

第3回 これからのデザイン政策を考える研究会  
議事録

日時：令和5年3月23日（木）10：00 - 12：00

場所：オンライン

出席委員：

座長 齋藤 精一	パノラマティクス主宰
委員 柴田 文江	デザインスタジオエス代表、多摩美術大学統合デザイン学科 教授
委員 太刀川 英輔	NOSIGNER代表 公益社団法人日本インダストリアルデザイン協会（JIDA）理事長

都合により当日欠席（事前に伺ったご意見を出席委員に共有）

委員 大西 麻貴	一級建築士事務所 大西麻貴+百田有希/o+h 共同主宰 横浜国立大学大学院Y-GSA プロフェッサーアーキテクト
委員 田川 欣哉	Takram Japan 株式会社代表取締役 Royal College of Art 名誉フェロー

※敬称略、五十音順。令和5年3月22日時点

事務局：

<経済産業省>

侯野 敏道	商務・サービスグループ デザイン政策室長
原川 宙	商務・サービスグループ デザイン政策室 室長補佐
三浦 敏郎	商務・サービスグループ デザイン政策室 係長
下藤 菜々子	商務・サービスグループ デザイン政策室 係長

<（委託先）株式会社リ・パブリック>

市川 文子	共同代表
田村 大	共同代表
白井 瞭	シニアディレクター
鈴木 敦	ディレクター
松丸 裕美子	ディレクター
廣瀬 花衣	アソシエイトディレクター
酒井 一途	コーディネーター

## 議事録

### 原川デザイン政策室長補佐

- ・事務局資料に基づいて第2回研究会議論の振り返りと、【開拓】【人材】【地域】【資源】【戦略】の各5テーマにおける対応の方向性(案)について説明。
- ・【開拓】について、そもそも、デザインという「言葉の意味」、「役に立つ領域」、「その理由や裏付けについての整理・説明不足・教育不足」により、デザインに対する社会の理解が得られていないことが課題。これは他のテーマにも通ずる共通の課題でもある。人々の様々な行為をやみくもに「デザイン」と言うのではなく、例えば、態度としてのデザイン、動詞としてのデザイン、名詞としてのデザインに整理するなど、デザイン業界以外の方にも理解できる形でデザインの意味やデザインができることを発信すべきではないか。これは【戦略】パートにも関わること。具体的な開拓領域については、行政に代表される「課題解決が極めて難しい、または極めて市場が小さく経済合理性が働きづらい領域」や、準公共とも言われる「課題解決が難しいが市場になり得るもので、経済合理性が今後期待できる領域」が考えられる。
- ・【人材】について、そもそもの問題として、デザインは美術大学をはじめとした専門のデザイナー教育を受けた人だけが扱える特殊なものとして認識されており、デザインに関心があり取組を進める人と、デザインとの接点が無く距離を感じたままの人との二極に分かれていることが根深い課題。我が国におけるデザイン思考の流行は、その認識を変える一つのきっかけとして評価できるが、デザイン思考に取り組む人は社会全体からすると未だ少数にとどまる。教養としてのデザインを学ぶと何が起こるのかを整理すると共に、教養としてのデザイン教育を展開する具体的な場はどこか、例えば、デザイン資源を所蔵する施設等と連携するなどを検討したい。他方、プロデザイナーは、デザインの民主化が進む中、台頭するAIデザインツールを使いこなし、専門のデザインスキルのみならず、関連する諸領域の知見を学ぶなど引き続き自身の能力を主体的に高め続ける必要があるのではないかと。さらに付言すると、人々の心を動かす「美しく表現できる」スキルは今後も追求し続ける必要があり、広義のデザインに偏ることがあってはならない。
- ・【地域】について、都市部への人口流出や少子高齢化により地域産業やコミュニティの担い手が不足する中で、地域を活性化させるデザインが注目されているが、これを実現するための「場」や「人材」が不足・偏在しており、地域×デザインの取組が進む地域は限定的。これを改善するため、例えば、心理的安全性が担保された寛容で開かれた場や、自治体や市民等のデザインに対する理解の醸成、二地域居住などを活用したデザイン人材のシェア、デザイナーの柔軟な働き方やキャリアパスの実現、インタウンデザイナーの育成などがテーマではないか。
- ・【資源】について、我が国は世界的にみて高く評価されているデザイン大国であるものの、これまでのデザイン資源が各地に散逸・整理がされておらず、互いに連携も取れていない。また、人材育成の基盤や、観光資源として、また地域活性化・文化創造の基盤としても機能し得る各地に眠るデザイン資源を棚卸しする必要があるが、デザインを専門とする学芸員などの専門人材も少なく、学術的な積み重ねも薄い。まず、我が国にはどれだけのデザイン資源があるのかを発掘・可視化・一覧化すると共に、デザイン資源の活用事例を収集し、デザイン資源の保有者・収集者である施設の連携体制を構築(ネットワーク化)していくことが必要ではないか。
- ・【戦略】について、企業・行政・地域・市民のデザインに対する理解が不足しており、デザインを戦略的に活用できている企業や行政等のプレイヤーは限られている中、社会にデザイン活用を促すデザイン業界のプレイヤーが一丸となれておらず、ナレッジの蓄積や共有も不十分。各主体それぞれがデザインの意義を企業や行政等のクライアント側に伝えていく消耗戦が

展開されている。また、デザイン領域を横断的にとらえ、戦略的にデザインを社会に浸透させることを考えるシンクタンク機能（調査研究機能、政策提言機能等）が脆弱。様々な領域に分かれて十分な連携がなされていないデザイン業界の各主体をつなぎ、社会におけるデザイン活用推進を支援する「デザインエコシステム」を我が国で実現できないか。

#### 太刀川委員

- ・事務局による「デザインの役割」の整理案について、ピラミッド型はヒエラルキーに見えるが、高度・低度という話ではなく、往復することが大事。この図は正確に整理されているようには見えない。
- ・デザインは何かの基盤の上に成り立っているわけではない。コンセプトが意思決定に跳ね返ったり、ディテールが全体に跳ね返ったりして、ぐるぐる回るもの。リニア（直線的）なプロセスではないので、この図では誤解を生みやすい。また狭義／広義の問題でもない。

#### 柴田委員

- ・ピラミッドではなく、例えば三角錐を上から見たような、コアの周りに同心円状、周囲に広がる形。中心ほど円のサイズが小さく、濃くなっている。

#### 齋藤座長

- ・そのイメージは近い。ヒエラルキーではなく、濃さと円環ではないか。
- ・デザインを言葉で定義付けるのは難しいし、やるべきではないと思う。人によっても違われ、日々変化しているため。
- ・デザインとは意匠か設計かという議題には興味がない。意匠も設計も表層に出ている話と、背後にあるサプライチェーンなどの話が、現在ではすべてデザインには含まれている。

#### 太刀川委員

- ・【人材】に関して  
ベネッセ教育総研の「未来の高等教育を考える委員会」の座長をさせていただいているが、教育に関しては、デザインという言葉のまま学校や文科省が飲み込めるよう、創造性・創造力などの言葉を中間においている。道具の創造、エンジニアリング、発明や科学的発見なども含めて、広い意味での創造性を学ぶプログラムパッケージとしてのデザインを考えてはどうか。
- ・【地域】に関して  
ハードウェアのあり方として、場のオープンネスには異論はないが、もう少しソフト的要素があるといい。たとえば地域の未来を一緒に考えることや、地域の共通課題を持った人が対話する場などは、ハードウェアのあり方を超えてファシリテーションや課題の発信、地域の未来へのエンビジョニング、事業創造への挑戦者の育成などがありそう。そういった方向性をどのように場に植え付けるか。
- ・【資源】に関して  
デザインミュージアムはJIDAも含めてこれまでの全デザインコミュニティの悲願であり、多くの準備が進められてきたが、実現していない。分散型のミュージアムも一案だが、国の予算に向け「なぜデザインミュージアム活動が国力・国民の生活に資するのか」を示さない限り、省内でも骨太のものとして位置づけづらい。デジタル庁のときは平井元大臣にかなり高いリテラシーがあったことが功を奏したが、いま日本には、藤山愛一郎さんのような

デザインと産業創出の関係性に明るい政治家・行政官が少ない。デザインリテラシーが高くはない方でもわかる言語で発信しなければいけない。

・【戦略】に関して

産デ振（日本産業デザイン振興会）からJDP（公益財団法人日本デザイン振興会）に至るまでに、公益社団として強い縛りを内閣府など国から受けることになり、各団体が越境的な活動をしにくくなった背景があるのではないかと。広い連携ができるために、公益社団がいいのか、他の法人格なのかは要検討。デザインカウンシルとミュージアムを分けるのは賛成だが、距離は近い。どう融合するか。

### 柴田委員

- ・デザインに関する意識を変えるのは難しい。例：日本の学生寮とフィンランドの刑務所のデザインが似ている。自由を拘束する形。
- ・デザインへの民度の低さ。デザインはプラスアルファで贅沢なものだという認識があるが、衣食住の基本、あるいは算数や国語のようなりテラシーとしてのデザインが、ベーシックなものとして認識されるために、表現を変える必要がある。

### 齋藤座長

- ・「開拓」分野をまとめたp. 16の図には時間軸が必要。
- ・行政・企業に加え、アカデミアも加えるべき。「使えない」との言われ方もするが、価値が定まらない最先端の領域に飛び込んで行ける人たちはいる。
- ・ベストプラクティス的には、行政主導で、予算をつけて、となるが、行政だと首長が変わると、予算がなくなって終わってしまうこともある。デザインの話を負ってくれる政治家がいないのはその通りだが、そもそも背負ってもらうべきか？政治に左右されるべきものでもない。
- ・②の行政主導の割合を減らし、③行政・企業が重なる領域の割合を増やしていく方向性ではないか。経済合理性がないと動けないし、動き続けられない。
- ・時勢にあまり影響を受けすぎないようにしたほうがいいのでは。EBPM（エビデンスに基づく政策立案）的な話はあるが、動かなかつたのは政治的な要因もあるのではないかと。

### 太刀川委員

- ・齋藤座長の時間軸があるという点に賛成。
- ・行政がやるべきは「種まき」。韓国はデザイン投資に成功し、OEM型の産業を脱却した。現状まだ稼げないが将来稼げる領域や、国として必要な領域への投資が重要。将来ビジョンからの逆算が効いている。
- ・すぐ票になる課題しか見ていないのが問題。将来のことを考えられていない。
- ・完成品から全体に問いを投げかけることが創造の醍醐味で、それを回すからデザインは前に進む。エンジニアリングも科学も同じだが、デザインはその（試行錯誤の）パッケージとして優れている。「科学者になりたいならデザインをやってみなよ」という助言が成り立つ。
- ・企画や事業創出の最序盤に仮説を可視化するのがデザインの役割なのに、パースができて、最終仕上げをしていく部分だけがデザインだと言われていることが問題。
- ・エンビジョニングが弱かったから、日本企業はアップルになれなかった。
- ・CDO的な立場の人が必要。

### 齋藤座長

- ・その点も重要だが、開拓で考えるべきポイントは他に2つある。エコシステムを作っていく必要がある。どこか1つ止まると全部止まるのが今までであった。
- ・地域の工芸館・民芸館にある資源を活用する方策？維持費はかかるが、入場者は少ない。
- ・日本人の認識として、デザイン資源を持っている自覚や誇りが無い。そこの意識を変えていく意味での開拓も必要。
- ・リテラシーではなく、コンピテンシーが重要だと思う。
- ・リチャード・フロリダが説いた「クリエイティブクラス」はもう成立しない。介護も子育てもクリエイティブ。
- ・図の検討も大事だが、何よりアクションプランとしてまとめていく必要がある。

### 太刀川委員

- ・プロセスのデザインと仕上げの部分のデザイン、これはデザインのプロセスがどこかという問題。JIDAもJAGDAも「デザイナー協会」から「デザイン協会」に変わった。

### 柴田委員

- ・日頃のデザインはエンビジョニング（ビジョン作り）だが、要件が複雑化した時に統合するソリューションを持っているのがデザイナー。すべての現象にデザインが統合しやすい、つながりやすいからだと思う。しかしエンビジョニングだけを切り出してしまうと「それはデザイナーなのか」という話に戻ってしまう。

### 齋藤座長

- ・AIの話もあったが、デザインは人が人のためにつくるもの。一つの領域を掘り下げるのはAIが使える部分もあるが、人格や熱量を含めて繋ぎ合わせるのがデザイン。

### 俣野室長

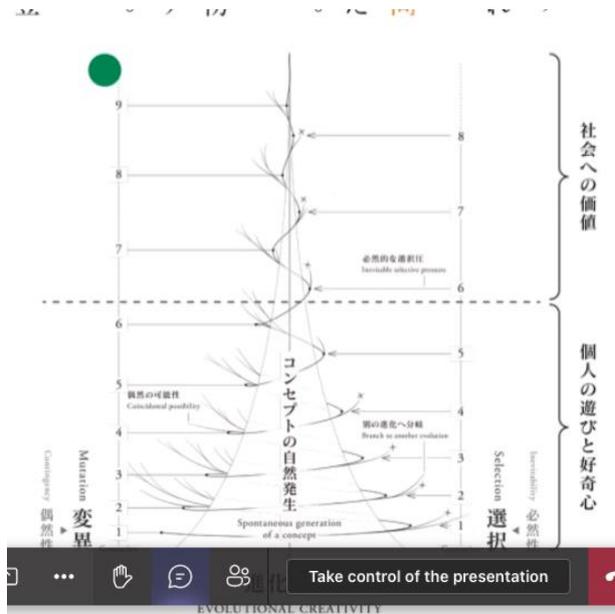
- ・ステップ論ではなく、プロのデザイナーと企画を考える人との違いで語るかどうか。プロのデザイナーの方の素晴らしさをきちんと伝えていきたいと思う。

### 柴田委員

- ・WBCでトップオブトップの選手たちをみて、それまで野球のルールすら知らなかった子どもたちが刺激を受けるような状況がある。
- ・どうしても三角形というなら、きゅっと尖った三角形で描いてしまったらどうか。すごい尖っている部分と「みんなの中にもデザインがあるよ」の両方を言いたい。

## 太刀川委員

・『進化思考』でこのような図を書いた。まずボトムでは遊びがあり、好奇心がある。そして多様な挑戦が収束していく先に未到がある。未到に至るには好奇心に導かれた遊びが必要。



## 齋藤座長

・3Dのほうが良いと思っているのは、磁石の磁力が一番強い人がトップのデザイナーである一方で、イメージ的には同心円ではなく、等高線のようなもの。自分たちはデザインではないと思っていた人たちがいつの間にかデザインと言われる領域にいたり。入ろうと思ったら入れる領域も。例えば地銀の方々もデザインに関連する。

## 柴田委員

・ただの一枚の図ですけど、それがすごい重要。私たちはそういうことで仕事をしている。平面だと難しい。3Dで有機的に動いていて、山の頂上の厳しさとか、裾野に行くと暮らしにデザインが生かされていて豊かであるとか。

## 齋藤座長

・二次元的なものから三次元的なもの。言葉で定義するのは難しいし、変わっていくものもある。

## 柴田委員

・きちんとインフォグラフィックスを入れた方がいいと思う。

## 太刀川委員

・スパイラルを少し上るとかなりマシな状況になり、不可逆的になる。グラウンドの部分を上げていっているイメージ。  
・僕はそれが適応進化に似ていると思うのでそう呼んでいるが、もしそれが伝わりにくいなら何と呼ぶか。

### 柴田委員

- ・まだ解決されていない問題にデザインを行き届かせることに興味はあるが、現在の課題が解決できていない。そこにデザインが入ればもっとよくなるなど思うこともある。今やっていることをデザインの視点で見直すことにも取り組みたい。

### 太刀川委員

- ・デザインが、ただの「ちょっとマシにする」ツールに見えてしまっていないか？

### 柴田委員

- ・行政はニュートラルでなければならないが、デザインは封建的に決めていかないといけない部分がある。みんなの意見を入れようとするとかオスになる。円錐の頂点は厳しい世界なので、そこが行政の性質と合わない。そこを上手に言えると良いと思う。

### 齋藤座長

- ・デザインという言葉を使わずに因数分解して、わかりやすく伝えるのは反対。このままマジックワードとして使っていく方がいい。
- ・そうではなく、クオリティを担保していくことが重要。アートディレクションという項目について行政のアドバイザーに入ったり、クリエイティブディレクターをそのまま町に入れようにも予算が付かない。
- ・デザインのクオリティを見るようなところが、何かしら体系化したりできるといいのでは。そうした要素を妄想で入れておいてもいいのではないか。

### 太刀川委員

- ・神戸のクリエイティブディレクター政策の誕生にアドバイスし手伝ったが、その募集においては、行政に勘所がある人がいたというのがポイントである。それが無い自治体が多い。

### 齋藤座長

- ・もう少し解像度を上げたい。それらの事例は実際にうまくいっているのか。神戸市にしても「このポスターどうでしょう」とかいうところに止まっていないか。求める役割の優先順位が付き、クリエイティブディレクターやデザイナーが行政に入ること、何がマシになるのかが説明されている必要がある。

### 太刀川委員

- ・デザイナーの役割がアウトプットのチェックに留まってしまう課題と、仮説を具現化しながら統合するのがデザインという認識が広まっていない課題は構造的につながっている。
- ・神戸市でも創設時の基本構想から乖離してしまうことはありえる。
- ・議会や首長がそうした判断をできるといい。経営にデザインを取り入れて効果を実感している人が首長である場合など。
- ・具体的なリスト化は必要。理由に紐づいて。「Why」を固める、ロジックを持って。「このために」にコンセンサスが取れたら、具体が進む。そのための玉を揃えていく必要がある。

以上

## (2) 個別に伺ったご見解（大西委員）

### 事務局作成の骨子案について

<アクションプラン案「地域に多様な人材を呼び込みサポートする環境構築」について>

- ・外から人を呼び込み、サポートするだけでなく、外から来る人が地域の人と一緒に地域の資源を発見し、地域の見方を考えていくことができるとよい。そうした活動ができる場を通じて、潜在的に地域にいる、デザインへの興味を持つ人が変わっていく。内外の人材が共に成長していく場になるとよい。
- ・「開かれた場」の事例について：事務局に挙げていただいた中では、山形市のとんがりビルはイメージに近い。多用途で誰でも行けることが大事なので、おしゃれすぎるコワーキングスペースでは行きづらいかもしれない。
- ・他の参考事例：
  - 喫茶ランドリー（東京）
  - うだつ上がる（徳島）
  - 地区の家、屋根のある広場（イタリア）
  - 春日台センターセンター（神奈川）
  - Good Job！ センター香芝（奈良）
  - せんだいメディアテーク（宮城） など大規模施設を活用する可能性も
- ・人口が増加する社会では、施設は縦割りで専門化していた。今後は人口が減っていく中で、一人の人間が多様な役割を担いながら助け合っていかなければならない時代。施設も同じように、たくさんの役割を担っていくのではないか。
- ・単一目的の施設だとその目的に合致しない人が行きづらい施設となる。喫茶店を併設するなど、多用途であることで訪れる敷居が下がる。

<議論・解釈の余地を残した政策の在り方について>

- ・障害者福祉の分野では、現場で解決して制度側に上げていくことで、法制度が整備されてきた歴史がある。在野の実践を吸い上げて、法律を変えていく動きや機能が、提案するアーカイブコミュニケーションセンターにも必要ではないか。
- ・多目的な施設が各所で同時多発的に生まれている。漠然と（社会的な）必要性が感じられて出て来ている今、制度的にすくい上げるタイミングとしては最適なのではないか。
- ・カンファレンスの分科会で「開かれた場」として提案したアーカイブコミュニケーションセンターに、今ある制度のなかで一番近いものとして「公民館」という言葉をあげたが、従来の公民館とは場所も制度も同じでなくていい。
- ・より日常的に立ち寄りたくなり、経済活動を行ってもいい場（従来の公民館ではNG）
- ・公民館を学校とセットにする事例が増えている。（例：鹿児島県桜島の小学校設計案）

<経済と文化の好循環を生み出していくために>

- ・問題が多岐にわたるからこそデザインの力が発揮される。
- ・地域循環を考えた上での産業の重要性。地域の特徴、魅力をきちんと掘り起こすことでその固有の価値を形にしていく。その価値を元にして、地域の循環の仕方全体を考えた上での新しい産業のあり方を考えられる人が必要。地域の資源の価値を、デザイナーなど外の人と地域の中の人と一緒に見直していく事が重要。

- 地域にある開かれた場が、東京（など大都市）を経由することなく直接的に国際社会に発信されていくことがあるとよい。

以上

### (3) 個別に伺ったご見解 (田川委員)

「デザイン」の事務局整理案へのフィードバック

- ・ピラミッド構造の図がヒエラルキーに見えない方がよい。
- ・上昇への意思、高次・低次という構造に見えてしまう。
- ・「デザインの機能」が示されているが「出力」の比重が大きく、インプットが抜けているのが、本質的な問題。
- ・デザインとは観察などでインプットして、プロトタイプなどでアウトプットしてぐるぐる回すプロセスであり、インプットとアウトプットがイコールになったくらいのバランスで力を発揮することが多いが、この図はほぼアウトプットのことしか扱えていない。
- ・①名詞②動詞③態度 という整理の意図、表現がわかりにくい。
- ・①と②がスキル、③がリテラシーということか。
- ・スキルとは、自分の手から出力できること。
- ・リテラシーとは、そこで何が起きているかを読み取れること、プロとコミュニケーションできること。
- ・①のスキルは、クラフティック、職人的なデザイン、長い時間がかかる、属人的。
- ・②のスキルは、学べばみんなができる。非属人的。例：デザイン思考
- ・現状の図では、②③は、エンジニアリング思考にそのまま置き換えられる。(あり得るかもしれない可能性を、とか施策の反復を通じて、など)
- ・エンジニアリングとデザインの大きな差として、デザインは観察やインタビューでユーザーのリアリティを掴んでくる点、試作・プロトタイプに反映させる点に特徴がある。
- ・インプットは現状の②か③かということであれば、②だと思う。デザインリサーチ、参与観察、情報収集・・・など右側に書いてあるものを黄色いハイライトにあげれば書いてあると言えるかもしれない。

<デザインカウンスルとデザインミュージアムとの関係について>

- ・たまたま今回一緒に議論しているので、一緒でもいいのではないかと議論が出てくるが、役割、内容からすると、別々に考えた方がよいと思う。一体とする場合は、別々に構築する場合に対して発生するプラスとマイナスを要検討。仮にくっつけて立ち上げるとしても、それぞれの存在意義、役割、アクションなどは別々。
- ・予算検討時に一括の方がやりやすいか？
- ・ミュージアムのディレクターとストラテジーをつくるディレクターとでは求められる能力が違う。スタッフの持つべきスキルも違う。

市川委員 (事務局及び第2回出席委員) :

- ・(海外ではデザインミュージアムがカウンスル機能をもちつつあるというトレンドがあるが)大きな違いは日本に今、どちらもないこと。どちらかに乗っかるものがない以上、田川委員の別々に作る意見に賛成。合わせることにかかる労力を考えても、別々に作った方がよい。時間軸、プレイヤーが異なる。
- ・ただ、地域の文脈で、経済と文化を考えたとき、より一体感を持って地域の資源をとらえる必要がある。その上でできるだけスピーディに文化にも経済にもデザインを使っていく必要があることを考えると、役割を切り分けるべき。

- ・ミュージアムの機能を検討する。資源を過去のものとしてアーカイブし、文脈を編み直すなら英国V&Aのような方向性。対して、政策に関与する英国のデザインミュージアムや、スウェーデンのArkDesのような方向性がある。今からミュージアムをつくる日本がどちらを目指していくのか。
- ・ミュージアムはネットワーク的な構想で、地域に根付いた形になる。アーカイブして資源を蓄えていく。過去の話で、アーカイブと文脈をつくる。
- ・カウンシルは点にならないほうがよい。未来を向いてピクチャーを提示し、今ある資源をどう活用していくかの視点であるため。
- ・カウンシルのネットワークのあり方は、経産省の既成のネットワークに差し込んでいくのがよい。カンファレンスでもその話をした。各地方にある経済産業局や出先機関、試験場、あるいは特許庁の知財に関するネットワークなど、経済寄りのネットワーク。ミュージアムの文化寄りのネットワークとは刺さりどころが違う。
- ・ミュージアムとカウンシルがもっているネットワークはそれぞれ違う。生かすために、横で共有と情報連携をするのは大賛成。四半期に1回くらい、双方の幹部ミーティングを定期的にやるとか。
- ・究極の目的としては（カウンシル・ミュージアムは）同じだが、具体的にやるのが違う。同じ建物に入居するなどよくても、同じ人が、ミュージアムもカウンシルの仕事も両方やるのは難しい。専門性が違う。時間軸、予算規模、主役クラスの采配を考えるとときに無理がある。

#### <「戦略」まとめ案について>

- ・しっかりと議論をまとめてくださっており、ほとんど付け足すことはない。この形で出来たら素晴らしいのではないかな。
- ・地域との連携について：ネットワークや横の連携が弱いところを、カウンシルが音頭をとってイベントや勉強会を開催したり、ツールキットを開発したりして、レクチャー、トレーニングすることで現場が動きやすくなるよう後押しする役割。
- ・既存ネットワークの中に、（現代のデザインの課題に）対応した人材が不足する可能性があるれば、そこに新しい人材を入れていくことも必要になるだろう。基盤としては現状あるルートに新しい力を注入するのがいいのでは。
- ・第二回研究会でも委員お二人が（深野委員・長澤委員）カウンシルの実務的機能と、継続的に議論を続ける常設の会議体などの必要性を強くおっしゃっていた。良い例かはわからないが、クールジャパンのときに、自民党の平さん、世耕さんが中心にやっていたときにはきちんと議論ができていたように思う。規制改革などと絡む可能性がある。
- ・例えば、信号機は国内に20万個ある。日本の信号機は海外のものとは比べて非常に機能的。警察庁や自治体が、一定スペックを満たすように発注しているが、その中に美観的な要件はない。ビジネス的に利点がないから。そうしたもので我々の生活環境が埋め尽くされている。担当省庁の方がいるところで示唆するだけでも意味がある。知識を入れておかないと内部に発想がないので形にならず、私たちの生活環境が文化的に進展していかない。
- ・クリエイティブ産業の移民の土着戦略についても、例えばビザのファストトラックを作っていこう、などという発想が出てこない可能性がある。
- ・個別にやっていると毎回時間がかかるので、常設の会議体があると政策とのタッチポイントが生まれる。
- ・気になったのは、デザイン自体の定義。デザインは何かに接続して価値を発揮していくものだ。デザインが独り歩き・独り語りせず、with / withoutデザインの違いを

事例で説明した方がいいのではないか。例えばエンジニアリングやビジネスにデザインが介入するかどうかで、結果が違ってくる。

- 社会全体があらゆるものをメカナイゼーションする方向にある中で、デザインは唯一ヒューマナイゼーションしている。自然科学や社会科学、人文科学を跨ぐデザインという分野ならではの。インターフェイスとして社会・ビジネス、テクノロジーなどを繋ぎ、掛け算し、引き出し役、媒介者、触媒などの書き方がいいのでは。

以上