



自律協生スタジオ

(武蔵野美術大学 × 日本総合研究所)

共同研究成果報告書

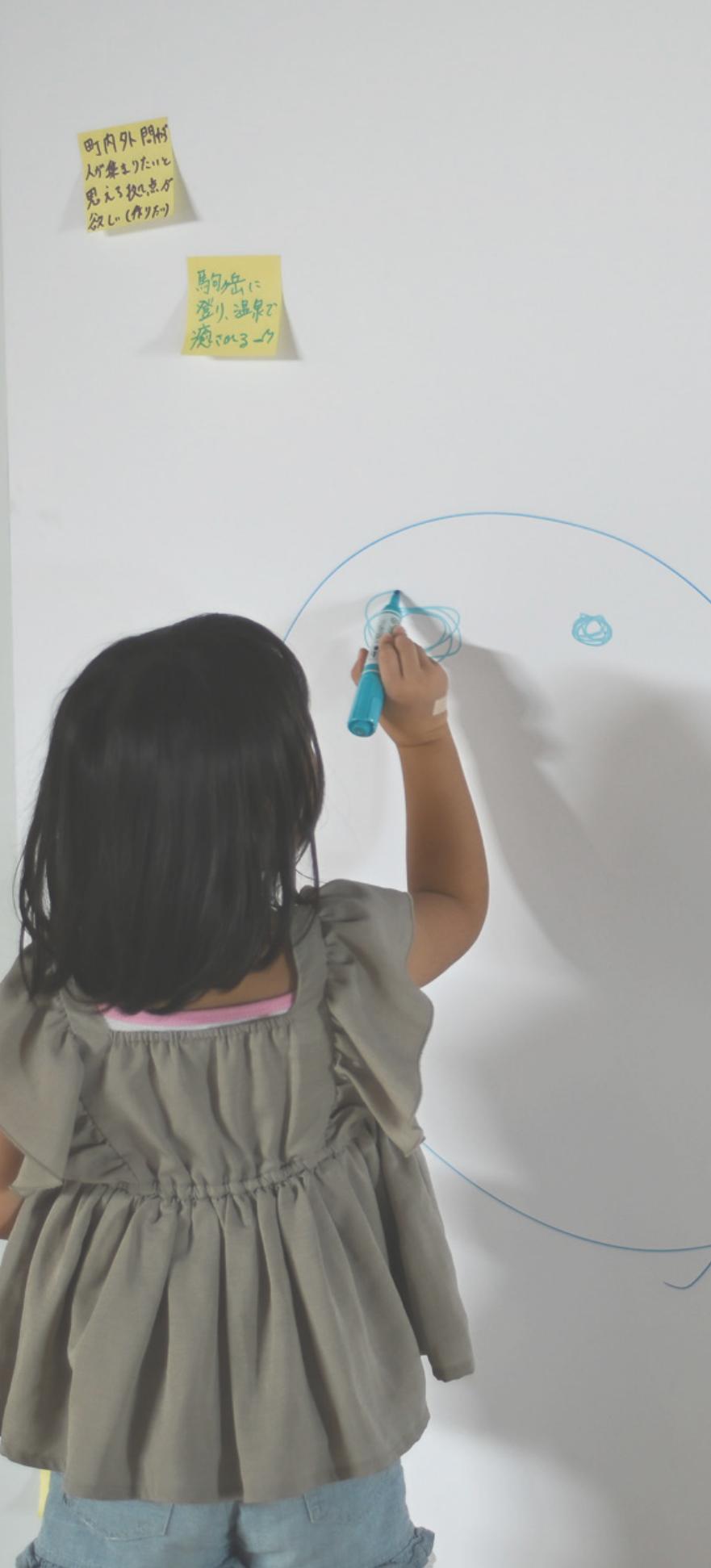
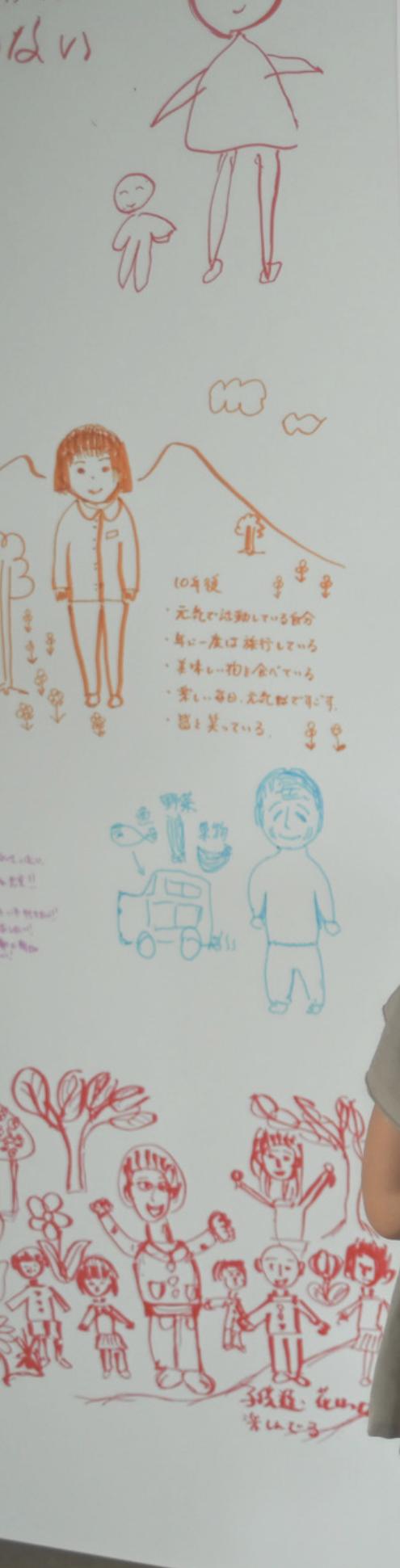
2025 Fall / Winter

参加型の未来

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。





3年間の活動を終え次のフェーズへ向かうコンヴィヴィイ / <参加型>への問い合わせ

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3年間が経過した。「コンヴィヴィイ」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。

コンヴィヴィイでは、「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（Convivial Society）」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、それぞれがそれぞ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指すべきは、個の本領発揮である。同調圧力によって個を抑圧するのではなく、一人ひとりが自由にそれぞれの幸福を追求しながらもなお、他者と力を合わせ、その中で本領を発揮できる社会である。

このような理想を掲げた共同研究は、当初、まずは3年間の約束でスタートした。この3年間は、両者にとって学びと刺激の多い3年間だった。美術大学が右脳、シンクタンクが左脳とするならば、右脳と左脳が互いに刺激し合い、補完し合う関係が築けた3年間だったと思う。これまでの3年間を第一期とし、第二期へ移行しよう。そう両者で合意したところである。

第一期から第二期の橋渡しのテーマを〈参加型の未来〉としたのは、いよいよ専門家が独占する時代が終わったと思うからである。大震災による放射能漏れ、コロナ禍、気候変動による猛暑や豪雨災害、クマの生活圏への侵犯など、人間の生命を脅かす事態が相次ぐ一方で、生成AIの台頭が人間の領域や仕事を奪い始めている。既存の専門知では対処できない、まさに未曾有の時代である。それは、逆に言えば、新しい知と人と組織が勃興する時代だということだ。誰一人無関係ではない。皆が当事者であるからこそ、全ての存在に参加の扉は開かれている必要がある。その結果として生まれる新たな協生圏が、自律協生社会に他ならない。参加型は、自律協生社会の前提である。だからこそ、〈参加型の未来〉を掲げて、コンヴィヴィイの新たな冒険は幕を開けるのである。

樺山祐和

武蔵野美術大学学長／油絵学科教授

アート的態度で社会と、自分と、 向き合っていく

武蔵野美術大学学長の樺山祐和教授に、自律協生スタジオでの共同研究のことを皮切りに、アートとデザインの違いやこれからの世界における美術の役割などについてお話を伺いました。

聞き手：井上岳一（日本総合研究所）



美術の領域と新しい価値観の生まれ方

——ムサビと日本総研の共同研究が始まったのが2022年11月です。樺山教授が学長になられたのは、2023年4月でしたね。共同研究についてはどんなふうに思われていたんですか？

僕が学長になった時にはもう日本総研とムサビの取組みが始まっていたから、最初はやっていることが正直よくわからなかった。僕自身油絵学科の所属、いわゆるファイン系（※）で、企業のことを全然知らないので。だから、企業と大学がタッグを組んで何かやることに関して、なかなか企業と大学の教育とが結びつかなかったところがあったのだけれど、ようやく腑に落ちてきた感じです。

——どのように腑に落ちてきたのでしょうか？

学生達を巻き込みながら、社会の中で学外の人々と触れ合うことをやっていることが、凄くリアルだと思いました。美術とデザインの双方をもっと新しい考え方で広げて、新しい美術、デザイン、それを大きい美術と言っても良いのかもしれないけれど、社会に向けて提示しようとしていることがすごく腑に落ちたというか。

——仰っていることを理解するために、美大の学びについてもう少し詳しく知りたいのですが。

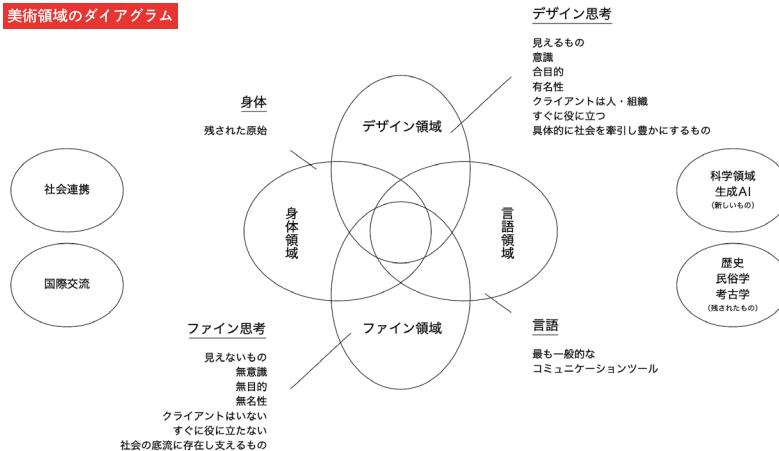
美術は、大きくはファイン領域とデザイン領域に分かれますが、それに加えて身体領域と言語領域があります。これらはそのままムサビの学科全体の構成にもなっていて、ファイン系の学科とデザイン系の学科があって、身体は身体運動文化。通常の体育に加えて、太鼓叩いたりフラメンコ踊ったりといった身体表現。ムサビは実は身体領域には力を入れている。言語領域は語学はもちろんのこと一般教養科目や美術史などの専門科目だけど、基本的にすべての科目に関係しますよね。これら美術、デザイン、身体、言語の領域の外側にAIという科学領域があり、歴史や考古学や民俗学がある。さらに企業や自治体と共同して行う社会連携があり、それに国際交流が加わって、図示するとこんな感じになるのだけれど（※右頁のダイアグラム）、これが美術あるいは美術大学の全体像（大きい美術）だと考えています。そして、これらがお互い横断的に、縦横無尽に関係し合うことが、美術領域において、新しい価値や考え方、大きさに言えば知性を創り出すのだろうと思っているんですよね。

——このダイヤグラム、わかりやすくて良いですね。

デザインの領域は、基本的に目に見えるもの、名前のついた物や事を扱う領域です。それに対して、ファ

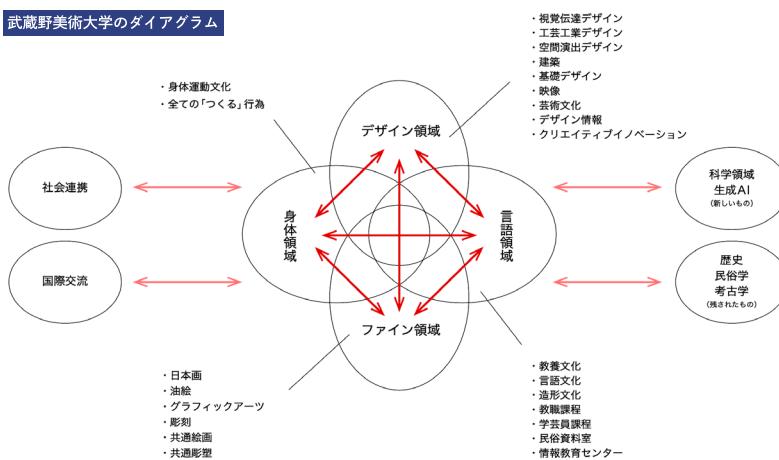
※ファイン系
絵画、彫刻等のファインアート（純粋芸術）を扱う領域・学科の総称。本学では、日本画、油絵（油絵専攻、グラフィックアーツ専攻）、彫刻の3学科がファイン系にあたる。

美術領域のダイアグラム



デザイン思考

武蔵野美術大学のダイアグラム



インの領域は見えないもの、名前のないものを扱う領域です。デザイン領域にはクライアントがいるけれど、ファインアートには、例え誰かに頼まれて描くようなことがあったとしても、厳密に言えばクライアントはいない。システム礼拝堂だって、ミケランジェロにこう描いてくれとクライアントである教会や寄進者もいた。それでも制作することのもっと深いところではクライアントはいないんですよ。美術史を遡ると理解されるのは、何のために表現するのかと言えば、神そのものや神への捧げ物を作るためです。そういう意味では、クライアントは神なんです。そして、神はどこにいるかというと、無意識の領域にこそ居る。僕はいつも学生達にファインとデザインの違いを説明する時に、この図を一つの心のようなものだと説明するんです。デザインの領域は言葉、意識の領域。ファインアートは言葉にならない無意識の領域。この意識と無意識から心は成るのだけれど、ファイン（無意識）がデザイン（意識）の側に浮上してきたり、逆にデザイン的な考え方がファインに入り込んだり。言葉は横断的に関係し、身体は僕らに残された原始的な領域で、その在りようは太古からほぼ変わらない。それらを相互にどう関係させていくか。どのように形作っていくかは、ものすごく難しいことですが、それらが横断的に関係しあってゆくことで、新しい価値というか知性みたいなものが生まれるのだろうと思います。例えば、今、デザイン思考の有効性が言われているけれど、その思考はファイン思考と関係することでもっと新しいものに生まれ変わる可能性があるのではないか。直接的に社会と関わる社会連携や海外との国際交流も、デザインだけではなくファインも含めて、全てを巻き込んだ上で社会とコミットすることで新しい価値観が生まれるのではないかと思います。

そして今後はAIが避けて通れないものとしてもあります。このAIをどのように使っていくべきなのか。AIはある意味では身体の対極にあるのです。それに加えて歴史や考古学や民俗学といつ



森町での共同研究発表の様子

た領域が加わることで美術という全体が構成されていると思います。

——企業との連携は「社会連携」に位置づけられるのだろうけれど、ここでの存在が大きくなつてく
ると、どんなふうに美術や教育に影響していきそうですか？

今、日本総研とムサビがやっているのは、今までにない形のあり方を模索している一つの実験形だ
と思います。これからどんな風に広がりを持って、発展的な未来を目指す考え方、あるいは枠組み
を提示できるかっていうことだろうと思いますが、特にデザイン領域では世界中の大学が注目して
いますし、確実に変化を生み出す力になってゆくと思います。

ファインアートの持つ力

8

——先日、共同研究の現場である北海道森町に来て頂きましたが、そこで感じたことは？

すごく可能性があると思いました。実際、森町に行って思ったのは、ここにはデザイン領域の学生
だけでなくファイン領域の学生たちが来たらいいなということですね。

——確かに、ファインの人がいたら全然違う展開になるかも。

ファインの人って「自分が作りたいから作る」っていうモチベーションなんですよ。何かのために
というよりは、自分の衝動みたいなものが大きなベースになっている。僕が森町に行って思ったのは、
やっぱり圧倒的にあの環境が全てに影響を与えるんですよね。ファイン領域の学生にとって、「場」
をどのように選ぶのかというのはものすごく大きい問題で、意識的にも無意識的にも制作にそのまま
直結します。作るもののが環境によって大きく変わってくるんですよね。森町の、こっち見たら海
で振り返ったら駒ヶ岳がそびえているという環境は、ある意味自然の全部があると言っていい。それ
と森町って、函館から札幌までのメインルートの途上にある重要な中継地ですよね。

——縄文時代から森町は交通の要衝だったようです。

そうでしょう。あそこはやっぱり古くから人間がいたところなんですよね。土地というか、場が持つ
ている記憶みたいなものがある場所。純粋な自然がありながら、同時にそこで生まれてきた太古か
らの暮らしの営みがあるじゃないですか。そういう場所には、いろんな意味で可能性があるんだろ
うなっていう風に思いました。

——森町で駒ヶ岳をご覧になった学長が、「これは描かれてきた山だ」ってボソッと言つたじゃな

いですか。人を描かせばにはいられない力がこの山にはある、という意味だと思うんですが、僕はあれを聞いて無茶苦茶感動したんですよ。ファイン系のアーティストってこういう見方するんだなあと思って。それはデザインの人とも違うし、企業人なんかとはもう全然違う。

この間、中国の西安美術学院と中国美術学院とムサビの3校の学生10人ずつと、西安でフィールドリサーチをやったんですよ。そこに僕のゼミ生も3人ぐらい連れて行ったんですが、ファイン系が入ると全然ノリが違ってくるんですよね。

——ファインの子たちが入ると何が変わってくるんですか？

グループワークだったんですね。デザイン領域の学生は実際に具体的に物を作ることよりも、パソコンの中での作業が多くなりますが、ファイン領域や工芸領域の学生はやっぱり物を作ろうとするんですね。物をつくると見えるし触られるから、デザイン領域の学生たちが触発されていくんですよ。今回、本当に具体的に物が在るということはすごいんだなと改めて思いました。

美術は人を自由にする

——森町でも、中学生達に、「美術は人を自由にするんだよ」って仰っていましたね。美術はどう人を自由にするんですか？

ムサビの建学の精神に「真に人間的自由に達するような美術教育」があります。僕も真に人間的な自由って何だろうと考えました。その文言の前文は「その枠を固定させず、しかも放縦にまかせず」という文言があります。これは人間的な自由に達するには徹底した基礎を学ぶことが必要であることを告げていると思いますが、基礎の根本は世界を観察することです。つまり見ると見言いますが、それを持続し表現することを通じて既存の見え方や考え方から解放されて自分らしい見方を見つけて行くということです。それはささやかなことですが、自分の見方を見つけること以上の自由はないでしょう。

ファインアートの一つの使命としてあるのは、社会を覚醒させることですね。「こんな社会や人間でいいのか」みたいなね。ただ、政治体制を批判するとか、何かを批判するために作られたアートっていうのは、ピカソのゲルニカのように素晴らしい作品もあるのだけど、なんかやっぱり、人間の最も深いところに作用していくには限界があるような気がします。結局、言葉に帰着してしまうからかもしれません。

アート的態度の本質は、自分と対話すること

——デザイン思考の次はアート思考だと言われて、企業側がアートだアートだと言っているけれど、そういう企業側、ビジネス側の動きについてはどう思われますか？

それは当たり前の動きだろと思います。だって、これだけ合理や効率や言葉に支配され、おまけにAIまで出てきちゃって、それはもう苦しいですよ。意識や言葉だけの世界で、無意識が浮上しないんですから。そうなると人は溺れてしまいます。

——経済効率至上主義の行き過ぎに対してアート思考ということなんだろうけれど、社員がみんなアートに目覚めてしまったら会社は成り立たない感じがしますね。

もちろん成り立たないでしょうね。だからバランスが大切ですよね。肉体を持つこの身は圧倒的に〈この世〉のものでしかないですよね。この世は合理と効率で動いていることを理解した上で、もう一つの、〈この世〉と同じくらいリアルな世界〈あの世〉があるんだと思考することが必要だと



北海道駒ヶ岳

出典：北海道駒ヶ岳 | 森観光協会 | 観光スポット (<http://kankou.mori.hokkaido.jp/201510/07-1546.html>)

思います。つまり具体的な社会の制度にアート思考を組み込んでゆくというよりは個人の内面において、誤解を恐れずに言えばアートが持つ無目的な価値というか。それに目覚めることが必要なのだと思います。

——デザイン思考まではビジネス側が手懐けられる世界のように思うけれど、アートというのはビジネス側が手懐けられるものではないですよね。でも、その手懐けられないものによってある種の覚醒をさせられ、今風の言葉で言えば、メタ認知をすることによって、自分たちのビジネスや組織のあり方をもう一回認識し直して、アップデートしていく契機にはなるのでしょうか。

なりますよね。デザインはやっぱり〈この世〉のものなんですよね。アートは、〈この世〉と〈あの世〉のどちらにも関わる。だから面白いし難しいんです。まあ、大元を辿れば、アートもデザインも同じだと思います。だから、みんな、一度、〈あの世〉の目で、〈この世〉を見てみるといいんですけどね。でもそれは言葉で言うのは簡単だけどとても難しいことだと思います。

——確かに、それは本当に大事ですよね。

アートって行き先のわからない旅をしている時が一番いい作品ができるんです。不安なんですよ。行き先がわからないから。どこに行くのだろうって。それを楽しめるかどうかですよね。

——行き先がわからない、行くべき道が分からぬ中でも、楽しみながら道を作っていくというような態度は、それこそ先行きが見えない今の時代においては最も必要な態度じゃないですか。デザインもアートも、美術、表現には正解はないわけで、正解がない中でも自ら道をつくるという態度を教えてくれることが美大の持つ大きな価値だと思うのですが。

10 その通りだと思います。だからこそ美術という領域が現代を切り開いてゆく可能性を感じるのだと思います。行き先が分からることは不安だけど、どんな風景に出会えるんだろうといったワクワク感があります。美術の良さは「分からない」を肯定的に受け止め楽しむ態度にあります。一方で、なんとなく予想されるというか、先が見えててしまう恐怖の中で、自分がどこに向かうべきかわからないという名付けられない不安が今の社会にはありますよね。でもいつの時代もある意味、不安は同じようにあったのだと思います。ただ、現在はAIや量子コンピューターといった予測できない突出した科学技術の出現と戦争や紛争といった、人間がある程度は克服したかのように見えた原始的な欲望や衝動が同時に顕現しているという、今までにない別種の不安があるのだと思います。

——それを突破していくには、アート的態度が鍵になるのでは？

そう思いますね。昔は宗教という力が人々の不安を拭い去っていたと思います。現代においてはアートが、宗教的な力というか、意味というか、それを担うことはあると思いますね。アート作品を作り、それらが共有されることは、人々を救済というか、救って癒していく行為でもあるので。アートが宗教の果たしていた役割を担うということはあるだろうと思いますし、大事なことだと僕は思っています。

——アート的態度はどうすれば身につくんですか。作品をつくるしかないのでしょうか？

基本的に何かと向き合うことが重要だと思います。向き合うという行為は、結局、自分自身と向き合うことになります。対象を深く観察していくと、対象は自分と同じことをします。自分が立てば対象も立つし、本当に同じことをするんです。そしていつしか対象から自分自身が見つめられていることを気づかされます。これは比喩ではありません。だから何かと向き合うというのは、結局、自分と対話するということなんですよね。美術の基本は「みる」ことなんです。考えるというより



もみる。「みる」という言葉には、「見る」「診る」「観る」「視る」など色々あるのだけど、そういうことを全部合わせて「みる」ことが、対話の始まりなんですね。視線を投げかけるということ自体がコミュニケーションなんです。動物たちは皆そうですよね。だから、できれば見たものをスマホのカメラで撮るんじゃなくて描くことですよね。もちろん現場で描くということが一番大事かな。それが一番いい。そうすると心が回り始める。結局それは自分との対話になっていくんです。そういうことがとても大事なのかなと思います。学生たちは、とにかく分からなかつたら現場行けって言っていて、とにかく「みろ」と。できればそこで描けと。絶対に無限の情報がそこにあるから、絶対何かの解決策が生まれるから、というような言い方をするんですけど、これは単に美術という領域に留まらなくて、生きることのベースというか、こうやって話をしてすることももちろんそうですが、対話するということなんですね。対話するには対象への敬意や興味を持つ必要があるし、発見したいという意欲を常に何に対しても持つことが必要だと思います。アート的態度の基本は好奇心と観察だと思います。

11

——現場が大事というのは企業でも言われますね。

現代において情報を得ようと思ったら、いろんな形ができるじゃないですか。でも、やっぱり現場に行かなきゃダメなんですね。体をそこに運ばないと。現場に行って五感で感じないと本当の情報は得られない。以前、流氷を描いている学生がいて、流氷を見たことあるかと言ったら、「ない」と言うから、見てこいと言ったんです。夏だったから、流氷はないんですよ。でも、その学生は行つたんです。オホーツクまで。流氷は見ることができなかつたけれども、実際そこまで行った過程の経験がいろんなインスピレーションをもたらして、作ることにつながって素晴らしいリアルな作品を作りました。それは企業においても同様だと思います。

——現場で何を受け取るのですかね？ 現場には何があるのでしょうか？

ある意味、全てがあるんですよ。全てがそこにある。「場」というものを考えるんだけど、絵画というのは、ある意味では、一つの「場」をつくることなんだと思います。「場」って、漢字で「土」を書いて、「易」を書く。「土」は盛り上がった所。「易」は、日、太陽が上がって、光が降り注ぐ様子を表しています。つまり、お日様が上がって光が降り注ぐ盛り上がった所。それが「場」という字の意味ですね。何かが依りまして特別な場所なんですよ。特別な所だから人が集まる。人が集まるとその場所はもっと特別な場所になってゆく。そこがパワースポットの様な所になってゆくのだと思います。「場」の力というのがあるんですよね。世界中の全ての場所を訪れるることはできないけれど、訪れた場所は縁のあるところで、そこにはやっぱり何か特別な繋がりがあるんだと思います。自宅の近くに加治丘陵っていう丘陵地帯があって、いつもそこ行くんだけど、結構同じ場所を描くんですよ。何で同じ場所を描くのかというと、一回描くと、縁が生まれるんです。その



場所と親密になっていくんです。それで、また行くと、今回は別のところを描こうかなと思いながらも、もう一回描いてみようって描いて。何回も何回も描き続けると、その場所とより深い関係になっていく。その場所が、地球上に一つしかない特別な場所になるんです。聖地みたいになって行くんです。「景気がいい」って言うじゃないですか。「景」は、景色の景だけど、それは「何かが特別に依りましているところ」という意味合いなんだそうです。景気のいい所には人が集まるから、そこはもっと特別なところに変わってゆく。で、人がいっぱい集まるとだんだん俗化していくけど、始まりはとても神聖で特別な場所なんですよね。やっぱり人が集まるところって何かがあるわけで、特定の場所に通って縁を生み続けるというのは、その「何かがあるところ」を自分でつくっていくようなことだと思うんです。

——物理的に一人の人間が行ける場所は限られます。僕がムサビとの共同研究でこの3年間通い続けているのは最初は3箇所でしたが、今は2箇所です。すると、たった2箇所とやっているようなことではビジネスモデルにならないじゃないかという意見が双方のマネジメント側からは出でますよね。横展開できてスケールするというのが、ビジネスの前提なので。

物理的に限られる中でも通っているところは、先程言ったように、やっぱり特別な縁があるんだだと思います。たくさんの場所でやればビジネスモデルが生まれてくるかというと、ある一定の解答や情報は得られるかもしれないけれど深い意味を持つ解答が得られるかは疑問ですね。いろんなところでやるのは、それはそれで一つの意味があると思うけど、同時に時間をかけて特定の場所と付き合うことを持続することが必要だと思いますね。

——そうですね。なんか迷いがなくなりました。

長く付き合っているといろんなことが見えてくるじゃないですか。それが大切だと思います。

——確かに。3年通い続けた場所でも、毎回、発見があります。通っているうちに最初に見えていたものの見え方が変わってきます。やっぱり〈あの世〉に突き抜けていくようなことをやるには、そんな何箇所もできないし、簡単に横展開なんてできないですね。自分たちがやってることが少しアートに通じるような気がして救われました。ありがとうございました。(了)

武藏野美術大学教授／ソーシャルクリエイティブ研究所所長

若杉浩



日本総合研究所チーフスペシャリスト

井上岳



本質的な市民参加は いかにすれば可能になるのか？

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。

今回のテーマである「参加型」を巡って、これまでの3年間の研究成果を振り返りながら、今後の展望について語り合いました。

機能的な市民参加と本質的な市民参加

井上 「参加」は、共同研究の最初からずっとテーマにしてきましたね。ここまで三年間の共同研究の成果を踏まえた時、「参加」について、今、若杉さんはどんなふうに考えていますか？

若杉 近年、「参加型」が各分野で言われるようになりました。それは専門家が何かを作るときに、専門家だけではなかなか立ち行かなくなっているからです。作り手と使い手という二項対立を起こしてしまって、運用する人、使う人たちの存在がどこかで抜け落ちてしまう。あるいは、作られたものを消費する人たちの気を惹こうと、より商品が過激に作られ、一方で廃棄物が生まれていくというようなことが至るところで起こってしまっている。そういう状況の中で、作り手と使い手の境目をなくしていこうということで、市民参加とか、作り手と使い手の主客の融解みたいなテーマが浮かび上がってきてているのだと思います。ただ、市民参加を謳うプロジェクトで多く出くわすのは、「ガス抜き的」市民参加、全体の設計やプロジェクトの一部だけを市民にご意見を伺う形で参加してもらうという、極めて限定的な市民参加です。このような限定的な市民参加を「機能的な市民参加」と呼ぶそうですが、本質的な市民参加にはほど遠い。行政や企業の側が事前に決めたプログラムに従って、市民がポストイットで意見を書いたり、ちょっと手を動かしたりするだけで、「市民参加でつくった、みんなのもの」になる。市民の意見を集計してまとめるのは専門家の役割で、結局、つくっているのは専門家だから、つくり手と使い手の二項対立的な構造は変わらない。本当にちょっと絡み合うだけの「参加ごっこ」です。これは、都市の専門家が地域に行って「参加型」を謳うプログラムを行う場合に顕著に見られる傾向です。

井上 僕は元々行政にいましたが、日本で「市民参加」が言われ出したきっかけは、ダムの建設などの大規模な自然破壊を伴う公共事業が市民の反対運動に遭って、声を聞かざるを得なくなったことでした。国交省、当時の建設省の管轄分野で、専門家と市民の対立から生まれたのが「市民参加」だったので。それはまさにガス抜き的な市民参加で、事業の実施自体は揺るがないのだけど、市民参加のプロセスを設けることで、何とか理解を得ようとするというものでした。

若杉 僕が「市民参加」というテーマと初めて向き合ったのは、宮崎県日向市の駅と駅周辺の再開発のプロジェクトでした。駅はJR九州、駅前広場は行政が再開発するというものだったので、出来上がったものを企業と行政と市民がどういうふうに運営していくかが問われました。そこで、つくる過程だけでなく、運営や維持管理にも市民に参加してもらおうと、より深い市民参加が求められるようになったのです。日向市の場合、小学校6年生を参加させたことをきっかけに、広場の運営や維持管理への市民の主体的な参加が行われるようになりました。今、考えると、これが機



能的な市民参加から本質的な市民参加へと寄っていく始まりだった気がします（※）。

井上 なぜ小学生だったんですか？

若杉 「市民参加」の場面に呼ばれるのは、建築プロジェクトに関わっている人たちとか有識者とか地域の代表者とか、言わば特別な人、選ばれた人たちです。勿論、一般市民枠として呼ばれる人もいるのですが、それも限られた人。それに、あの人呼ぶよりこの人だろうと言われたりしてなかなか難しい。でも、未来を担う子ども達に参加してもらうのなら、誰も文句を言えないだろうと思ったのです。子ども達は地域の夢や希望ですから。

※日向市では 20年以上たった今も市民参加による管理が行われている点が評価され、今年度のグッドデザイン賞を受賞した。（「木の文化のまちづくり」の実践 杉の使い方日本一をめざせ！日向オリジナル・ストリートファニチャーと継続した市民メンテナンス：<https://www.g-mark.org/gallery/winners/28990?years=2025>）

15

未来をつくる人をつくる

井上 共同研究のフィールドである北海道森町では、中学生に参加してもらいましたね。町制20周年の機会に、森町のこれまでとこれからを考えるイベントをやろうと言って、そこに中学生にも参加してもらうことにしたのですが、中学生に町のことをどうしたいか聞いてもそんなに意見が出てくると思えなかったから、写真を撮ることを通じて町を自分たちの目で見つめ直してもらう「フォトオブザベーション」というワークショップに参加してもらいました。撮ってきた写真にはタイトルと解説をつけ、それをクラスメートにシェアして意見をもらいながらブラッシュアップしていくというワークショップです。最後には町の人に見てもらえるようポスターに仕立てて、展覧会もしました。中学2年生約100人のそれぞれの視点で撮った写真だから「もりまち百景」というタイトルをつけて。やってみていかがでしたか？

若杉 自分たちの暮らしている町の成り立ちや営み、風景というものを改めて考える機会ってないじゃないですか。何かの建設プロジェクトが始まるとか、そういう特別な時だけかもしれない。だから、町の営みや風景を見つめ直す機会を子どもたちに与えていくことが、町づくりへの最初のステップになるような気がしていたんです。とは言え、中学生相手は初めてだったので、ちょっとどうなるかと思っていたんですよね。結果から言うと、きちんと中学生でもやり通せたし、子ども達の活動を通じて、大人達が、町のあり方や未来、町の魅力に気づくきっかけにもなったと思います。

井上 百人百様で面白かったですよね。全部で4回の授業としてやったのだけど、回を追うごとに、みんなが生き生きとしてくるし、表現もどんどんブラッシュアップされていく。たった4回でこ



フォトオブザベーション

んなに育っていくんだなと驚き、改めて芸術教育の可能性を感じました。それと、終わった後に、一人の女子生徒が、「私はこの町が嫌いだったけれど、写真を撮り、みんなの写真を見ているうちに、この町に住んでもいいかもって思えるようになりました」とって言ってたじゃないですか。そんな風に感じ取ってくれる子が出てくるのは凄いことだなと思って。普段、僕たちは町づくりには市民参加が必要と簡単に言ってしまうけれど、この町をどうしたいかという意見を聞く前に、この町はどんな町なんだろうというのを一人ひとりが見つめて、表現することで、町の見方はいくらでも変わり得る。そういうリテラシーというか、町の見方の開発みたいなことをしないままに、参加をしてもらったところで、果たしてどれだけ意味があるのだろうと考えるきっかけになりました。

若杉 多くの町づくりは、施設やビジョンなど、何か作らなければいけないものがあり、そのゴールに向かって市民参加がある。目的はつくることで、そのパースの一つとして市民の声があるのですが、今回我々が試みたのは、つくるというゴールのないところでの参加で、それは、町の未来を見たり、観察したり、考えたりする人をつくる、つまり町を作る人をつくるための参加だったのではないかという風に思うんですよね。

井上 下地作りですよね。こういうことをしないままに、建物や計画を作る時だけ市民参加をやっても、結局、リテラシーがないから、「ショッピングセンターが欲しい」という刹那的な話になっちゃう。だから定期的にこうやっていろんな人たちが自分たちの町を見つめ直す機会があり、そこには子どもも大人も多様な主体が参加するという仕掛けを作っていく必要があるんだなと思いましたね。今回は中学生でしたけれども、中学校や高校の授業でフォトオブザベーションをするようになれば、子どもたちは町を見つめ直す経験を持つようになります。それは、町を見る目を持つ人を育てるにつながるはずです。とは言え、教育現場での取組みだけだと、10年後とか20年後にならないと成果は出てこないぞという話になっちゃいます。なので、森町では、中学生たちとワークショップをやると並行して、色々な市民に声をかけ、自分の未来を考えもらって絵にするというワークショップをしました。10年後に自分がどんな暮らしをしているか、してみたいかを想像して、絵にして下さいというワークショップです。そもそもなぜこれは絵を描いてもらうことにしたのでしたっけ？

言語化せず、絵にすることの可能性

若杉 今の時代は、言語化が重視されています。言葉は便利ですが、言葉にすることで、五感の中にある様々な感覚や雰囲気、空気感みたいなものが削がれてしまう可能性があります。その地域の暮らしの温かさとか、息遣いみたいなものも薄れて、一般化されてしまう恐れもある。だから、稚拙でもいいから、絵を描いてみようと言ったんです。

井上 100人に描いてもらおうという目標を立て、職業・年齢・性別のバランスも考慮しながら色々



展覧会にて展示された 100 人スケッチ

なツテを辿って町民に声をかけ、自分の 10 年後の絵を描いてもらいました。100 人だから「100 人スケッチ」。正直、描いてもらったとして何が出てくるのだろうと、あまりイメージはできていなかつたけれど、町の集合無意識みたいなものが浮かび上がってくるといいな、とは漠然と思っていました。集まった 100 人のスケッチを見て、どう思いました？

若杉 びっくりしました。僕らが想像していたものを飛び越して、とても温かくて、そこに住む人達の体温や息遣いのようなものが現れていたからです。そして、身近な幸せや暮らしの連続性、持続性をみんなが大切に思っているんだということもわかつて、まず真っ先にやるべきはそういうところなんだなと気づかされました。先進的な技術を使った便利な世の中という、よく語られる未来的な絵姿はないことはないのだけど、そういうことよりも、我々が感じている、言葉にはならないけれど、はるかに大切なものがこの絵の中には潜んでいて、凄いと思いましたよね。

井上 「町」の未来ではなく「私」の未来を描いてもらったので、みんな視点はミクロで、自分と自分の家族のことが中心です。農家の人はあれば 10 年後もまあ元気に農業やっていたいよね、みたいな感じですよね。一方で、隣にカフェが出来ているといいなとか、ちょっとのんびりできる場所があるといいなみたいな、まちづくりのヒントになりそうなことがちょこちょこ描かれている。若杉さんが言われたように、みんなの望みや願いは意外とシンプルで、今の延長で、でも、今よりもちょっと自由で、健康でお金に困らず、趣味の仲間や友達に囲まれて、楽しく生きていけたら良いなというあたりで共通しています。絵を描いていたいとか音楽活動をしてみたいとか、表現活動への思いが意外と多くの方に共通して見られたのも興味深かったです。それと、森町は駒ヶ岳という美しい山があるのですが、多くの方が駒ヶ岳を絵に描き入れていて、駒ヶ岳は森町の方々にとっては、とても身近で大切な存在なんだなということに改めて気づかされました。これは絵で描いてもらったからこそですよね。僕ね、100 人の絵が集まって、それを一覧にしたものを見た時に、感動して涙が出そうになったんですよ。こんなにも多様な人たちがいるんだと思って。絵だとそれが一目瞭然で。決してうまいとは言えない絵でも、そこには間違なく個性が滲み出でていて、あれは、ポストイットをベタベタやる言葉のワークショップでは絶対に浮かび上がってこない。その個性が醸し出すものに触れていると、この町に生きる人のことが愛しく思えてくるというか、なんか町全体が愛おしいものに思えてくるんです。絵を描いてもらって良かったなと思いました。勿論、絵なんて描けないと嫌がったり、適当にしか描いてくれなかつたりした人もいましたけれど、なんだかんだ言いながらみんな描いてくれた。そして、描いてくれたその絵が、やっぱりその人じやなきや出せない味わいがあるんですよね。そのことに感動して。だから、あれを取りまとめて抽象化して、何か町づくりに生かせるようなアイデアなり言葉なりを導き出すのも大事なんだけれど、それよりも絵そのものを皆さんに見てもらいたいなと思って、それで「もりまち百景」と一緒に「100人スケッチ」も展覧会で見せたのです。これら一連の森町での取組みは、市民参加という観点から見て、どんな意味があったのでしょうか。



各人各様のスケッチ

若杉 先ほどちょっと言いましたけど、多くの場合、町づくりのゴールは「何かをつくる」ことです。しかし、我々が目指しているのは、何かをつくることではなく、「未来をつくる」こと、あるいは町をつくるための「人をつくる」ことです。施設でなく、もっと永続的なものをつくるとしている。図書室が必要とか、売り場が必要とか、そういう機能の定義ではなく、この場はこうしなきゃいけないという場の空気、場の必然性みたいなもの。この町で持続可能な暮らしをしていくためにみんなが思い描いている、この地域のあるべき、持ち続けなければいけない大切なものの。そういうものを浮かび上がらせることが、森町での活動ではできたのではないでしょか。

「私の未来」から「私たちの未来」を経て「町の未来」へ

井上 「町をどうしたいか」とか「町に何を求めてるか」ということは一切聞かず、「あなたは10年後どうありたいですか？」と、「私」を主語に聞いた点が良かったのかなと思うんですよね。施設のヒアリングをすれば、温泉が欲しい、カラオケが欲しいなど、色々な要望が出てくるんだけど、今回、一言もそんなのは出てこなかった。「私は歌が好きだから仲間と歌っていられるような人生でいたいな」とか「趣味の仲間が周りに居続けてくれるといいな」とか、そういう願望は出てくるんです。それを町の機能としてみれば、歌える空間が欲しいね、とか、自由に使えるスタジオがあるといいね、とかになっていくのかもしれないけれど、聞き方次第で、出てくる答えが相当違うんだなというのは発見でしたね。それと、ある程度同じようなことを言っている人をグルーピングしていくと、「私の未来」が「私たちの未来」になっていくって、最後には「町の未来」に関する集合無意識みたいなものが浮かび上がってくるのも面白かった。

若杉 いや、ホント面白いよ。ある目的のために統合されたディテールを汲み上げるのでなく、目的なく聞いた個々の夢や希望や祈りみたいなものが寄り集まって、大きな場のあり様を示している。全く逆じゃないですか、アプローチが。

井上 本当にそうですよね。町を主語にしなかったからこそですね。それと、今回参加してくれた方は、今まで無意識だった自分の10年後を可視化したこと、これからは、未来に対して、かなり意識的になると思うんですよね。ああ言ったけれど、本当にあれで良かったのかな、とか、もっとこういうことじゃないか、とか。だから、次に聞いた時は、もっとクリアに、解像度高く未来を語れるはずです。そうやって自分を主語にして未来を考え、語っていると、だんだんとそういう未来がやってくる。未来って、案外、そうやってつくっていくものなんじゃないかって思ったんです。

若杉 森町には3年間も通っているわけじゃないですか。その間、毎月、「オニウシ変態解放区」と名付けた仲間達と集い、みんなでご飯を食べながら、互いの話を聞き、語り合うことをやってきましたよね。最後はそれぞれの近況報告をしてもらって締めるのですが、その中で、周りが語りを応援してくれたり、語りを解釈してくれたりすることで、自分の語りが明確になり、ぼんやりしていたものが見えるようになっていくということが起きていました。そして、語りの中で出てきたアイデアをみんなで実際に形にしてみようかというところから、空き倉庫を借りて、展覧会「みんなの森町展」とマルシェ「森町市場」を実現するという実体づくりに入っていったわけです。誰か特定の人が作ったというんじゃないなくて、みんなの語りの中の夢や希望の一つ一つがああいう実体になつたということが素晴らしいなって思いました。

井上 森町は、3年目を迎えるに当たって、今年は何か実体化することをやれたらいいね、という目標を若杉さんと立てましたよね。そういうことがあったので、語りの中から出てきた「あの空き倉庫を使えたら直売所やりたいんだけど……。」という漁師の一言に食いついて、「それ、形にしてみようよ」って背中を押してみた。まずは実地検分し、倉庫を借りるための面倒はこちで色々と引き受け、行政にも協力してもらって実現への道筋をつけた。変態解放区のメンバー達にはそれぞれの得意分野で貢献してもらしながら、でも会場のデザインなど、彼らができないことは僕らが



井上岳一氏



マルシェの様子

力を貸して。そうやって「できたらいいな」ってお酒を飲みながらぼんやりと語っていたことが実体化できた。そしたら漁師の奥さんたちが、「こんなおしゃれで今っぽい空間が地元で実現できるなんて信じられない！！」と、無茶苦茶喜んでくれて。それを見た漁師達は本当に嬉しそうで。夢ともつかないようなぼんやりとした願望でも、言っていると実現しちゃうんだということを経験したことで、なんかみんなにスイッチが入ったんじゃないかなと思うんですよね。空き倉庫のことを最初に教えてくれた漁師なんて、「この倉庫、買っちゃおうかな」って、終わった後、言ってましたよね。

若杉 そうですね。だから、そのプロセスとかけた時間に僕は意味があるような気がして。最初からつくることが目的にあると、つくるための一つの手段に市民参加がなってしまうのだけど、今回は作ることは目的にしていなかった。みんなと知り合い、共に何かを考え、観察し、自分たちの未来のことを自分たちのレベルで考えようという集団が生まれ、その中で生まれてきた声を実体化させてみた。そういう町づくりの1つのプロトタイプをつくることができたんじゃないですかね。

市民参加の土壌をつくる

井上 遊休施設の利活用方策を考えるために行政に予算つけてもらって、市民を集めてワークショップして、というのは、王道的なやり方です。でも、今回は市民の集合体が先に生まれて、そこから出てきた声を行政にもサポート頂きながら、実体化した。この順序が凄く大事な気がしています。ただ、ここまで来ると3年かかったわけで、その時間をどう見るかですよね。

若杉 機能的な参加ではなく、本質的な市民参加を実現するには、参加する人達の育成が必要で、それにはやっぱりどうしたって時間がかかるということではないでしょうか。オニウシ変態解放区は参加する人の育成・交流の仕組みとして機能していたと思うんです。そういう仕組みが社会的に求められていて、今回、ある種のプロトタイプはできたわけですから、これを解析して、方法論や手法として世の中に問うていくべきだという風に思いますね。世界を見渡すと、リビングラボみたいな、市民と行政と企業が互いの枠を超えて参加して、共に未来を考えいくような場や仕組みが注目されていますよね。一部の人達の機能的な参加ではなく、もっと普通の人達が日常的・持続的に社会に参加できるプログラムや仕組みが世界的にも求められているのを感じます。生涯成長し、生涯地域社会に参加していくための人の育成プログラムや仕組みを新たな社会基盤としてつくっていくことが、自律協生社会の最初のステップのような気がしています。

井上 そうですね。主体的な参加意識を持つ市民意識の醸成はどうやったらできるんだって言った時に、僕らは先ず一人ひとりの話を聞くことから始めました。すると、自分たちの仕事や暮らしにこんなに興味や関心を持ってくれる人がいるんだと言って信頼を得る。そうやって近しい間柄になった人をお互いに引き合させて宴をしていると、その人達が勝手に仲間になっていく。すると、



展覧会とマルシェの会場となった倉庫



若杉浩一氏



オニウシ変態解放区：北海道森町で毎月行われている業種を横断した交流会。「オニウシ」とはアイヌ語で森（樹木の多くあるところ）を意味する。

その中で仕事が発生したり、小さなイノベーションが生まれたり、悩みの相談をしたり、アドバイスをもらったりが生まれ、それを通じてメンバーの自己効力感が高まっていくような場にもなっていって。そこまでに2年くらいかかったわけですが。その間はひたすら話を聞き続けた。あんなに話を聞くんだったら、メディアを絡めてみても良かったかもしれないなと今になって思います。

若杉 メディアがあれば、取材と称して色々な人達の生き方を掘り起こして、それを横に繋いでいくみたいなことができますもんね。

井上 記録して共有できるようにしておくのはやっぱり大事だなと。ただ、それ以上に、自分の話を聞いてもらう、自分のことを話すという行為自体に意味があるのだと思います。メディアがあると、それが継続的に行われていくわけで、町の中にそういう機能が当たり前に埋め込まれているといなあと思います。そうれば、何かをつくる時にわざわざ声を聞きにいかなくとも、もう既にこの人がこんなこと言っていたよとか、あそこでみんなアイデアが語られていたねとか、そういう生きたアーカイブがあるわけですから、それと行政なり企業なりがやりたいこととのマッチングをしていけば、もっと市民に寄り添ったものがつくれるんじゃないかと夢想します。

若杉 そういうメディアの存在は、商業的なメディアとか、その逆の同人誌的なZINEの限界を超えて、新しい市民意識やコミュニティ醸成の起爆剤になる可能性がありますね。

井上 参加というとどうしても参加の場面ばかり思い浮かべてしまうけれど、今日の話は、参加の前提がかなり重要だぞということですよね。参加の条件づくりというか。「デザインの民主化」みたいなことが声高に呼ばれていて、それはどちらかというと、デザインという専門領域をもっと開いていくこうという、専門職側の動きだと思うのだけど、専門職の側がどれだけ叫んだところで、市民の側にリテラシーがないうまくいかないですよね。そのための基盤づくりというか、土壤づくりをしていかないと市民参加はうまく起動しないのではないかと思います。

若杉 そういうことなんでしょうね。色々分かってきましたね。森町などで実験的にやってきた中でわかってきたことは、きちんとまとめていきましょう。そして教育プログラムとしてはどうか、町の仕組みやメディアとしてどうなのかみたいな可能性は問うていきたいですね。その上で、そういうことを地域の中で思考し、単独で頑張っている人達がずっと続けていくようになるための場づくりみたいなものはもっとやっていきたいと思います。

井上 展覧会とマルシェをやってみて改めてわかったのは、リソースは地域にはあるのだけど、それを編集してまとめ上げる力が欠けているということですね。例えば、森町には現場力のある看板屋さんがいたから、図面さえこちらで描けば会場を作ることができた。建物のリフォームをしよう

と思えば材料を出してくれる人も、施工できる人もいる。だけど、コンセプトをまとめ上げて、それなりのクオリティの空間を作り上げる構想力とか、地域で拾い集めた情報を見やすい形でグラフィカルに可視化するスキルを持った人が少ないと、機会がないで鍛えられていない。そういう人なり機能なりが地域の中に育ってゆけば、市民の夢や願望を実体化できるし、そこまでいかなくても、それを広く世に問うための発信・表現ができる。

若杉 その通りです。個別に見ると、建築家も看板屋もいるし、デザイナーもいるし、演劇や音楽のような文化的な活動をしている人もいるわけじゃないですか。ただそれが集合体としては動いていないし、やりきる力も鍛えられていないので、実体化する活動にはなりにくいし、人も育たない。地域のことを表現し、実体化するための人を育てる場や集団をどう作るのかというのが、これからやっていかなければいけないことですよね。

井上 バラバラに動いていた人達ががつと集まって、それぞれのスキルを持ち寄って、集合的につくりあげる。そういう場や機会をつくれば、今はバラバラに動いている人達がコレクティブに機能し出し、色々なことが地域の中で実現できるようになる。それはまだ見ぬ人やスキルを集める求心力となるし、その中で本領を発揮し出す人も出てくる。今回やった展覧会やマルシェのようなイベントは、そういう求心力を生み出す機会や場として機能するんだと確信しました。

若杉 自分たちで自分たちの暮らしを立てていくことができるようになるといいですね。もともと地域には、風土や自然の中で暮らしを立てていくために色々な仕事があり、その中でそれぞれがそれぞれに関わってつくりあげる暮らしがあったんです。みんなが参加していたから、わざわざ〈参加〉が取り沙汰される必要もなかった。土着の暮らしには、主体性や共に作る喜び、つまり自律協生という概念の本質がもともとあったのです。

語りとして浮上するのを待つしかない

21

井上 僕達は、地域に行っては、かつての暮らしを知っている世代の話を聞いて、色々と教えてもらいますが、土着の暮らしの中で生きてきた語りやものごとの中には自律協生のヒントがありますよね。それをもっと知りたくて、僕らは地域に赴き、語りに耳を傾け、地域のものごとを拾い集めている気がします。

若杉 井上さんが鹿児島で見つけてきた郷土玩具の「鯛車」を見た時に、「やられた～！」と思ったんですね。この愛おしさは、デザインを学んだ人は作れないんですよ。これはノーデザインというか、極めて身体性が高いというか。機能的な市民参加では、プロが編集したある種のプログラムが用意されているけれど、これはプロなんか参加していない。土着で、地べたにくつづいてる感じがするんですね。だから、これには本当に参りました。自分のことを情けなく思いました。ここまで下りていけないですもん、僕は。例えば、僕が天草の伝統の土人形をリデザインしたのがこの下浦土玩具（どろがんぐ）のシリーズです。これも随分と下りていていると思うけれど、鯛車に比べると、全然下りられていない。地域の人と一緒にになってやってきたつもりだけれど、やっぱりデザイナーがやったものだってバレますよ。まだ本質的な市民参加になれていない。この鯛車こそが本当の市民参加ですよ。

井上 こういうある種の生活芸術というか、暮らしと一緒に成り立っていたものは、不揃いが当たり前ですよね。産業化されると精度が求められるから、こういう不揃いなものは存在しにくくなっていくのだけど、でも、それは不揃いを排除する社会です。

若杉 暮らしの中の道具やプロダクト、行政や企業の仕組みは、量産してうまくいくよう高度なものにどんどんなってきたわけじゃないですか。それは暮らしからつくることを失わせ、その結果、何かを作ることを通じて、参加していた一人ひとりの役割も失われて、大きな社会システムの道具に



鹿児島神宮の郷土玩具「鯛車」



熊本県天草市の「下浦土玩具（どろがんぐ）」

市民参加のものづくり

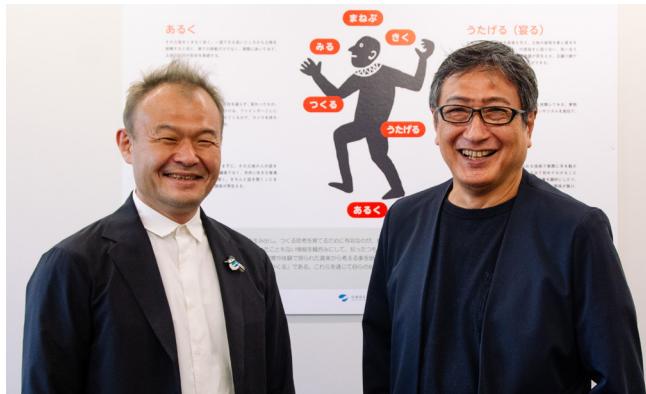
職人によるものづくり

デザイナー主導のものづくり



郷土玩具を題材に市民参加の度合いの可視化を試みた

なってしまうのだけれども、その大きなシステムが回らなくなってきたというところがポイントですよね。大きなシステムから成る世界を否定するわけではないけれど、それが地域の自治とか暮らしと共存し得るような仕組みづくりが重要だと思います。かつてあった暮らしと今の暮らしの「あわい」に解があるというか。だから僕達は地域に行って、話を聞くんです。かつてあった暮らしは消え失せようとしていますが、地域の人の身体の中にはまだ記憶が残っています。その潜んでいたものは、語りによってあらわになるんです。語りの中に本質が眠っているから、僕たちは語りを聞く。身体の奥深くに眠っているから、リサーチしたり、ポストイットに書いてもらったりでは、出てこないんです。お酒を酌み交わしたり、ご飯を食べたり、くだらない話をしたりしながら、彼らの中に眠っていたものが語りとして浮上するのを待つしかない。だから時間もかかる。でも、こういうプロセスがデザインする上でものすごく重要なんだなと思いますよね。



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。どなたでも参加可能です。

ご参加を希望される方は右記の 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。



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

自律協生スタジオに関するお問い合わせ

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/>

市ヶ谷キャンパスにおける活動紹介

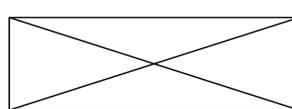
武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパスでは、多様な社会連携・共創活動を行なっております。詳しくは下記の web サイトもご覧ください。



価値創成人材育成プログラム（VCP）

「価値創成人材プログラム（Value Creation Program、通称 VCP）」は、武蔵野美術大学が 90 年以上培ってきた造形教育の知見を活かし、「創造的思考力」を育成し、社会で実践する方法を修得する学習プログラムです。

<https://vcp.musabi.ac.jp/>



武蔵野美術大学実験区
美大生創業支援プログラム



Co-Creation Space “Ma”

個人・法人を問わず利用可能なコワーキングスペースを運用すると共に、経験豊かなコーディネーターが常駐し、プロジェクトや起業・創業支援を行います。

<https://ma.musabi.ac.jp/>

書籍のご案内



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。コンヴィヴィイ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。コンヴィヴィイがあればこそ書けた一冊ですが、コンヴィヴィイでの研究活動それ自体については触れていません。コンヴィヴィイ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）



日本総研
The Japan Research Institute, Limited



自律協生スタジオ
CONVIVIAL DESIGN STUDIO

RCS