインセンターIdcN(愛知県／株式会社国際デザインセンター)
<http://www.idcn.jp/>
- デザイン・クリエイティブセンター神戸 KIITO(神戸市／株式会社iop都市文化創造研究所)
<https://kiito.jp/>
- AXISギャラリー(東京都／株式会社アクシス)
<https://center.axisinc.co.jp/floorguide/axisgallery/>
- ギンザ・グラフィック・ギャラリー“ggg”(東京都／公益財団法人DNP文化財団)
<https://www.dnpfcp.jp/gallery/ggg/aboutus/>
- リビングデザインセンター OZONE(東京都／東京ガスコミュニケーションズ株式会社)
<https://www.ozone.co.jp/>
- GOOD DESIGN Marunouchi(東京都／公益財団法人日本デザイン振興会)
<https://www.g-mark.org/gdm/about.html>
- JIDAデザインミュージアム(長野県／公益社団法人日本インダストリアルデザイン協会)
<http://jida-museum.jp/about.html>

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

論点整理：今後の我が国のデザイン教育の在り方 1/4

- デザイン教育の種類別に、我が国のデザイン教育の在り方について論点を整理
- ソフト・コンテンツによるデザイン教育 → 拡充と産業界との連携、教育内容の評価と開示が重要

▶ ソフト・コンテンツによるデザイン教育(教養としてのデザイン) ◀

1 ソフト・コンテンツによるデザイン教育の拡充・連携

- 本来、デザインとは市民一人ひとりの生活や仕事に身近なスキルや考え方であり、教養の1つとして広く学ぶことで、人々の生活や仕事の質が更に向上することが期待される。ソフト・コンテンツによるデザイン教育は、これに資するものとして更なる拡充及び連携が求められ、例えば、我が国のデザイナーの大多数を占めるインハウスデザイナーの知見を市民にわかりやすい形で展開する等の方法が考えられる
- 国民全体のデザインリテラシーが高まることで、我が国デザイン業界への要求や期待が向上し、業界の更なるレベルアップにつながることも期待される。加えて、デザインの義務教育化や、我が国には未だ存在しない公設のデザインミュージアム創設への機運向上といった効果も考えられる

2 ソフト・コンテンツによるデザイン教育の評価

- ソフト・コンテンツによるデザイン教育は、企画主体者の考えによってその内容が大きく左右される。様々な受け手に対応する、多様性かつ柔軟性ある教育を提供できる点ではメリットであるものの、様々な「デザイン」が世の中に溢れることで、デザインの意味が曖昧になり、デザインを学ぶ意義そのものについて不明瞭になることも否定できない
- そのため、企画主体者は、曖昧かつ主体的になりがちな「デザイン」を念頭に、その教育を提供することでどのような効果があるのかを努めて把握し、デザイン関係者以外の者に対し、わかりやすい形で開示及び評価する必要がある

3. 我が国及び海外におけるデザイン教育

論点整理：今後の我が国のデザイン教育の在り方 2/4

- 就業前の子どもに対するデザイン教育(主に学校、美術館等の教育普及事業)においては、**デザインを教えられる教員の養成やデザイン教育の在り方に関する学術研究**が求められる

▶ 就業前の子どもに対するデザイン教育(主に学校、美術館等の教育普及事業) ◀

3 教員養成の必要性

- ▶ 幼少期からのデザイン教育の必要性について、過去のデザイン政策提言においても言及されている通り、我が国では古くから提言及び議論があるものの、デザインを義務教育化するまでには至っていない。**海外と比較して、国全体のデザインに対する認識が低いことに加えて、デザインを教えることができる教員の不在や、教育システム自体が整備されていないことが一因と推測される**
- ▶ 職業選択前の子どもや非デザイナー層の青年期の人材に向けて、普及啓発やデザインを応用するすべを教授する教育ができる人材育成のため、調査研究や教員養成系大学と連携した実証事業等が必要と考えられる。その際、すでに行われている知的財産教育やSTEAM教育に係る国の研究事業等の成果を活用、または連携するなどして、効率的に研究を進めることが有効である

4 デザイン教育の在り方についての研究

- ▶ ソフト・コンテンツによるデザイン教育の企画主体者や大学、学会等と協働し、高等教育段階のデザイナーを目指す人材への教育も含めた、**デザイン教育の体系について、研究を学術的に行う必要**がある

論点整理：今後の我が国のデザイン教育の在り方 3/4

- 非デザイナー向けのリカレント教育(ビジネス・教養目的等)においては、**非デザイナーがデザイン教育を受けることでどのような効果や成果をもたらすのかについての検討・整理等を行う必要がある**

▶ 非デザイナー向けのリカレント教育(ビジネス・教養目的等) ◀

5 リカレント教育施策における非デザイナー向け教育の位置づけ

- 現在、リカレント教育は国の人材投資の拡大の中で注目されている。そうした国家的な動向を踏まえ、リカレント教育施策の中に非デザイナー向けのリカレント教育を位置づけるべく、有識者等から意見聴取を行うことが必要である

6 非デザイナーが習得すべき能力・スキル、人材像の検討

- 各大学、専門学校等ですで行われている教育プログラムや受講生への調査等を行い、非デザイナーが習得すべき能力・スキル等の要件や人材像について検討を行うことが求められる

7 教育の効果、質保証の枠組みの検討

- 非デザイナー向けのデザイン教育が、どのような効果や成果をもたらすのかについては、まだ具体的な検討が行われていない。**まだデザイン教育を受けた非デザイナーが全国的には少なく、取組の年数も浅いため、厳密な効果測定は難しいと考えられるが、非デザイナー向けにデザイン教育を行うことがどのような効果や成果をもたらすのかについての検討が開始される必要がある。**また、リカレント教育として支援する場合には、非デザイナー向けの教育についても質保証の在り方が検討されるべきであると考えられる

論点整理：今後の我が国のデザイン教育の在り方 4/4

- デザイナー向けのリカレント教育(高度な専門教育等)においては、2018年度に実施された**高度デザイン人材育成研究会での成果に関する実態把握と内容のアップデート**に加え、**他のデザイン領域と連携するプログラムの拡充**が期待される

▶ デザイナー向けのリカレント教育(高度な専門教育等) ◀

8 高度デザイン人材育成研究会での成果の把握及びアップデート

- 2018年度に実施された経済産業省「高度デザイン人材育成研究会」では、非デザイナー人材を含み、デザインを活用する人材の要件や求められる能力等について提言を行っている。この**成果はすでに個別の大学等でその教育課程編成に反映されていると考えられるが、改めてその実態把握を行い、企業からのニーズや教育現場の実態に合わせてアップデートしていくことが望ましい**

9 専門領域を極める、他のデザイン領域と連携するプログラムの拡充

- 高度デザイン人材育成研究会においては、デザイナーに対して文字通り「高度に」、かつ広範なスキルセットを求める提言が行われたが、デザインの現場では、そのようなデザイナーを実際に育成することは困難との意見も散見される
- 必ずしも上のポジションを望まず、現場で手を動かすデザイナーであり続けたいとする者も存在しており、そのようなデザイナーに対して、**専門のデザイン領域の能力を極めると共に、他のデザイン領域との連携や他分野との共通言語を学ぶ機会を拡充することで、個人ではなくチームとして高度なデザインを提供することも考えられる**

令和3年度中小企業実態調査事業（地域におけるイベント・エンターテインメント産業の新たな在り方検討事業）

我が国の新・デザイン政策研究 概要版報告書

経済産業省 デザイン政策室

2022年 4月

MRI 三菱総合研究所

DESIGN×CREATIVE TEAM