



日本の“デザイン都市”のこれからを考えるカンファレンス Vol. 2

「往来 | Correspondence」 実施報告書

催 事 名	日本の“デザイン都市”のこれからを考えるカンファレンス vol.2 「往来 Correspondence」
開催日時	2024年10月28日(月) 18:00-20:00
会 場	ナゴヤ イノベーターズ ガレージ (名古屋市中区栄 3-18-1 ナディアパーク 4F)
プログラム	<u>第1部：クリエイティブ・トーク</u> 「創造的な地域をつくる」新山直広 (合同会社ツギ代表 鯖江市) 「創造力が都市を変える」トーマス・ペイエット、カトリーヌ・ラロー (Mirari モントリオール市) <u>第2部：ショートプレゼンテーション —世界のデザイン都市から</u> 旭川市 (渡辺直行) バンドン市・インドネシア (ドウィニタ・ララサティ)、デトロイト市・アメリカ (キアナ・ヴェンツェル)、ドーハ市・カタール (ラシッド・アリ・マルハヤ)、ダンディ市・スコットランド (アニー・マーズ)、グレータージョージング市・オーストラリア (トレイシー・スミス)、神戸市 (木村貴洋)、コルトレイク市・ベルギー (ステイン・デヴァリエ)、ムハラク市・バーレーン (ハヤ・アフマド・アル・サダ)、名古屋市 (江坂恵里子)
参加費	無料
参加者数	66名 (海外デザイン都市からの参加者11名を含む、運営関係者18名は含まず)
主 催	ユネスコ・デザイン都市推進委員会 (あさひかわ創造都市推進協議会、神戸市、ユネスコ・デザイン都市なごや推進事業実行委員会)
後 援	創造都市ネットワーク日本 (CCNJ) 公益社団法人公益財団法人日本デザイン振興会 (JDP)
協 力	株式会社国際デザインセンター (IdcN)

ユネスコ創造都市ネットワーク (UCCN) デザイン都市に認定を受ける旭川市、神戸市、名古屋市による「ユネスコ・デザイン都市推進委員会」は、旭川市で開催された各国のデザイン都市が参加するサブネットワーク会議と連携し、2回目となるカンファレンスを開催した。第1部では地域と創造性をテーマにしたクリエイティブ・トーク、第2部ではカンファレンスに参加した国内外のデザイン都市10都市によるショートプレゼンテーションを通して、デザイン都市間の連携が持つ可能性について参加者と共に考えを深めた。

第1部 クリエイティブ・トーク
新山直広氏「地域をつくる創造力」



日本に20万人ほどいるデザイナーの多くが、東京・名古屋・大阪といった都市部で活動している[*1]。それとは別に、小さくローカルなまちで地域課題を根本から解決し未来を生み出すインタウンデザイナー。最近では経済産業省からもインタウンデザイナー活用ガイドが発行され、国も含めてローカルなデザイナーを育成する動きが出ている。[*2]

インタウンデザイナーの提唱者で合同会社TSUGI代表の新山直広氏は、福井県鯖江市で行ってきた取り組みを紹介した。

福井県鯖江市は、人口6万9千人、眼鏡会社約530社。日本の眼鏡フレームの約96%の生産を担う眼鏡産業のまちだ。

周辺には同じくものづくりが盛んな越前市、越前町があり、半径10キロ圏内に越前漆器・越前和紙・越前打刃物・越前筆筒・越前焼といった伝統的工芸品や、眼鏡・繊維といった7つもの地場産業が集積している。こういったものづくりの歴史から、自分たちのまちは自分たちでつくるという起業家精神の高い人たちが多く暮らすのが、市民主役のまち鯖江市である。

[つくるさばえ SABAE, THE CREATIVE CITY]

<https://tsukuru-sabae.com/>



City of Design
ASAHIKAWA

KOBE
CITY OF DESIGN

Nagoya
City of Design

ものづくり、まちづくり、人づくり、ことづくりなど「つくる」ことを日本一にできるようなまちを目指す。さらに、デザインの視点で市民を支えていくような行政職員を増やすという支え手づくりにも取り組む。その中で、鯖江市で関わりたいという企業デザイナーやクリエイターなどの人々をいつでも受け入れることのできる環境づくりにも取り組んだ。

[RENEW]

<https://renew-fukui.com/about/>

オープンファクトリー、産業観光イベントと呼ばれるプロジェクト。年に1度、3日間だけ職人の工房を開放し、見学だけでなく職人の思いやものづくりの背景を知ること、通常の購入とは桁違いの解像度の高い体験ができる。プログラムとしては、工房見学、ワークショップ、マーケット、トークイベント。さらに特別展として出展者が全国から集う博覧会型マーケットなども開催している。

RENEW の歩み

RENEW を始める前、2014年頃の鯖江市では売り上げが落ち込み、職人の誇りが失われつつある状態だった。

「ものづくりのまち」は、ものづくりが元気にならなければ元気にならない」

今までの百貨店や展示会への出展という販路から大きく発想を変え、工房にお客様を招待し、匂いや音、思いを解像度高く見せる工房開放イベントをはじめるといった。

2015年、20社ほどが集う小さなイベントとしてRENEWはスタートした。当初は職人たちの中で新しく何かを始めることに対するプレッシャーや「工房を見せることで技術を盗まれるかもしれない」などの不安があがった。しかし、いざ開催してみると来場者の4割が県外からの来場と、福井県ではそれまでなかったことが起きた。はじめは出たくないと言っていた職人も、「自分が40年間ずっとひたむきにやってきたことは、若い子たちからしたらめっちゃかっこいいと言われる。それだったら奥のマシーンも見せたい」と、明らかに気持ちが変わった瞬間が見えた1年目であった。

3年目の2017年は中川政七商店と共催で、出展者85社、来場者数延べ4万2000人を記録した。そこからコロナ禍でも鯖江市だけでなく越前市、越前町、自治体の域を超えて協力し合い、銀行や産地の組合、JRなどのインフラを担う企業、観光会社などとも連携が増え、RENEWは福井を代表するようなイベントに成長した。

現在では118社の参加があり、これまでの9年間で延べ23万人が来場、売上は1億7000万円という規模で開催してきたRENEWは、2020年には国交省・地域づくり表彰の最優秀賞を受賞した。[*3]

小さな産業革命

下請けのまちだった地域に35もの販売店舗ができるという産業の広がりが生まれ、RENEWがきっかけで65人の移住者が就労し、130人以上が鯖江市に就職している。さらに全国の大学生から成るあかまる隊というサポートチームがRENEWを支えている。

RENEW は次のステップとして、鯖江市、越前市、越前町というエリアを日本一のファクトリーツーリズムのエリアにする構想を立てている。

RENEW は、来場者や消費者に向けたアプローチというアウトターブランドと、内側にいる職人たちの気持ちを鼓舞するような内的動機付けというインナーブランドを両輪で行っている。ものづくりを核としながら様々な人が行き来するような、そしてイノベティブなものやことが生まれるような未来を目指し、鯖江市の人々は創造力で地域をつくってゆく。

[註]

- *1 デザイン白書 2024 P.330 https://archive.jidp.or.jp/wpd2024/wpd2024_6_a3.pdf
- *2 インタウンデザイナー活用ガイド https://www.meti.go.jp/meti_lib/report/2022FY/000648.pdf
- *3 受賞歴
 - 2019 年グッドデザイン賞 受賞
 - 2019 年総務省・ふるさとづくり大賞 総務大臣表彰 受賞
 - 2019 年地域活性化支援センター・ふるさとイベント大賞 優秀賞 受賞
 - 2020 年国土交通省・地域づくり表彰 国土交通大臣賞（最優秀賞）受賞

第1部 クリエイティブ・トーク

トーマス・ペイエット氏、カトリーヌ・ラロー氏「創造力が都市を変える」



新山氏に続き、モンリオールを拠点に世界中の公共空間やイベント会場で、デジタル技術を活用したインスタレーションを通して、市民とまち、観客と空間にインタラクティブな関係を構築している Mirari (ミラリ) が、公共空間や都市を変える創造力について紹介した。

はじめに、モンリオール市経済開発コミッショナーという経歴を持つカトリーヌ・ラロー氏から、クリエイティブなプロジェクトを都市空間に組み込むことの意義やメリットが説明された。

モンリオール市における都市空間でのクリエイティブなプロジェクトの実践は、都市の活性化と魅力の向上（公共空間の再発見、観光資源としての活用）、コミュニティのエンパワーメント（市民参加と帰属意識の向上）、経済的利益の創出（新しい投資の呼び込み、観光収益の増加）、持続可能な都市開発（文化的リソースの共有と環境負荷の軽減）、都市間連携のモデル構築（「The Montréal Agenda for Quality and Exemplarity in Design and Architecture」を例とする都市間でのノウハウ共有、協力的資金調達）など多くのメリットを生み出していることが説明された。

次に、クリエイティブディレクターのトーマス・ペイエット氏から具体的なプロジェクトの実践例について魅力的な映像を交えて紹介された。

Spectrum

<https://mirari.art/en/projets/426/>

音声を光信号に変換しコミュニケーションを視覚化するインスタレーション。シカゴなど世界各地で披露され、世代や人々のギャップを埋める直感的な体験を提供している。2025年には渋谷でも展示される予定。

https://www.youtube.com/watch?v=CGMUtc_dx7c

glockenspiel

<https://mirari.art/en/projets/glockenspiel/>

1908年の最新のテクノロジーを活用して建てられたミュンヘン時計塔をオマージュしたインスタレーション。建物にテクノロジーを繊細に組み込み、クリスマスマーケットに光と音で魔法のような瞬間を創出した。

au bord du lac tranquille

<https://mirari.art/en/projets/1322/>

モンリオールに常設された世界初のインタラクティブ・アイススケートリンク。スケーターの動きをインタラクティブなライトアートで表現し、最大400人が参加可能。寒い冬を楽しむ新しい体験を提供し、社会的なつながりも生み出した。

以下は、ペイエット氏から紹介された公共空間でインパクトのあるプロジェクトを行うための5つのヒントである。

connecting people to transform lives

人々をつなぎ、人生を変える

プロジェクトは人と人との交流や生活を通じて、人々を結びつけるものでなければならない。

technology as a tool to create innovative experiences

革新的な体験を生み出すツールとしてのテクノロジー

革新的な新しい体験を創造するためには、テクノロジーをそれ自体が目的ではなく、ツールとして使う必要がある。

storytelling and meaningful drives emotions and impact

ストーリーテリングと意味づけが感動とインパクトを生む

プロジェクトにストーリーテリングや意味のある側面を組み込むことで、人々の感情を深く創造し、感動させることができる。

involve community for social cohesion

社会的結束のために地域社会を巻き込む

創造的なプロセスにコミュニティを参加させる。プロジェクトの社会的アクセシビリティを確保するだけでなく、市民がこれらのアート作品やインスタレーションのアンバサダーになる。

work with creative experts to amplify durability and impact

クリエイティブな専門家と協力し、耐久性とインパクトを高める

アーティスト、専門家、クリエイター、都市計画家、これらすべての人々を地元だけでなく、国際的にも集めてコラボレーションを実現することで、インパクトと波及力を増幅させる。

最後にペイエット氏は、公共空間に創造性を組み込むことは、まちをより住みやすく、楽しみやすく、働きやすい場所に変える強力な力を持っていること、そして創造性はより良い社会、そしてより良い未来を共に築くために、市民を巻き込む鍵のひとつであると結んだ。

Mirari は「EXPO2025 大阪・関西万博」のカナダ館にも関わっているという。そのプロジェクトを日本で体験できる日を楽しみに待ちたい。



第2部 ショートプレゼンテーション「世界のデザイン都市から」

カンファレンスに参加した海外デザイン都市7都市と、「ユネスコ・デザイン都市推進委員会」の旭川市、神戸市、名古屋市から都市と取り組みの紹介が行われた。

あさひかわ創造都市推進協議会の渡辺直行氏は、プレゼンテーションにおいて、先に開催されたユネスコ創造都市ネットワーク・デザイン都市サブネットワーク会議で承認された、デザインので自然と社会の調和を図る「デザイン都市旭川宣言 (<https://design-asahikawa.jp/about/>)」を紹介した。



旭川市（日本）
渡辺直行氏



バンドン市（インドネシア）
ドウィニタ・ララサティ氏



デトロイト市（アメリカ）
キアナ・ヴェンツェル氏



ドーハ市（カタール）
ラシッド・アリ・マルハヤ氏



ダンディー市 (スコットランド)
アニー・マーズ氏



グレータージロング市 (オーストラリア)
トレイシーリー・スミス氏



神戸市 (日本)
木村貴洋氏



コルトレイク市 (ベルギー)
ステイン・デヴァリエ氏



ムハツラク市 (バーレーン)
ハヤ・アフマド・アル・サダ氏



名古屋市 (日本)
江坂恵里子氏

全 49 デザイン都市の中の 10 都市だけでも、「デザイン都市」の多様性や独自の取り組みを見ることができた。そして、多様性の一方で重要な共通点として見えたことは、創造的な都市は市民と共にあるということである。旭川市、神戸市、名古屋市には、これからも市民が主体性を持つように活動を広げ、つなげるために、アンバサダーとして、そしてコーディネーターとして他都市や優れた活動、取り組みを、市民につなぐ役割が求められる。



会場から「デザイン都市として推進や協働したいこと」が質問として寄せられた場面では、新山氏から鯖江市としてのユネスコ創造都市ネットワーク、デザイン都市加盟認定への期待が述べられた。

「ユネスコ・デザイン都市推進委員会」は、ネットワークの拡充を歓迎し、デザイン都市間の交流や連携のプラットフォームとしての役割を担い、積極的な協働（コラボレーション）を継続していく。

第1部 ゲストプロフィール

新山直広

TSUGI 代表/SOE 副理事/クリエイティブディレクター



1985年大阪生まれ。大学で建築を学び、2009年福井県鯖江市に移住。鯖江市役所を経てTSUGI LLC.を設立。「福井を創造的な地域にする」をビジョンに、産業観光イベントRENEW、地域産品店SAVA!STOREなど、地域/産業/観光といった領域を横断しながら活動している。2022年に観光まちづくり会社SOEを設立。2023年にはLIVE DESIGN Schoolを仲間たちと開校。共著に「おもしろい地域には、おもしろいデザイナーがいる」がある。グッドデザイン賞審査員。

トーマス・ペイエット | Thomas Payette

クリエイティブディレクター／Mirari 共同設立者



カナダ国立演劇学校のプロダクションプログラムを卒業後、マルチメディアデザイナー、クリエイティブディレクターとして数多くのクリエイターとコラボレーション。Ex Machina、Théâtre du Nouveau Monde、カナダ国立バレエ団、Robert Lepage、Sylvain Émard、Guillaume Côté、Virginie Brunelle、Martin Messier、森山開次など、著名なカンパニーやアーティストの作品制作に参加。また、LVLUPやLes Grands Feux du Casino Lac Lemayのような大規模イベントのアーティストティックディレクターやメディアアートキュレーターとしても携わっている。

2015年に人々が世界の見方を変えるような空間、インスタレーション、作品を制作する学際的なクリエイティブスタジオ、Mirariを共同設立。XNケベックの理事であり、カナダ国立演劇学校の教員。また、2025年大阪・関西万博カナダ館のクリエイティブディレクターでもある。

カトリーヌ・ラロー | Catherine Lareau

Mirari 戦略・事業開発ディレクター



パブリックアート、イベント、テクノロジー、文化、ソーシャルイノベーションなど様々な分野に精通。経済開発に情熱を注ぎ、文化・クリエイティブ分野を専門とする。

経済地理学の修士号とコミュニケーション学の学士号を持ち、都市規模での戦略的プランニングと文化・クリエイティブ産業の発展に取り組んできた。また、モンリオール市経済開発コミッショナーの経歴を持ち、現在は学際的なクリエイティブスタジオであるMirariの事業開発ディレクターとして公共スペース、大規模イベントや舞台のための没入型体験を通じたクリエイティブ産業による地域活性化を担っている。

成果主義をモットーとし、構造的かつ革新的なプロジェクトを実施することで、自治体のニーズに的確に応えることを常に心がけている。



広報ツール

フライヤー（105mm×105mm） 3,000枚制作、主催各市、及び関係機関にて配布・配架



WEB サイト（公式）

日：<https://www.creative-nagoya.jp/ourai2024/index.html>

英：https://www.creative-nagoya.jp/ourai2024/index_en.html

その他の掲載

designcities.net（ユネスコ創造都市ネットワーク・デザイン分野加盟都市の活動を発信するプラットフォーム）

<https://www.designcities.net/conference/thinking-about-the-future-of-japans-design-cities/>