

Convivial Design Forum

2025 Spring Session

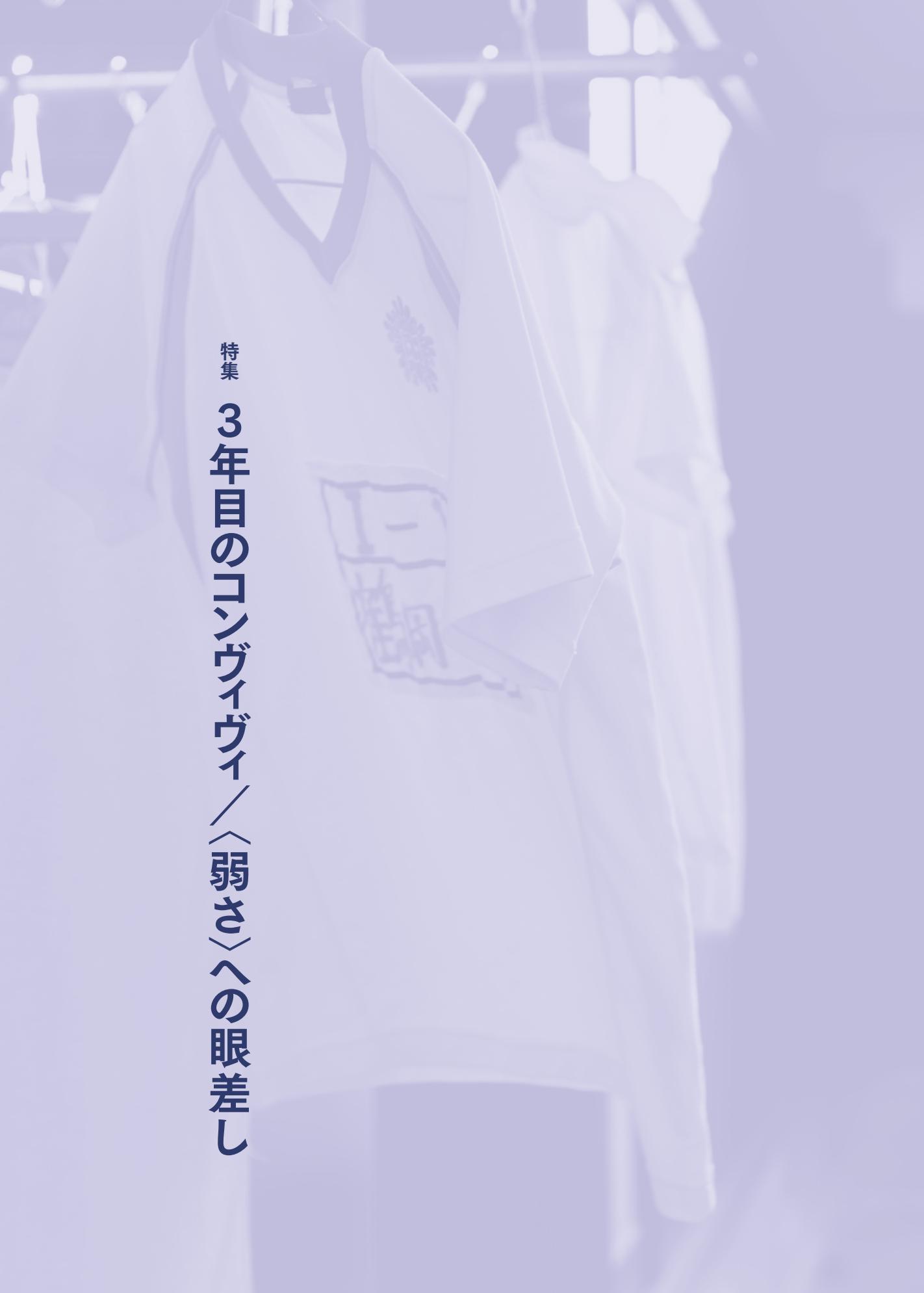
弱さがつくる未来

2025.5.23 fri

自律協生スタジオ「コンヴィヴィ」は
共にいきる喜びに満ちた社会の実現を目指して
研究・実践・創造する産学協働の拠点です。

課題より可能性に目を向け
見過ごされてきた宝に光と役割を与え
ドキドキ、ワクワク、ハラハラしながら対話し、
表現をし、力を合わせて
新しい風景をともに創造しましょう。





特集

3年目の「コソヴィヴィヴィ／＼弱さ」への眼差し

2022年11月に自律協生スタジオ(Convivial Design Studio)を開設してからちょうど2年半が経過した。「コンヴィヴィ」の愛称で親しまれるこの共同研究拠点は、デザインやアートの力をあまねく社会に価値提供できるものにしたいと考えていた武蔵野美術大学と、社会課題の解決にはデザインやアートの力が欠かせないと認識を強めていた日本総合研究所との出会いから生まれたものだ。

コンヴィヴィでは、「自律協生社会の実現」に向けた共同研究を行っている。「自律協生社会」とは、自律的・主体的な個が他と力を合わせることで実現する、生き生きとした関係と喜びに満ちた社会のことを指す。力を合わせる相手には、人間のみならず、自然や機械(テクノロジー)も含まれる。

自律協生社会が目指すのは、多様な個に居場所と出番があり、それぞれがそれに本領発揮できる社会である。本格的な人口減少期を迎えた日本社会が目標とすべきは、個の本領発揮である。たとえ人口が減っても、一人ひとりが十二分にその持てる能力を発揮し、力を合わせ、1+1が2以上になる世界をつくることができれば、この国は十分にやっていけるからだ。いや、むしろ、それぞれの人や組織や地域が本領発揮できるのならば、これまでよりずっと充実感と生き甲斐に満ちた社会になるはずだ。

このような理想を掲げて共同研究がスタートし、2年半で複数のプロジェクトが生まれた。ずっと切れ目なく続いているものもあれば、短期間でアウトプットを出して終了したものもある。当初設定した共同研究期間の3年間まで、あと半年である。あと半年間でどれだけの成果を残せるのか。この半年が正念場である。

3年目のテーマには、〈弱さ〉を眼差すことを掲げた。

なぜ、弱さなのか？自律的・主体的な個をベースとする自律協生社会は、ともすれば強い個がつくる社会と思われがちだ。だが、それは大きな誤解である。弱さの自覚がない個は、他者を必要とせず、それゆえに弱い個を平気で切り捨てる。すなわち、強い個から成る社会をつくろうとすれば、それは自律協生から遠ざかってゆくのである。自分の弱さを認め、他者の弱さを愛でる。聞き取れない声、か細い声、声にならない声に耳を傾け、見過ごしていたもの、見落としていたものを見つめてみる。そうやって初めて私達は多様な個に居場所と出番があり、それぞれがそれぞれに本領発揮できる自律協生の未来をつくることができる。未来をつくる鍵は、実は弱さにあるのである。

未来創発・未来対話をコアとした市民エンパワーメントのデザイン

聞き手：井上岳一、構成：今泉翔一郎

日本総研は、2025年春より、武蔵野美術大学の岩寄博論教授との新たな共同研究「未来創発・未来対話をコアとした市民エンパワーメントのデザイン」を開始します。今回、共同研究のプロジェクトリーダーを務める八幡晃久プリンシパルに、共同研究に至った背景や問題意識をお伺いしました。

八幡晃久

日本総合研究所 未来デザイン・ラボ プリンシパル

未来の可能性を広げる、未来洞察

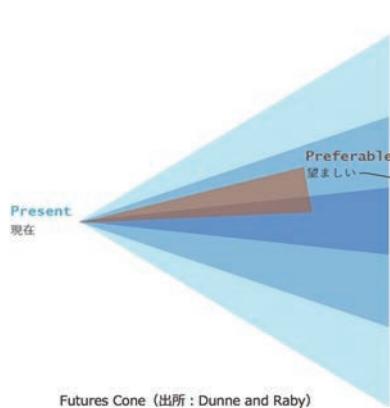
——八幡さんは、未来デザイン・ラボというチームの部長として、未来“洞察”と呼ばれる手法を活用し、企業向けのコンサルティングを実施しておられると聞いています。未来“洞察”とは、どのような手法なのでしょうか？

まず、未来デザイン・ラボの概要について少しご紹介させてください。未来デザイン・ラボは、もともと博報堂で未来洞察（フォーサイト）を立ち上げたチームのメンバーが、2015年に日本総研に合流してできたチームです。先ほどふれて頂いた未来“洞察”という手法を用いて、企業の新規事業創出・イノベーション支援、組織変

革・長期ビジョン策定支援などのコンサルティング活動とともに、小学生から大学生まで、若年層を対象に「自由に未来を考えるプログラム」の提供を行っています。

また、未来“洞察”については、いわゆる未来“予測”との対比で考えるとわかりやすいと思います。未来“予測”は、ある事象に対して、精度高く未来に起こることを客観的・定量的に推測する行為といえます。ある事象の枠組みの範囲で、その事象を精緻に予測する行為であり、例えば、競馬や市場規模の予測が該当します。対して、未来“洞察”は、事象の枠組みの範囲を越えて、未来の可能性を幅広く捉える行為です。未来とは、現時点で一つに決まっているわけではなく、いくつもの可能性が存在しているという前提に立ち、どのような可能性があるのかを洞察するのです。通常、私たちは、これまでの変化がそのまま継続するようと考えてしまいがちです。しかし、実際には、非線形な変化、思ってもみなかった変化が多く起きています。たとえば、数年前を振り返るだけでも、AIが身近になるとか、リモート会議が当たり前になるとかは想定していなかったはずです。未来“洞察”とは、これまでの延長線上にある「ありそうな未来」だけではなく、現時点では兆ししかないものの、将来大きなインパクトを与えるかもしれない「ありうる未来」にも目を向けることで、企業や社会に新たな



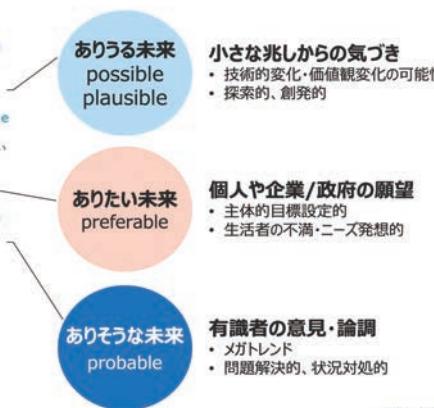


未来洞察の考え方

な気づきや選択肢をもたらすもの、と言えるでしょう。更に、「ありそうな未来」と「ありうる未来」を幅広く洞察したうえで、「ありたい未来」を考え、実現に向けてデザインしていく、という意味を込めて、未来デザイン・ラボというチーム名にしています。

——“洞察”は、インサイトといった言葉づかいとともに、マーケティング領域でも使われると思いますが、それとの違いはなんでしょうか？

マーケティング領域における“洞察”は、無意識で、言語化されていないが、購買行動の根っこにある価値観や考えを読み解くことだと思います。対して、未来洞察における“洞察”とは、「ありそうな未来」だけに目を奪われるのではなく、まだ兆し段階ではあるが、将来起こるかもしれない「ありうる未来」の可能性に目を向けることだと考えています。こうなるはずだと暗黙的に思っている未来に対して、本当はいろいろな可能性があるのだと気づくことに重きを置いています。ちなみに、海外には未来学者と呼ばれる人たちがいるのですが、そのたちは未来のことを必ず“futures”と複数形で表現します。単数形のfutureではなく、複数形を用いるのは、未来はひとつに決まっておらず、ありうる未来は無数にあるはずと考えているからなんですね。決まっていない



出所: 日本総研作成

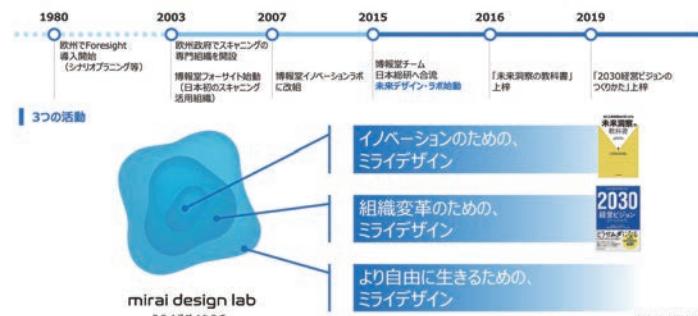


上 | 『新たな事業機会を見つける「未来洞察」の教科書』

下 | 『2030 経営ビジョンのつくりかた』

からこそ、自分たちで変えることができる、少なくとも影響を与えることはできると考える。それに対して、日本では“未来”、つまり、“いまだ来ていない”と書きますよね。外部から一方的にやってくるものであり、自分たちには手の届かないものである、というのが、多くの日本人の未来観なのかなと思います。これは、根っここのところで、政治への参加意識や、民主主義に対する考え方にもつながっているのではないかと考えています。

——方法論の話に戻りますが、具体的には、どうやって「ありうる未来」を見つける、のでしょうか？



未来デザイン・ラボの変遷と活動領域

まず、未来の“兆し”に目を向けることから始めます。起こりうる未来には、必ず兆しがあります。たとえば、さきほど例にあげたリモート会議の普及にしても、2000年代後半に登場したSkypeなどは兆しの一つと言えるでしょう。無料でビデオ通話ができるサービスとして、当時は個人間利用が多かったですが、会社での打ち合わせにも使えるのでは？と思った方も多かったと思います。その後、スマホなど、ネット接続できる端末の普及、自宅Wi-Fiの整備などが進んだタイミングでコロナ禍が発生し、テレワークとともに大きく普及しました。このように、新たな技術、サービス、価値観変化などを兆しとして捉え、それが将来どのような社会をもたらしうるのか、どのくらい大きなインパクトをもたらしうるのかを洞察するのです。未来デザイン・ラボでは、日々、コンサルタントが世の中の兆しを収集、いわば兆しハンティングを行っており、毎月100本程度の兆しを新たに作成しています。国内外・大小を問わず、多様なメディアに目を通すとともに、日々生活者として暮らしている中で感じた「違和感」や「こういうのは見たことないな」という感覚、いわば、既視感ではなく「未視感」のある物事をハンティングし、取り上げるようにしています。

兆しのタイトル例

- ・シニアの出会いの場となるイケア(中国)
- ・エネルギー貯蔵庫に変貌する廃坑(フィンランド)
- ・太る米国、米軍を細らせる?(米国)
- ・自分以外全員AIのSNS(日本)
- ・モテるために、持たない(日本)
- ・フードデリバリー業界が聴覚障害者の自立を助ける(中国)
- ・・・・

——日本総研の価値は、日々、兆しを探索して蓄積し、それを企業との検討に役立てていています。ちなみに、未来洞察は、シナリオプランニングの考え方にも近いように思うのですが、それとの違いは？

シナリオプランニングは、未来の可能性の幅をある程度狭く捉えたうえで、インパクトの大きな事象の可能性を探索し対策を検討するものだと言えます。たとえば、為替や石油価格など、クリティカルな事象に着目し、その振れ幅に着目するものです。対して、私らが実施する未来洞察のコアとなるホライズンスキャニング法は、まだ気づいていない将来変化・未来の可能性に着目するものです。言うなれば、シナリオプランニングは、よりディシジョン・メイキング向き、未来洞察は、オプション・メイキング向きと言えるでしょう。

——オプションが増えると、ディシジョン(判断)しづらくなると思いますが、それはどのように対策しているのですか？

難しい問題です(笑)。ただ、企業の中で新規事業や研究開発を預かる役員の方々とお話をすると、「10年来、新規事業開発の取り組みを進めてきたが、同じようなアイデア、既視感のあるアイデアしか出てこない」、「研究所のメンバーのほとんどが、足元のテーマや自社の強みばかりに目がいっており、将来に目を向けてテーマを考えることが出来ていない」といった声をきくことがあります。つまり、新たな事業につなげていくための選択肢・オプションが足りていない、と感じている企業が多いのだと思います。特に、自社の既存の事業や強みから離れた領域において、外部環境の変化をいち早く捉えてテーマにつなげていくといった、環境変化起点でのテーマ導出に苦労している印象です。

——今では、「未来を考える」ことは一般的になりましたが、未来洞察が企業に求められ始めたのはいつ頃からでしょうか？

先ほどご紹介したような、外部環境の変化を捉えたテーマ導出などは、以前より一定のニーズがありました。ただ、将来大きなインパクトを与えるかもしれない「ありうる未来」にも目を

向けるという未来洞察の考え方そのものがより理解されるようになったのは、実際に世の中で「思ってもみなかつた出来事」が起こってからだと思います。2016年のドナルド・特朗普大統領就任や、2020年のブレグジット（イギリスの欧州連合離脱）、更には新型コロナウィルス感染症の流行などですね。また、コロナ前にある企業と検討した未来シナリオで、リモートワーク普及後の社会を描いていました。コロナ禍を経て、その未来シナリオが現実になったことで、その企業からは、「ありうる未来は、本当に実現するんだ」という驚きとともに、「予めシナリオを想定していたことで、コロナ禍でも適切な打ち手をとることができました」という声をきました。

—— 21世紀は、2001年のアメリカ同時多発テロ事件に始まり、リーマン・ショックや東日本大震災、コロナ、そしてロシアのウクライナへの軍事侵攻など、大変動ばかりですね。現代は、大変動の

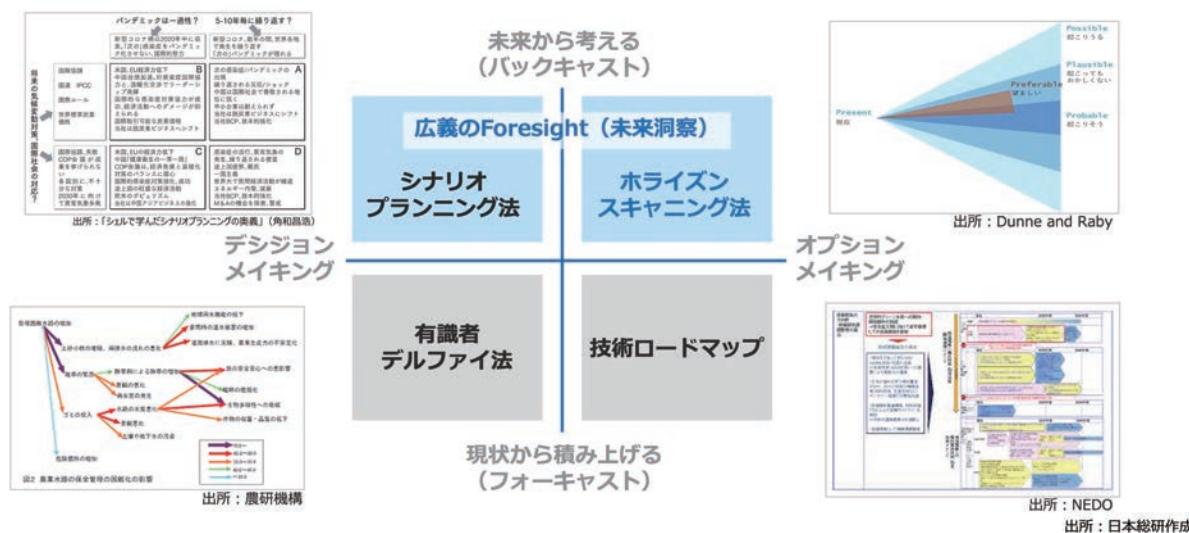
可能性に常に向き合わざるを得なくなっている時代だと言えます。だからこそ、オプションを広げて未来を見つめる必要があると。

何が起こるかわからないよね、というのは多くの人が肌感覚として実感するようになったと思います。

自分に身近な未来は自分で変えられる
はず

——八幡さんの職業を一言でいうと、未来デザイナーになるわけですか？

海外には、フューチャリストと呼ばれる人たちがいますが、私はフューチャリストにはなりたくないと思っています。フューチャリストは自分が考える未来を提示する人たちです。でも、私は、クライアントに未来を押し付けたくない。



「未来洞察(ホライズンキャニング法)」の位置づけ

クライアント自らが未来を見出し、こういうことをやりたいんだというのを考えてもらいたい。そのほうがクライアントの推進力が高まるんです。私が考えて提示した未来だと、それは押しつけだし、未来の民主化にもならない。

——未来の民主化とは？

私たちは企業だけでなく、プロボノ的に高校生とも未来洞察を行っています。未来に自由に考えるプログラムとして、将来の仕事とか、自分たちの住んでいる地域の未来などを考えるセッションです。しかし、高校生に未来の話をしても、ワクワクしていない、しらけている。なんでだろうと考えると、彼らにとって未来とは、一生懸命勉強しないとろくな職につけない、気候変動で世界が大変なことになる、AIに仕事が奪われるというように、ネガティブなことばかり語られてきた世代なんです。

でも本当は、彼らの未来は、偉い大人が決めるものではなく、身近なところに未来の可能性の要素があるはずで、それに気づけば、自分の半径5mの未来は変えられるはずだと私は思っています。未来は一つに決まっていない、ゆえに、少なくとも自分の周りの未来は自分たちで変えられるはずだという考え方や態度。それが未来の民主化です。

——今の若者たちは、ある種、未来を人質に取られている。その中で、ポンと見知らぬ大人がやってきて、未来のワクワクを語られたり、これからどうしたいのかと問われたりしても、しらけるのも無理はない。だとすれば、八幡さんはその状況にどう対応しているのですか？

こうした状況を生み出しているシステムへの抗い方というのは様々な方法があると思いますが、私はゲリラ的に現場で戦うことを志向しています。すなわち、私が出会える現場をできるだけ増やし、その場の化学反応を増やせるよう努力しています。

——八幡さんと出会うと高校生はキラキラしているのですか？

残念ながら、そうではありません(笑)。でも、実際に、私と一緒に未来洞察をすることで、目を見開く人は、何割かはいます。

——それは素晴らしいですね。どうしたら、目を見開くようになるのですか？

とにかく「変化の兆し」をたくさん見る、読む、浴びることです。それによって、社会ではこんなことが起こっているんだということを感じる、様々な可能性があるのだと気づくことで、何かしら勇気づけられるのだと思います。例えば、変化の兆しとして取り上げた事例に、中国での着ぐるみカフェがあります。着ぐるみの恰好をした店員は、実は対人コミュニケーションが苦手な、生きづらさを抱えた人たちで、着ぐるみに入ることでそれが克服できるのだそうです。このように、こういう生き方もあるのだという、ある種の価値観の相対化が、押しつけがましくない形で起こっているんじゃないかなと思っています。

若者は、自分の親や先生以外の大人と触れ合う機会がないですし、メディアの中の大人となると、存在として遠すぎる。結果、シニカルにならざるを得ないのだと思います。社会変革と



子ども向け未来洞察ワークショップの様子

いうと、自分がアクションしてフィードバックが返ってくるまでのループが大きいから手触り感がなくて継続して行動したいと思えない。できるだけループを小さくしてあげる必要があると思うのです。

暮らしの近くで未来洞察を引き起こす ——未来創発・未来対話による市民エンパワーメント

——先ほど、八幡さんは、自分の周りの未来は変えられると信じ、行動する人を増やしたいと言っていましたが、きっと、それは未来のオプションを広げるだけではできないですよね。未来をつくるための後押しも必要だと思いますが、その仕掛けなど検討されていますか？

企業向けの未来洞察は、基本的にワークショップ形式で行ってきました。しかし、ワークショップという手法は、人的にも時間的にもコストがかかるので、どうしても一部の人たちとしか関わることができません。また、会議室の中の議論だけでは手触り感がない。なので、新たな試みとして、限られた参加者とのワークショップという手法ではなく、市民を対象に、暮らしの近くで未来の可能性を考えるような仕組みづくりをしたいと考えています。それが、今回、武蔵野美術大学との共同研究を行う「未来創発・未来対話による市民エンパワーメントのデザイン」です。

例えば、地域の公園に質問掲示板みたいなものがあり、「この公園に遊具作るとしたらどっちがいい？ ブランコ？ 滑り台？」といった問い合わせを置いておく。回答の仕方も、例えば、おみくじのようなイメージで木に何がしかを結び付けてもらう。そうすると、みんなどっちのほうが好ましいと思っているのかな、というのが通りすがりの人にも共有される。それがきっかけとなって、みんなこんなことを思っているんだったら、一度みんなで話し合ってみませんかというのがゲリラ的に発生する、といったイ



投票型喫煙所（出所：株式会社コソド ウェブサイト）

メージです。こういった、市民の人たちが自然と未来について創発的に考える、未来について対話したくなるような仕掛けを、街なかの駅やカフェ、スナックという日常的な場所に展開していきたいのです。以前、渋谷で、投票型喫煙所という取り組みが行われていました。これは、灰皿に二者択一の設問を記載し、喫煙のついでについて投票してしまうという仕組みなのですが、そのイメージに近いと思います。最終的には実現に向けた後押しが必要ですが、そこ至るまでのみんなの想いを汲み取る方法をつくってみたい。言うなれば、未来洞察の民主化です。

——なぜ民主化したいと思ったのでしょうか？これまで企業と一緒に未来洞察をする中で、みんながもっと未来に関するリテラシーを持つべきと思ったからですか？

企業と一緒に未来洞察をする中で、ある種限界を感じることがありました。会社員として、様々な制約の中で仕事をしていると、どうしても未来について自由に考える経験が少なくなってしまう。未来を考えるリテラシーを育むには、会社に入ってからでは遅い。もっと若いうちから未来を考える必要があると思ったのです。

もう一つの理由は、未来を自由に考えるという

態度や行為が、生きづらさの解消につながると思ったからです。人生の選択肢を増やす、自分が好きなモノに出会える確率が高くなる…。広く世の中で起こっていることと自分を結び付けて、生きていて楽しいという状態を持続できれば、みんなにとって幸せなことなのではと思ったのです。

——なるほど。しかし、この民主化の取り組み自体はビジネスとしては成り立ちづらそうですが、それは一旦おいておくとして？

まずは、本当に市民向けの未来洞察が上手くいき、意義を持つかという確認からだと思っています。ただ、もし上手くいけば、民意の把握＝ソーシャルセンシングとしての機能を果たすと思うので、民意を確認したいと思う主体、それが企業であれ、行政であれ、必ずニーズはあると考えています。また、このような、広く、市民の意見を吸い上げ、自律的な活動を促していくための仕組みが構築できれば、企業の中で創発的な対話を促し、創発的な場を作るための手段として、企業内という社会の中にも、必ずニーズは存在すると考えています。

デザインの力への期待

——今回、武蔵野美術大学との共同研究で検討を進めると聞いていますが、八幡さんがデザインに期待していることはなんですか？

実は、過去にも武蔵野美術大学と一緒にになって取り組んだ事例があります。子ども向けの未来洞察を日本総研として約3年間実施してきましたが、子どもたちにどう説明するか、どう取り組んでもらったらよいか常に悩んでいました。会社員向けのようにテキストだけで説明するわけにはいかないですから。なので、武蔵野美術大学と一緒に、未来の変化の兆しをイラスト化したカード（へんてこなみらいのかけらカード）を作りました。子どもたちは、釣り具でそのカードを釣ってもらって「どんな未来が釣れたかな？」と楽しみながら兆しに触れる体験をデザインしました。このように、思わず手に取ってしまう、思わず何かをしてしまうという入口の設計にデザインの力を期待したいと思っています。

「つくる」を通じて解像度をあげる

——企業向けにはテキストベースでなくても、より多くの人に届けるには、非言語の方法で未来の兆しを実感してもらう必要があり、そこにデザインが使えるのではないか、と。実際に今回の共同研究では、どのようなことをしようとしているのですか？

街中で未来洞察を促す仕掛けのプロトタイプを作り、実践して、検証したいと思っています。たとえば、先ほど挙げた公園の例でいくと、公園の中に質問を掲示して、投票してもらう取り組みにどうやったら多くの人が参加してくれるのか？ 実施した結果としてどのような変化が起こるのか？というのを検証したい。



へんてこなみらいのかけらカード



みらい釣り堀の風景

——八幡さんが実現したいのが、多くの人の未来の可能性の幅を広げることだとすると、単純に街中に投票箱があるだけではなくて、たとえば、公園という存在自体の既成概念を超えるための仕組みも必要になるのではないでしょうか。たとえば、昔は公園で焚火して焼き芋を焼いてた。でも、今は公園で焚火は禁止されているよね。なんでなんだろう？ もうできないのかな？ とか。未来の可能性を創発するような情報を提供することも重要なのではないでしょうか。

仰る通りですね。その意味では、過去、未来、みたいな形で、幅のある情報をインプットする仕組みを作ってもよいかもしれません。未来の可能性をどう広げていくかはまだまだ議論の余地はあると思っています。

——私もこれまで武蔵野美術大学と連携してきて感じるのは、やはり、“つくること”が大事だということです。たとえば、小屋を作ったことがない人は、屋根はどうして雨漏りしないのかわからない。小屋を作ろうとすると、はじめて屋根を見るようになる、よく知ろうと思う。作るという行為

で、物事を見る解像度が上がるんです。その意味では、今回の八幡さんの取り組みも、実際に何か作ってみることで変わるものがあるのではないかでしょうか。

たしかに、そういう身体性が必要なのだと思います。ワークショップの限界もそこにあるのかもしれません。今回の取り組みは、市民向けを起点に開始しますが、この検討過程は、企業向けの支援にも何かしら示唆があると考えています。

——ぜひ実装に向けて頑張ってください。ありがとうございました。

大地と接地し、弱さでつながりながら、 共に未来をつくる

Text & Photo : 高保純樹

2022年11月から共同研究を継続してきた

若杉浩一教授と井上岳一チーフスペシャリストは、
共同研究の成果の一部を展覧会「つくる思考」として発表しました。
(会期:2025年4月18日-5月15日、場所:市ヶ谷キャンパス2F)。
この展覧会を企画した背景や意図を糸口に、
共同研究の現在地とこれからを語り合いました。

若杉浩一

武蔵野美術大学教授／ソーシャルクリエイティブ研究所所長

井上岳一

日本総合研究所チーフスペシャリスト

つくる文化を取り戻す

井上 「つくる思考」展を企画した背景には、「デザイン思考」という言葉に対する違和感がありました。デザイン思考という言葉が広がったことで、デザインが広く注目されるようになったことは良かったと思うんです。一方で、デザインを語るけれども、デザインしないという人達が出てきた。デザイン思考の生みの親のティム・ラウ (IDEO) は、デザイン思考で一番大事なことはクリエイティブ・コンフィデンスの獲得だと言っています。つまり、つくれる自信、創造に対する自己効力感、それを身に付けることがデザイン思考の本質だと。語ることより、つくることにデザイン思考の本質があるのであれば、もう一回、つくること、身体性の世界に立ち戻らないといけないのではないか。そういう問題意識を語り合う中で、「つくる思考」という言葉に辿り着いたという経緯がありましたね。

若杉 言葉にすると、あたかも経験した、実存するかのように思えるのですが、それは錯覚だと思います。語ることでつくる世界に参画できているように思うのは幻想です。そもそも、自分の暮らしを考えたとき、何か自分でつくったものってあるでしょうか。料理はしても、素材はつくっていない。つまり、誰かにつくって頂い

たものを編集加工するだけで、ものが成り立つ全プロセスには参加できていない。そういう中でデザインを語っても、ごく一部に介入するに過ぎない。何が何でも全体にかかわるべきだと言っているのではなく、私たちが、殆ど作る事に関わらない消費者であり、評論家であり、作る事に携わっていないことへの違和感を述べているのです。実体的な何かをつくらない限り、社会をつくる主体的な一員になることはできないのではないか。そういう反省が自分の中にはあるんです。クリエイティブ、イノベーションを語っているが、その片鱗を実証はするが、実体化する側には回らない、本質的な実社会には関与できていないデザインになっていのではないかという空虚さを憂いでいるのです。

井上 つくることができると人は自由になりますよね。昔は、もっとつくることが身近でした。自分でつくらなくても、つくってくれる人がそばにいた。例えば、里には鍛冶屋がいて、暮らしに必要なものは誂えてもらえた。鍛冶屋以外にも様々なものづくりの人がいて、里の産業を形成していました。しかし、工業製品が安く出回るようになり、買って済ますことが当たり前になると、里の産業は衰退し、誂えの文化はなくなっていました。結果、私達はお仕着せ



のもので暮らすしかなくなっています。でも、それを良しとする風潮もあったんです。裏山の木で地元の大工に建ててもらうより、ハウスメーカーの家のほうが高級で洒落ていると人気になったようになります。

若杉 勘違いしたんですよね。舶来品を、両手をあげて、有り難がったように、自分達で生み出したものより、よその人がつくったものほうを有り難がる。工業製品を有り難がったのも同じ思想だと思います。そうやって、確かに豊かになってきたけれども、ここに来て、あれ、自分は消費しているだけじゃないか？ 本当にそれが豊かさなのか？ と、みんな気づき始めて、今、もう一度取り戻さなきやいけないものの存在が浮き彫りになってきている気がします。それは一体何かというと、自ら何かを創るという主体性、私達の身体にある、根源的な創る喜びです。地域に置き換えると、もともとあったものを、もう一度掘り起こして、自分た



「つくる思考」展の
趣旨説明パネル





井上岳一氏

ちの存在価値を現代の暮らしにもう一度再生させていくことなのではないかと僕は思っているんです。

井上 強いコマにしたくて、鍛冶屋のところに行くとコマの鉄芯を職人がタダでつくってくれる。そういう子どもと職人とのやり取りがかつてはあったと秋岡芳夫が書いています(『増補版 割りばしから車まで』モノ・モノ文庫)。つくることが子ども達の身近にあった時代は、子ども達もそこに参加できていたんですよね。しかし、買って済ますことが当たり前になると、子ども達とものづくりの世界が離れてしまった。それは大きな問題です。若杉さんも言うように、子どもや高齢者など、生産年齢人口じゃない人達がまちづくりに関わり始めた時、町が大きく変わっていくはずだからです。子どもが参加できる余地をつくるためにも、つくる文化、説えの文化を取り戻していくことが必要です。

若杉 今までの社会や経済の中では、子どもと高齢者は注目されてこなかったけれど、彼らの参画がもたらす社会的インパクトは大きい。子どもは、地域の未来をつくっていく人達そのものですから、彼らが参加する余地や学び合う場をつくることがめちゃくちゃ重要な気がしているんです。

実証ではなく、実体をつくる

井上 僕、今年から中学校のPTA会長をやっているのですが、今学校がすごく怖がっているのは、親から文句を言われることなんです。僕らは学校を地域に開かれた存在にしたいと思うけれど、学校側からすると、学校を開いたらモンスター・ペアレンツのような人たちが入ってきて、自分たちの世界がぐしゃぐしゃにされてしまうのではないかと恐れている。

若杉 しかし閉じた空間の行き詰まりというものにも気づいているわけですよね。だから官民連携とか、STEAM教育とか、コモンとか、外部との連携を前提にした言葉が新たな旗印にされるわけです。しかし、実態としては、官民連携と言いつつ、従来の発注者と受注者の関係は越えず、お金を払って「業者」を雇って、そこにタスクを遂行してもらうという関係づくりに留まっています。本来は共に創る、信頼関係をつくることから始めるべきだと思うのですが。

井上 信頼関係の構築から始めようと言うと、組織は嫌がりますよね。誰がやっても間違いなく任務を遂行できるよう設計されているのが官僚組織です。信頼関係も含めて属人的なものをできるだけ排除しようしてきた組織の人々に、組織人である前に人間同士の付き合いをしましょうよ、と言っても戸惑われるだけです。

若杉 しかし、例えば公園の施設を作ったとして、それは50年後、100年後まで地域の人々と維持していくべきでないが、そのためには、その人たちの思いや愛着、文化やつながりなど、持続可能な目に見えないものの力を借りざるを得ないのでしょうか。

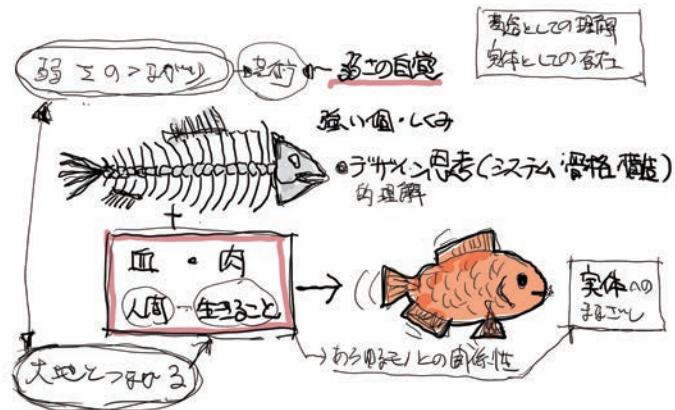
井上 そうですね。合理的な世界でどんなに計画をしても立ち行かないから、どんな状況においても続けられるよう、合理的を超えた不合理な何か、それは魂であったり、信頼であったり

り、託すという気持ちであったりだと思うけれど、そういうものを埋め込んでいくことが必要になります。でも、それは合理を前提にした組織からはじかれてしまう。

若杉 合理的で組織的でシステムティックで、誰でも運用できる社会システムというのを目指してやってきたけれど、それがうまく機能しないという前提に立たないといけないですね。じゃあ、次は何かという時に、それが自律協生という概念なのだけど、そこに行くために重要なのは、実証でなく、実体をつくることだと思うんです。こうしたらしいじゃなくて、こういうものがあると、それが既存のルールの中に現れてくる時に初めて、私達は社会をつかむことができると思っているんです。だから、実体を生み出す側に回る。それは儲からないのだけど、だからこそアカデミアの役割であると思うんです。

井上 実証は合理的なプロセスから生まれるものだから説明しやすいし、お金も集めやすい。でも、実体をつくろうとすると不合理の世界に行く。儲かるかどうかわからないけれど、とにかくやるってことですから。それはやっぱり企業としてはなかなかGOはできないわけで、不合理な意思決定ができるクレイジーな経営者がいたりとかがないと、実体は生まれ得ない。そこにはある種の魔術性が必要なんです。でも、経営の世界に魔術なんて持ち込まれても困る。それで何とか合理的に説明しようという力学が働くわけです。デザイン思考も、デザインから、魔術や不合理を剥ぎ取っていく試みだったと思うんです。デザインを民主化するために、合理的な言葉で解釈し直すことが必要だったのでしょう。

若杉 そうだと思う。例えば美しい生物がいて、それがどうして成立するのかを解明するために構造的に分解していくと、骨格構造に行き着くわけです。確かにそれで合理的な解釈はできるのだろうけれど、それはいわば血肉の



若杉教授による「骨格標本」と「血肉」の概念スケッチ

無い骨格標本で、美しい有機的で、生きながらえるものにはならない。

井上 科学がやってきたのってそういうことだと思うんです。わからない事象をとにかくわかるように、骨格標本にしてきた。

この間、ゴリラの研究者で知られる山極壽一先生と話したのですが、彼は「生命の本質はつながりと動きだ」って言うんですよね。例えば人間って、体内に何十兆、何百兆という細菌がいて、個体というより、微生物との関係性の中に人間の生命が成り立っていると考えたほうがいい。つまり、生命はあわい、関係性に宿っていて、しかも、それが動き続けていて、同じ状態に留まらない。それはエネルギーみたいなもので、目には見えないんです。科学はそれ



若杉浩一氏

を何とか可視化しようとしてきたけれど、可視化するとどうしても骨格標本になってしまって、生命の本質が抜け落ちてしまう。

若杉 芸術やデザインの世界も、産業と付き合う中で、かなりロジカルで科学的に解釈されてきましたが、今は、そこに人文系や哲学系の思考が入り始めて、再解釈され始めている。やっぱり骨格標本じゃないものを加えないと、有機的なものとして社会に装着できないということが分かり始めているからなのでしょう。

井上 人類学がデザインの世界でもてはやされているのも同じ理由でしょうね。人が生きる上で何を望み、何を希望とし、何を愛しているのか。それはデザインの原点にあるべきものだけど、科学としてのデザインではそれは捉えられないから、人類学の知見の中に探そうとしているのでしょうか。僕らが今地域に行って、色々な人の話を聞くのも、そこに生きる人達のモチベーションとか、その人がその地にとどまって暮らし続ける中で、どんな覚悟を持って、何を美しいと感じ、何を良いと思って生きているのか、そういうことを知りたいからで、それを知った時に何かこう原点に触れる感じがして、感動するんですよね。

若杉 本当にそうですよね。デザイン思考も科学も、骨格標本にするまでは良いんです。でも、それで終わりではない。それで全てが分かっているのではないということにそろそろ気づかないと。人間の根源的なものとつながらない限り、有機的なものにならない気がするんです。

※

「ピグミー」は、ヨーロッパ人がアフリカを植民地とした時に用いた「背が低い人々」を意味する蔑称である。本来は、バカ族など、部族名で呼ぶのが正しいが、総称として、便宜的に「ピグミー」の呼称が用いられる。彼ら自身も、そう呼んでいることから、ここでも総称として限定的に使⽤させていただく。

強さでなく、弱さを前提にする

井上 山極さんの話でもう一つ面白かったのは、かつてはみんなコミュニティの世界に生きていて、人間の不合理な側面を分かっていたから、合理的な組織をつくっても何とかなった

のだけど、今は人間のことを分からぬ人達が合理的な組織をつくろうとしているから、グローバルな組織が出来上がってしまうのではないかという話でした。

若杉 そうなんですよね。でもそれはいわばOSの再インストールが必要という話で、既存のシステムや場でそれをやるのは難しいように思います。だから、教育でも企業でも行政でもない新しい場の中で、コンヴィイアルな人間関係をつくっていくことが物凄く重要になるような気がしているんです。例えば下北沢の小田急線の地下化に伴って生まれた空地を市民が緑地として管理運営するシモキタ園藝部という活動体があります。その活動の仕掛け人で代表理事を務めるランドスケープデザイナーの三島由樹さんによると、シモキタ園藝部は、みんなが自分ができる範囲のポジションを自分で選んでいて、代表理事も権力を持っているかというと、持っていない。非常に有機的で、それぞれが自分のできる能力と無理ない範囲の中で参画して、支え合う組織体。彼は協同組合的って言ってましたが、あれは理想的な、次の社会システムの実体の一つな気がしてます。これを小田急という大企業がやっていることに意味がありますよね。

井上 例えば江戸時代って、武士道を生きる武士の世界があった一方で、その日暮らしの町人たちも沢山いて、その人達の職業とか見ていると、相当にちゃらんぱらんで面白い。町人の世界は支配階級である武士とは全然違ったものだったはずです。この国の支配層は、いまだに武士的な価値観を引きずっているから、強い国、強い組織、強い個人を指向しますが、町人の価値観、生き方のほうがむしろこれから時代には合っているのではないでしょか。

若杉 この前ピグミー族[※]が市ヶ谷に来てくれましたが、彼らは競争や、勝敗なんてまるで考えていないんですよね。狩りができるやつが偉い



2024年12月に、ピグミーの方々を招いて勉強会「Convivi Lab」を開催。
その場でパーカッションを披露頂いた。

とかいうことはなくて、どっちみち手に入れたものはみんなで分けるから関係ない。我々はその対極で、常に勝ち続けなきやいけないという観念を捨てられない。

井上 ピグミーの音楽はポリフォニーと言われていて、美しい旋律にみんなが合わせるモノフォニーとは違って、他の人の声とリズムを聴いて、空いているところに自分の声とリズムを差し込んでいくことで、複雑なハーモニーとグループを生み出します。強い旋律で人を圧倒するのではなく、弱い者同士がお互いに生きる隙間を見つけながら、なんとかやっていこうという感じがありますよね。山極先生も「人間の本質は弱さであって、弱いからこそ補い合うことができた」と言っています。それなら僕らは弱さの自覚がなきやいけないのに、強い日本とか強い組織とか、どうしても強さを志向してしまう。

若杉 そうですね。誰にでも自分の音があり、自分の身体表現があるのに、それよりも世間のテンプレートにそったものを評価しようとす

る。うちの学生を見ていても、自分の言葉を発することに恐怖を感じているのを感じます。誰かに評価され、誰かよりもよく見られることをすごく気にしているのです。しかし芸術って、汚いものも含めて人間の本質をあぶり出していく仕事なので、恥ずかしさや、かっこ悪さも大切な表現リソースなんです。

井上 芸術とか表現って、弱い個人が弱いまつながらり合って生きていくためのよがだと思うんです。自分の弱さを自覚し、弱みをさらけ出することで、むしろ色々な人とつながっていくし、可能性が開かれていくと思うんです。だから、強い個であらねばならないという信念をどう手放していくかが重要になります。組織のマネジメントだって、強い個でなく、弱い個を前提にしなきやいけない。

その時に子どもというのは、弱さの象徴みたいなところがあって、そういう弱さを抱えた人達と積極的に関わることで、強い個を誇示するだけでは何も成し得ないんだと知る。そうなれば、自身の振る舞いを問い合わせざるを得なくなる。でも大学も企業も、自律型の組織を

作ろうという名のもとに、強い個を前提とした組織づくりに向かっている。それだと、弱い人間、ポンコツな人間が生きる場所がどんどんなくなっていくと危惧します。

若杉 自由にやれと言いつつも、成果を見て管理していますよね。

井上 結局みんな、強くなることを強いられているのです。そういう世界では生きたくないという魂の叫びが不登校や引きこもりといった形で表出しているのだと思う。僕らがやらなきゃいけないのは、弱い存在が弱いま、自分を押し殺したり、自分に存在価値がないと卑下したりすることなく生きられる世界を創ることですね。

共同研究のこれから

井上 ピグミーの人たちが、靴を履いていると不安でしょがないって言っていたでしょう。あの人は常に大地を感じながら生きていて、生きる根本がそこにある。大地との接地はとても大事なんだと彼らに教えられました。でも、大学も企業もどんどん大地から離れていっている。

若杉 大学もシンクタンクも、大地から離れていくことに危機感を持たなければいけませんね。



井上 高みから語っても、人の心を動かすことはできないし、社会にインパクトを生むことはできません。もっと大地に降りていくことに挑戦していかないといけない。そのためには、自分たちの弱さを認め、弱さで繋がることが必要ですね。

若杉 その意味でも、去年から始めた子どもたちとの未来づくりは今年も継続してやっていきたいですね。確実に未来をつくっていくであろう人たちとの交流を実体化していくための場のあり方やプログラムをつくっていきたい。その場に地域のおじいちゃん、おばあちゃんを巻き込んでいくようなことにも可能性がありそうです。

井上 そういう人達の声を意思決定に反映していく仕組みも研究しないといけませんね。権力に近い人達だけでなく、今まで意思決定の現場に参画してこなかったような人たちの声も汲み取りながら意思決定していく仕組み作りに挑戦していきたい。

若杉 そこに東京の大人たちも混ぜたいですね。地域で盛り上がるだけでなく、それがどういうふうに社会に波紋を生んでいくかを見てみたい。この間、宮崎に行った時に、林業を中心に、山と木と都市とが業界の壁を越えてつながり合えるようなリビングラボが欲しいよね、という話があったじゃないですか。あれは可能性を感じますよね。別々に回っていた歯車が噛み合することで、みんなが本領を発揮し、大きな活動体になるような、そういう仕掛けを今年はつくりたいですね。

井上 世代や地域、業界の縦割りを超えて、みんなで「つくる思考」を実践する、生き生きとした場、つながり続け、動き続けるコミュニティを作っていていければと思います。

若杉 今年のテーマはそこですね。



コンヴィヴィアル・シティ 生き生きした自律協生の地域をつくる

自律協生社会とは何か。何故、自律協生社会なのか。どうしたら自律協生社会を実現できるのか。これらの問い合わせに対して、主として地域を舞台に語り下ろした一冊です。官民連携や地域づくりに関心のある方には特に参考になる内容となっています。コンヴィヴィでの研究活動によって得た知見も随所に散りばめています。コンヴィヴィがあればこそ書けた一冊ですが、コンヴィヴィでの研究活動それ自体については触れていません。コンヴィヴィにおける研究活動の成果は、別の書籍として発表する予定です。お楽しみに。

出版情報

著者：井上岳一・石田直美（編・著）
高坂晶子・齊木大・立岡健二郎・段野孝一郎・
蜂屋勝弘・藤波匠・前田直之・山崎新太（著）
出版社：学芸出版社（2025/4/5）
発売日：2025/4/5
単行本（ソフトカバー）：304ページ
ISBN-10：4761529261
ISBN-13：978-4761529260
価格：2,750円（税込）

Convivi Lab



Convivi Labは、自律協生スタジオが毎月1度開催している研究会です。

ゲストの講義のあとは、本学の学生も交えての懇親会で親睦を深めます。

どなたでも無料で参加可能です。

ご参加を希望される方は下記のQRコードからご連絡ください。

場所: 武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス

参加費: 無料(懇親会費別)

参加方法: 下記QRコードからお申し込みください。

自律協生スタジオに関するお問合わせ

自律協生スタジオの取り組みに関するニュース・お知らせは、
Webサイトからご確認ください。



<https://rcsc.musabi.ac.jp/contacts/>



<https://rcsc.musabi.ac.jp/convivi/>

武蔵野美術大学×日本総合研究所「自律協生スタジオ」共同研究成果報告会
「Convivial Design Forum 2025 Spring Session —弱さがつくる未来—」
2025年5月23日(金)17:30-19:30
武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス5階

『コンヴィヴィアル・シティ』出版記念シンポジウム
「私たちから協(かな)えるコンヴィヴィアル
～生き生きとした自律協生の人・組織・地域を目指して」
2025年6月3日(火)15:00-17:00(開場14:30)
POTLUCK YAESU イベントスペース



<https://www.jri.co.jp/page.jsp?id=110855>

「ICHIGAYA INNOVATION DAYS 2025」

2025年11月28日(金)・29日(土)

武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス

開催時刻、詳細等は後日ソーシャルクリエイティブ研究所Webサイトにてご案内します。



RCSC