

DML Special Seminar + 4D Conference in Japan 2019 Pre-Seminar

—次世代リーダーシップにおけるデザイン・マネジメント—

日時・場所：

2018年10月16日（火）14:30～17:00

立命館東京キャンパス

2018年10月16日（火）に立命館東京キャンパスにおいて、「DML Special Seminar + 4D Conference in Japan 2019 Pre-Seminar 次世代リーダーシップにおけるデザイン・マネジメント」を開催した。

本セミナーでは、カウナス工科大学のルータ・ヴァルサイティ（Rūta Valušytė）准教授¹とミラノ工科大学のアレッサンドロ・ピアモンティ（Alessandro Biamonti）准教授²を招き、立命館大学の八重樫文教授³を含めた3名により講演が行われた。加えて、同3名によって「4D Conference in Japan 2019の開催に向けて」と題したディスカッションが行われた。なお、本セミナーは、立命館大学DMLと株式会社ヒューマンクエストの主催、4D Conference in Japan 2019準備委員会との共催によるものである。



写真 1. 趣旨説明を行う八重樫教授

¹Associate Professor of Design at Kaunas University of Technology; Head of Design centre, Faculty of Mechanical Engineering and Design. Kaunas, Lithuania

²Associate Professor of Design in the Department of Design at Politecnico di Milano. Milan, Italy

³立命館大学経営学部教授，立命館大学デザイン科学研究センター長

開催趣旨

本セミナーは、「次世代リーダーシップにおけるデザイン・マネジメント」と題し、ヨーロッパの今日の変化や社会問題を共有することにより、今一度、日本のビジネスや社会の将来について考えることを目標とし開催された。

さらに、本セミナーは2019年10月に大阪で開催する、4D Conference⁴ in Japan 2019(仮称)のプレセミナーとしても位置づけられている。4D Conferenceは、デザインに関する新しい国際会議である。2017年には、本セミナーの登壇者でもある、ヴァルサイティ教授とピアモンティ教授らが中心となってリトアニアで第1回が開催され、そこに立命館大学デザイン科学研究センターが加わり、2019年に「次世代のデザインの意味」をテーマとした第2回を開催がすることが決定している。従って、本セミナーでは4D Conference in Japan 2019(仮称)に先立ち、日本のビジネスパーソンに向けた情報共有と問題提起が行われた。

冒頭挨拶 株式会社ヒューマンクエスト 代表取締役社長 大西みつる氏

大西氏は書面にて、日本のビジネス現場の最前線について、(1)不確実な時代をいかに生き抜くか、(2)ビジネスのグローバル化・働く人の多様化や働き方改革で旧来型マネジメントやリーダーシップスタイルからの変革、(3)目先の成果のみに視座が陥り、本来の企業力としての生命力あふれる人と組織のダイナミズムの後退感と閉塞感などを指摘し、今までの日本型経営を支えてきたスタイルが陳腐化してきている・時代にマッチしていなことを原因として、企業の変革が求められていると呼びかけた。

また、これらの変革として同社は「経営にデザイン・マネジメント」を取入れるために立命館大学 DML と共同研究を進めているとした。さらには、日本の国家戦略としてデザイン・マネジメントが位置付けられている点に言及したうえで、デザインというアプローチが日本企業改革のエンジンとなることを祈願した。

第1部 「日本社会やビジネスにおける次世代のリーダーシップにおいて、なぜデザインの知見が必要なのか？」 八重樫文教授

問題提起

八重樫教授は、大西氏による挨拶文での3点を背景に、企業では単に管理型のマネジメントの担い手ではなく、リーダーシップを発揮できる人材が必要とされている。そしてさらに、そのリーダーシップのあり方自体が変わってきていると指摘した。

現在のリーダーシップ論では一般的に、マネジメントとリーダーシップの違いとして、マネジメントでは目標の達成・調整・維持・管理・問題解決・秩序が問題とされているのに対し、リーダーシップでは、ビジョンを描く・方向づけ・動機づけ・大規模な変革が必要となることが指摘されているという。さらにリーダーシップに関しては、少し前までは「リーダー」と呼ばれる役割をもった人々が発揮すべき能力やスキルだったのに対し、最近では「組織の誰も」が発揮すべき能力・スキルに変わってきており、そのようなあり方が「次世代リーダーシップ」とされていると紹介した。また、一般的に、次世代リーダーシップの問題点として、それらの能力やスキル

⁴ Design, Development, Developing Design の4つのDに関する議論を行う国際会議

をどのように身につけていくのか、加えて、身につけた人材をどのように育成するかが指摘されていることを言及した。

一方で、同氏はこれまで述べたリーダーシップ論に関して、次世代リーダーシップに必要な能力やスキルに、『何か足りない気がする』と問題提起を行った。つまり、現在一般的に言われている次世代リーダーシップでは、リーダーシップが“組織の誰も”が必要な能力やスキルであるという点に対し疑問を抱いているという。企業や組織の中だけで活躍できる人材だけで良いのだろうかと問うたのである。

その上で、『企業や組織でリーダーシップが発揮されることで、次の社会に何を生み出すのか、社会をどのようにしていきたいのか。または、その社会で生きる私たち、人、人類がどのようにしていきたいのかを問うべきであり、そのためのリーダーシップを育成していく必要がある』と指摘した。



写真2. 会場の様子

デザインの知の活用

『デザインというのは、人と社会を見るもの。これから社会はどうあるべきか、人々はどうあるべきかを問うのもの』だと同氏はいう。そのため、私たちはデザインのビジョンとビジネスのビジョンの違いを理解する必要があると指摘する。これまで、デザインの知はデザイナーが発揮すべき能力やスキルとされてきていたため、デザイナー教育の文脈でしか扱われていなかった。同様に、リーダーシップという能力やスキルに関してもリーダーやマネージャーとなる人々のみ展開されてきた。デザインの知もリーダーシップの知も限られた範囲内の教育活動であったという点でその構造が酷似している。しかし、これからは、デザイナーやリーダーだけでなく、組織の誰もが発揮できる能力やスキルへと発展させることで、企業や組織だけでなく、個人のビジョンをもって社会や人を前提とした視座を持つことが出来るのではないかという。これこそが現代の一般論に対して八重樫が提案する「次世代リーダーシップ (図 1)」である。

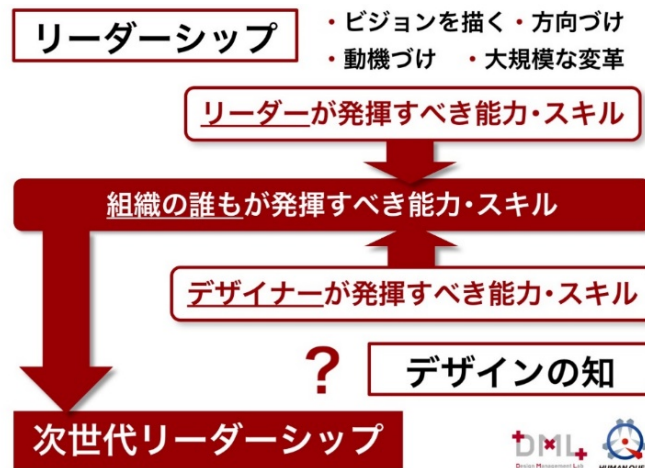


図 1. 新しい次世代リーダーシップの提案

日本の国家戦略としてのデザイン・マネジメント

日本で国家戦略としてデザインを扱う 2 つの事例が紹介された。1 つ目は、経済産業省が発行する「デザイン政策ハンドブック 2018」⁵である。ハンドブックでは、デザイン戦略の推進やグッドデザイン賞、各地域でのデザイン振興施策などの内容が見て取れる。また、2 つ目として、経済産業省および特許庁より「「デザイン経営」宣言」⁶がなされていることが挙げられた。ここにおけるデザイン経営の定義は、「デザインを企業価値向上のための重要な経営資源として活用する経営である」とされている。また「デザインを重要な経営資源として活用し、ブランド力とイノベーション力を向上させる経営の姿である」との記述を提示し、デザインというものが、企業の中でブランドとイノベーションの向上の文脈でしか捉えられていないのが今の日本の現状であるとした。これに対して、同氏はデザインの範囲はもっと広く、現在捉えられている範囲でしか捉えられないのは勿体ない、と主張する。実際に、企業の方々にデザインの話をしようとすると、「けっきょくデザインって商品の色・かたちのはなしでしょ。自分の部署とは関係ないわ」、「先生の話を聞いてその重要性は分かるんですが、上が理解してくれないんです」などという意見が絶えないという。同氏はこれを危惧し、ビジネスパーソンがデザインについて考え・学べる機会を持つことにチャレンジしているのだ。

世界のデザイン活用事情

同氏は、上記の講演内容や日本社会で広まる情報を集めると、デザインを上手く活用できていないのは日本だけではないのか、というような不安が生まれる可能性があるが、決してそうではないと指摘する。

2015 年に EU 加盟国およびスイス、米国の約 14000 社に対して行われた調査⁷によると、欧米

⁵ 経済産業省 HP ページ内の資料を参照のこと

http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/human-design/reports.html

⁶ 経済産業省 HP ページ内の資料を参照のこと

<http://www.meti.go.jp/press/2018/05/20180523002/20180523002-1.pdf>

⁷ Whicher, A., Swiatek, P. and Thurston, P. (2016), “Trends in Design and Government in Europe”, *DMI Review*, Volume 27, Issue 1, pp.44-50.

諸国においてもデザインを広く解釈し経営戦略として取り入れている企業は 15%未満に過ぎないことを指摘する。ただし、日本における同様の調査はないために安易に比較はできないとした上で、デザインに関して日本企業が遅れているわけではなく、世界中でデザインについて深く理解されている状況にないことが分かるという。そこで、日本のビジネスパーソンの方々にデザインの議論の一端を理解していただくため、リトアニア・イタリアでのデザインに関する最先端の考え方や事例を知ってもらうことを第 2 部以降の目的としたいとした。

第 2 部 「なぜ今、リトアニアでデザイン教育が必要とされているか？」 Rūta Valušytė 准教授

第 2 部の講演では、主にリトアニアの歴史と現状、リトアニアにおけるデザインに関する取り組み事例について紹介された。



写真 3. Rūta Valušytė 准教授による講演

リトアニアのこれまで

ヴァルサイティ准教授が生まれ育った、バルト三国の 1 つでもあるリトアニア共和国は、バルト海に面し、スウェーデンとデンマークの東に位置する国である。遙か昔、バルト海の東西海岸にはいくつかのバルト諸部族が居住していた。その後、1230 年代にはリトアニア国家が創設されたとされており、1253 年にはリトアニア大公国となった。14 世紀のリトアニア大公国は、現在のリトアニア、ベラルーシ、ウクライナおよびポーランドの一部を含む領土を占めており、ヨーロッパ最大の領土を誇る王国であったという。1569 年には、ポーランドとのル布林合同が署名されたことで、ポーランド＝リトアニア連合国家が創設され、200 年以上に渡り続いた。しかしながら、1795 年のロシア・オーストラリア・プロイセンによる第三次ポーランド＝リトアニア分割により、リトアニアの大半はロシア帝国領となる。第一次世界大戦終了後の 1918 年には独立を宣言し、現在まで続くリトアニア共和国が建国された。第二次世界大戦中には、ソビエト連邦

に、後にはナチスドイツによって、さらには同大戦終了間際には再びソビエト連邦により占領された。最終的には、50年に及ぶソビエト連邦の占領を経て、1990年にリトアニアの独立回復が宣言され現在に至る。この時、リトアニアはバルト領域において初の独立国家であった⁸。

ヴィルニウスを首都とする現在のリトアニアは、ラトビア・ベラルーシ・ポーランド・カリーニングラード（ロシアの飛地領）に囲まれた場所に位置し、2017年時点での人口は約280万人である。リトアニア人はバルト民族であり、リトアニア語を公用語とする。リトアニア語は、ラトビア語と共に、インド・ヨーロッパ語族のバルト語派として現存する言語である。

また、1993年には欧州評議会、2004年には欧州連合（EU）・北大西洋条約機構（NATO）の加盟国となっており、シェンゲン協定、経済協力開発機構（OECD）にも参画するユーロ圏の国でもある。さらには、北欧投資銀行、北欧諸国の北欧理事会にも参加している。国連開発計画（UNDP）が発表する人間開発指数（Human Development Index）によると、リトアニアは「人間開発高位国」に認定されている。

リトアニアおよび世界の現状

1990年の独立から28年がたった今、リトアニアは様々な問題を抱えているという。例えば、国全体に関わるシステムを現在のグローバルコンテキストに適応させた形で再建することが求められている。ソビエト連邦国領時代からの強みであるエンジニアリング関連の開発力を活かし、国内の99%の領土においてインターネットの使用が可能なIT先進国であるリトアニアであるが、社会問題に関する問題解決が進まない。その大きな要因として同氏は、『社会問題に関する国民の意識が未だにソビエト時代から抜け出せないからだ』と指摘する。

さらには、今日の世界的な変化に伴い、日本や欧米諸国などの先進国につづき、リトアニアなど変革期にある国々の変革が迫られているとも話す。ここでいう世界的な変化とは、例えば、第4次産業革命や人々の生き方や関わり方、働き方などであり、世界中が、国や地域が、さらにはビジネスや社会の構成が“リセット”モードにあるのではないかとした。加えて、複雑で厄介な問題（The Complexity and Wicked Problem）を抱える現代社会では、単一の分野で解決策を計画し、実装することが不可能となってきたことを指摘した。また、これらの変化に伴い、ビジネスモデルや起業家精神も変わってきており、良い製品をつくることだけではなく、社会に良い影響を与えることやコラボレーションを行えるということが良い会社の定義となりつつあることも指摘された。以上から、複雑で厄介な問題を解決するための新しいビジネスモデルのキーワードが、「人間中心」や「コラボレーション」に移行しており、これまでのビジネス先駆者でさえ脱工業化社会に向けた文化および考え方の変革が必要であるとされた。

デザイン教育の必要性 — これからのスキルと考え方 —

では、これから必要とされるスキルや能力・考え方というのは如何なるものであろうか。同氏は、デザインの知がヒントとなるとし、デザインの持つ2つの重要な役割を指摘した。1点目は、デザインは分野横断的に働くということである。さらに2点目として、デザインが人間中心のアプローチであることを指摘する。例えば、デザイン思考にみられるように、デザイナーが行うプロセスを概念化したものは、デザイナー以外の人々が使用するにあたって有効であることは周

⁸ 「リトアニアの歴史」明石書店、2018年を参考に、日本語名での日本語訳を行った

知のことである。実際に、デザイン思考は、組織内でのイノベーション促進ツールとしてデザイナー以外の世界中の多くの人々に活用されてきた。

また、新たな考え方の枠組みとして“Think Wrong”⁹についても紹介された。Think Wrongとは、複雑で厄介な問題に対して、独創的な答えを確実に生み出す、根本的な問題解決システムだという。このシステムでは、今の状況から大きく前進するために「現状」について再び捉え直すため、私たちが持っている固定概念や人々に信じられてきたものを放棄するプロセスが重要となる。Think Wrongの提唱者らは、私たちが普段から行っている「正しい考え方」は既存の課題と特定の解決策に対しては有効ではあるものの、イノベーションを起こすような、時には大胆な決断を行う際には不向きではないかと考える。

さらに、MIT Media Lab所属のJoi Ito（伊藤穰一）とJeff Howeの著書「Whiplash: How to Survive Our Faster Future」¹⁰を引用し、変化の速い現代における10のプリンシプル（原則）が紹介された。10のプリンシプルとは、以下である。「権威より創発」、「プッシュよりプル」、「地図よりコンパス」、「安全よりリスク」、「従うより不服従」、「理論より実践」、「能力より多様性」、「強さより回復力」、「モノよりシステム」、「教育よりラーニング」。これらのような、近年世界中で話題となる考え方は、デザインの考え方と酷似していると同氏は指摘する。このような事例からも理解できるように、デザイン教育は、現在のグローバルなコンテキストで活動するための社会的なスキルを向上させる方法であると同氏は考えるのである。

リトアニアにおけるデザイン活動 —デザインライブラリー—

後半には、同氏の所属するカウナス工科大学におけるデザイン教育の実践について紹介された。同大学は4年前にデザインセンターを立ち上げ、入学1年目の1000名/年ほどの学生が必須科目としてデザインに関連するプログラムを履修する仕組みを導入している。デザインセンターにおけるこのプログラムは、デザインに関わる学習とR&I（Research & Innovation activities）の開発向上を目標として、学内をダイナミックに横断しながら進められている。

例えば、上記のプログラムの1つとして、デザイナーでない人々がデザイン文化を経験する機会を提供することを目標とした「デザインライブラリー（DesignLibrary）」と呼ばれるプロジェクトを2016年より行っている。同大学はこの活動で、デザイン文化を広めることを主要目的としたイタリアのデザイン組織であるDesignLibraryとコラボレーションし、文化的なデザインイベントやデザインをテーマとしたコミュニティの集まりにおけるネットワーキング活動などの情報の共有を行っている。同大学におけるこのプロジェクトは、初めの2年間でデザインに関連する22のイベントを開催し、312名の積極的な参加者と1500名以上のデータベース登録者数を獲得した。さらには、2018年の6月にデザイン文化の経験に関する調査を行った結果では、デザインライブラリーの活動に消極的なグループに対して積極的なグループでは、デザイン思考に関するスキルおよびThink Wrongの個々人の質が向上したという結果も得られた。その中でも特に、自信・協働・独創力・チーム志向の指数が向上した。これらの結果より、同大学では、デザイン文化の経験は、デザイナーでない人々にもデザイン関連のスキルと考え方の開発に対し良い影響

⁹ “The Think Wrong” HP を参照のこと

<https://www.thinkwrongbook.com/>

¹⁰ Joi Ito, Jeff Howe (2016), “Whiplash: How to Survive Our Faster Future”, Grand Central Publishing

を与えていると結論付けている。つまり、文化的体験は、コミュニティ内の意識改革の実行可能な方法と考えられているというのである。

日本とリトアニア

では、以上のようなリトアニアの事例がどのように日本で活用できるのでしょうか。上記でも述べたように成熟期である日本に対し、リトアニアは変革期にある。変革経済の大きな2つの特徴としては、起業家精神の活発化と創造性の破壊が挙げられ¹¹、新しいルールの施行が行いやすい環境にあるという。一方の日本では、新しいルールへの挑戦や施行が難しいため、リトアニアの事例やその結果をヒントとすることで、改革を推し進めることが可能になるのではないかと同氏は考える。成熟期と変革期、日本とリトアニアが置かれる状況は異なるが、両国共に複雑で厄介な世界的状況下にあることに変わりはなく、新しいルールの導入が求められていると指摘する。

第3部 「ヨーロッパにおけるデザインの新しい意味」 Alessandro Biamonti 准教授

デザインの専門家であるピアモンティ准教授からは、主にデザインとデザインの新しい意味について講演された。



写真 4. Alessandro Biamonti 准教授による講演の様子

東日本大震災におけるデザインの貢献事例

イントロダクションでは、同氏がこれまでに参画したプロジェクトの中でも日本で行ったものとして、宮城県気仙沼市で行われた「まるプロジェクト (The MARU Project)」が例に挙げられた。東日本大震災により、津波の大きな被害を受けた気仙沼市の社会再構築に向けたプロジェクトである。同氏は、社会やコミュニティの再構築にデザインの力が役立つという。

¹¹ Mike W.Penga (2001), “The resource-based view and international business”, Journal of Management, Volume 27, Issue 6, pp.803-829.

デザインは社会のためにある

“In Italy Design is not a profession, it’s a way of life¹²”

同氏は、少なくともイタリアにおいてデザインとは、「生活そのもの」であるという。従って、デザインを定義し、その限界を定めることは困難であり、だからこそ、デザインを理解するのは難しいという。デザインの専門家である同氏だが、デザインとは何かと問われると「分からない」という。分かっていることは、デザインとは“Uncertainly”・“Technique”・“Performance”・“Emotions”などのキーワードを持つ複数の領域を含んでいるということ、また、デザインの境界は分野をまたぐ曖昧なものであり、エンジニアリングにはない範囲をも含むということであるという。

デザイナーやデザインを学ぶ人々に必要なもの

近年では、様々な業界において「クリエイティビティ」という言葉が流行となっている。また、同様にデザインについて学ぶ人も急増しているという。その理由として、デザインが産業やエンジニアリング、社会を繋ぐコネクターとして働くからではないかという。一方で、「クリエイティビティ」という言葉について多くの人が誤解しているのではないかと指摘する。社会において、デザインにおける“Freedom”に“Responsibility”が付き物であるように、“Creativity”に“Meaning”があるべきであるという。従って、デザイナーや、デザインを学ぶものは、個性を失うことなく、その一方で“Critical”・“Curious”・“Brave”・“Ambitious”を忘れてはならないという。そして、今日の工業化に伴い、デザインがツールとして用いられるようになったことで、より単一化し、個性を失いつつあるのではなかと言及する。デザイナーは、デザインをツールとして用いるだけでなく、プロセスとして捉える必要があり、上記の4つの能力を身に着けるためには、“Character”・“Experience”・“Training”が欠かせないという。

人間にとってのデザイン

デザイナーという概念が生まれるはるか昔、デザインは全ての人々の生活に欠かせないものだったという。世界各国の私たちの祖先は、石や木・土などの自然の産物を、武器や採取の道具・土器などの生活必需品へとデザインしながら暮らしてきたことを指摘する。さらには、文字や言語がまだ無かった時代にデザインをコミュニケーションの術として活用していた。そのデザインによって、私たちは祖先らがどのような暮らしをしてきたか、どのようなコミュニケーションが行われていたかを知ることが出来るのである。以上から分かる事とは、つまり、デザインは人間活動の一種であるということである。人類の歴史において、デザインは必要不可欠なものであったのだ。

デザインが持つ可能性

では、デザインを生活の必需としない私たち現代人は、どのように活用していけばよいのだろうか。デザインが持つ可能性について、同氏は以下の5つを指摘した。

1. デザインとは、人類の歴史や経験と関連があるものである
2. デザインの境界というのは曖昧であるが、デザインの目的は明確である。デザインの目的と

¹² Ettore Sottsass (イタリアの建築家・インダストリアルデザイナー) の言葉

は、物事に意味を持たせることである

3. デザインはモノゴトの進化を促すが、進化の方向のみにとられるものではない
4. デザイナーとは、文化・人間・技術をつなぐファシリテーターである
5. デザインリーダーシップには、人類への LOVE がなければならない

最後に、我々日本人に対して、日本独特の考え方である「生きがい (Ikigai)」という考え方を
用いてエールが贈られた。ピアモンティによると、近年、海外において有名になっている日本の
言葉 Ikigai について。この言葉の意味を大きく 4 つの要素に分解すると、“Passion”・“Mission”・
“Vocation”・“Profession”と分析されている¹³という。この生きがいの概念は、デザインの概念、
つまり、『“Design is a way of life” =デザインは生活そのものである』というピアモンティの主
張と同義であるという。同氏は、その概念を伝統的な技法である金継ぎに例えた。金継ぎとは、
陶磁器の破損部分を修復する技法であるが、このようにして、使えなくなったものを美しく蘇ら
せ使用するその様は、まさにデザインの概念そのものだと指摘する。

日本に生きる我々はまだ気が付いていないが、実は、デザインの概念は私たち日本人の生活全
般に深く根付く文化なのかもしれない。

第 4 部 ディスカッション 「4D Conference in Japan 2019 の開催に向けて」

八重樫文教授, Rūta Valušytė 准教授, Alessandro Biamonti 准教授

ディスカッションでは、八重樫教授の司会進行のもと、会場からの質問に対し、ヴァルサイテ
ィ准教授とピアモンティ准教授の 2 名により回答が行われた。WEB 回答による質疑応答を通じ、
会場からは 20 個以上の質問が寄せられた。

ディスカッションではまず、会場からの質問が多かった「リトアニアにおけるデザインライブ
ラリーについて」ヴァルサイティ准教授から詳しい説明がなされた。1 点目に、デザインライブ
ラリーのプロジェクトで最も効果的であった取り組みについては、同氏らが行ったインタビュー
調査によると、ダイナミクスプロジェクトというデザイナーやそれ以外を含んだ分野横断的な
プロジェクトが最も効果的な取り組みの 1 つであることが分かっていると回答された。また、リ
トアニア大学における国家戦略としてのデザイン教育とはどのようなものなのか、さらに、デザ
インが国家戦略となった経緯については、リトアニアにおいても、デザイン教育をプログラムに
組み込むためには、その内容の吟味に数年に及ぶ議論を要したという趣旨の回答がなされた。

続いて、「デザインとアートの違いについて」、ピアモンティ准教授が回答した。登壇者の全員
が、簡単に答えられるようなものではない大変難しい問題だとし、悩みながらも説明がなされた。
同氏によると、アーティストとは、いろんなツールや方法を使い自分たちの表現をする者であり、
デザインとは、アートのものつ影響を社会に提供する活動だという。加えて、アートとデザインは
明らかに異なるものであり、その差は機能の違いではなく、“Creativity”と“Meaning”、
“Freedom”と“Responsibility”のバランスの違いにあるのではないかと言及した。

さらには、「セミナーのお話を聞いていて、哲学の話をしているようにも感じた」という会場
からの見解から、「哲学とビジネスの関係性」についても問われた。同氏は、デザインも哲学も人

¹³ Héctor García, Francesc Miralles (2017), “Ikigai: The Japanese secret to a long and happy life”, Penguin Group USA

間とその生活に関わるという点でビジネスとは切り離せないものだとした。ヴァルサイティは、哲学とは、何百年も続く、人間が人間らしくあるために大切な学問であり、現代の哲学がデザインであり、ビジネスのための哲学がデザインともいえるのではないだろうかと説明された。

質疑応答の最後として、「本日の参加者は実際にデザインの知をどのように活かしていけばいいのか」という質問に対し、ピアモンティ准教授からは、「デザインを組織のプロセスに組み込んでみてください」、ヴァルサイティ准教授からは、「デザインは日本の企業にとっても有用なはず。製品における様々な意味づけをしてくれて、それによってユーザーにとって意味のあるものにしてくれるはずである。企業のイノベーションには、組織の内部のコネクションやデザイン文化と関連があるのではないか」とコメント頂いた。



写真5. ディスカッションの様子

セミナーの最後には、司会進行の八重樫教授から、4D Conference in Japan 2019にむけたDMLの日本での3つの活動について説明が行われた。1つ目に、DMLは、本日から2019年10月までの1年間をかけ企業と連携し、企業の組織開発・リーダーシップ開発においてデザイン態度を持った人材育成を行うことを発表した。2つ目に、ビジネスパーソンとデザインを繋ぐための知見を提供するセミナー等を複数実施することが宣言された。さらに3つ目として、ミラノ工科大学と立命館大学との協定に基づき、ミラノ工科大学とDMLの研究実践知見を積極的に活用していくとした。加えて、これら3つの活動の成果を4D Conference in Japan 2019の国際会議で日本から世界に向け発信することと、国際会議では、アカデミックな発表に留まらず、ビジネスパーソンがデザインと繋がることのできる機会を多く設けることを説明された。

DMLでは、今後もこれらのコラボレーションを行う企業を随時募集している。

報告書作成：大阪大学大学院 工学研究科 増田智香
(立命館大学 DML 研究補助員)

作成日：2018年11月14日