

第2回板橋区創造都市推進会議会議録

【日時】 令和8年3月27日（金）18時～20時

【場所】 板橋区役所本庁舎災害対策本部室

【出席者（敬称略）】

外部委員 ※五十音順	アンドレア・ポンピリオ（オンライン参加）、黒木 正郎、高木 伸哉、田中 拓男、氷見谷 直紀（オンライン参加）、別府 明雄、松下耕、宮城 聡、山口 謠司、渡辺 治
内部職員	技監、政策経営部長、区民文化部長、産業経済部長、まちづくり推進室長、教育委員会事務局地域教育力担当部長、板橋区立美術館館長
顧問	佐々木 雅幸
事務局	・板橋区長 ・ブランド戦略担当課長 ・政策企画課 ブランド・SDGs 係

【次第】

1. 開会
2. 江坂恵理子氏（ユネスコ・デザイン都市なごや推進事業実行委員会 プログラム・ディレクター）による情報共有
 - ・UCCN デザイン分野加盟都市・名古屋市の取組紹介
 - ・UCCN 及び UCCN 国内外のデザイン加盟都市の取組紹介
 - ・板橋区の UCCN 加盟に向けたご助言
3. バンドン市視察報告・UCCN 加盟申請に向けて（板橋区長：坂本健）
4. UCCN 加盟申請書作成プロセスについて
5. その他情報共有
 - ・創造都市宣言セレモニーご報告
 - ・絵本フェスタについて
 - ・絵本のデザイン思考ワークショップ・プログラム制作について
 - ・KIITO（デザイン・クリエイティブセンター神戸）視察報告
6. 次回推進会議について・閉会

【配布資料】

次第

出席者名簿

資料１： バンドン市視察報告資料

資料２： UCCN 加盟申請に関わる調査資料

資料３： UCCN 加盟申請書作成プロセス資料

資料３別紙：UCCN 関係者招へいによるトークイベントの実施について

資料４： 創造都市宣言セレモニー資料

資料５： 絵本フェスタ資料

資料６： 絵本のデザイン思考ワークショップ・プログラム制作資料

資料７： KIITO（デザイン・クリエイティブセンター神戸）視察報告資料

【議事録】

１．開会

開会挨拶

（坂本区長）

- ・前回の第１回開催時は板橋区が目指す創造都市の方向性、また、その実現に向けた視点について皆様に貴重な意見を頂きながら、創造都市のイメージを創ることができました。
- ・今回も板橋区らしい創造都市の形をより確かなものとしていくために、皆様の忌憚のないご意見を賜ればと考えております。

（委員）

- ・前は欠席してしまい申し訳ありませんでした。
- ・３月から板橋区で「いたばしキッズシンガーズ」という子供たちの合唱団の活動場所を作りまして、ただ今 30 数名で活動を始めました。
- ・非常に芸術性の高い子供たちが集まっており、まだ１ヶ月が経過したのみですが、いろいろなことをさせていただいて将来が楽しみになっています。
- ・板橋区が子供たちの芸術の取組を通じて、拠点になれるように微力ながら力を尽くしてまいりたいと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

２．江坂恵理子氏（ユネスコ・デザイン都市なごや推進事業実行委員会 プログラム・ディレクター）による情報共有

- ・肩書は多数ありますが、主な仕事としては、名古屋市の創造都市の推進に携わっております。本日は第２回板橋区創造都市推進会議にお招きいただきありがとうございます。
- ・2008 年に加盟認定を受け、2009 年から UNESCO デザイン都市推進事業実行委員会が立ち上がりました。私はフォーカルポイントとして 2009 年からずっと担当をしております。現在は、名古屋市の観光文化交流局文化芸術推進課の国際交流の専門員として、また公益財団法人名古屋産業振興公社国際デザインセンター参与として主に活動しております。国際デザインセンターにはもともとおりましたので、今は兼務という形で動いております。

す。

- ・また、Common Nexus 東海国立大学機構のアンバサダーとして、また名古屋芸術大学、神戸女子大学の非常勤講師として、創造都市ネットワークや文化芸術に関わる様々なマネジメントも含めたこととお話しさせていただく機会を持っております。
- ・本日は、「デザイン都市なごや」としてこれまでどのような歩みがあったのかということと、産業・文化・歴史とのつながり、学際的なエコシステムを育む方法、そういったものを中心にお話をさせていただきたいと思います。なお、写真は名古屋城本丸御殿内部の様子で、こういったところでもイベントを開催しております。

【名古屋市のデザイン都市としての歩み】

- ・名古屋市は 1989 年（平成元年）に、国際インダストリアルデザイン団体協議会の世界デザイン会議と世界デザイン博覧会を開催しております。同年、名古屋市議会が承認するデザイン都市宣言を行っております。これを機にデザイン創造支援拠点設計計画が本格化し、1992 年に第三セクターの株式会社国際デザインセンターを設立しております。
- ・この第三セクターの株式会社は、愛知県と名古屋市と民間企業 100 社が株主となって設立されました。1995 年には世界インテリアデザイン会議を開催しております。1996 年には複合施設ナディアパーク内に国際デザインセンターが開館しております。なお、株式会社国際デザインセンターは今年度 4 月 1 日より公益財団法人名古屋産業振興公社国際デザインセンターと名称・組織改変が行われております。
- ・2003 年には世界グラフィックデザイン会議 VISUALOGUE（ヴィジュアルログ）を開催しております。これは Icoграда（イコグラダ）が今の Ico-D（イコディ）という団体に変わっておりますが、先ほどの世界デザイン会議、グラフィックデザイン会議、インテリアデザイン会議、いわゆる世界三大デザイン会議を名古屋市で開催することができました。ここでは国際交流をはじめ、市民・企業のデザイン意識の普及啓発、若手デザイナーの育成、デザインを核とした市政運営に取り組んでまいりました。

【ユネスコ創造都市ネットワークへの加盟】

- ・2008 年にユネスコ創造都市ネットワークデザイン分野で加盟認定を受けております。名古屋市は神戸市、中国の深圳市とともに、アジアで初めてデザイン分野で加盟いたしました。それまでは欧米が中心でしたので、初めてのアジアからの参加ということで、今に至るまで一緒にいろんな取り組みをしております。
- ・ユネスコ創造都市ネットワークとは、文化や創造性を核として都市の持続可能な発展を目指す、2004 年に創設された国際的な都市間連携の枠組みです。デザイン、音楽、クラフトアンドフォークアート、食文化、映画、文学、メディアアート、建築の 8 分野で構成されており、ネットワークに参加することで得た優良事例や、他のデザイン振興機関など国内外の動き、その他関係各所で得た知識・知見を共有し、デザイナーやクリエイターのみならず、研究者や学生、あるいは様々なステークホルダーが交流を続けるということを行っております。
- ・ユネスコ創造都市ネットワークは現在世界で 408 都市、その中でデザイン都市は 53 都市あります。名古屋市が加盟した当時は建築分野がまだなく 7 分野で、ネットワーク全体で

も 27 都市しかなく、デザイン都市は 7 都市で、顔の見える交流からスタートしております。総会もラウンドテーブル形式、すなわち円卓で開催されており、各都市がマイクを持って発言していくというスタイルをとっております。

- ・名古屋市が初めて参加したのが 2009 年のフランス・リヨンの総会です。この時にサブネットワーク会議の前身となりましたグループミーティングを初めて開催いたしました。ネットワークならではの交流事業で意見交換が活発になされ、そこからスタートしたのが CODE ポスターデザイン・コンペティションです。
- ・現在の 53 デザイン都市は加盟都市順に並んでおり、最初がベルリン、ブエノスアイレス、次にモントリオールとなっています。当時は随時毎年でも申請ができましたが、2017 年頃から 2 年に 1 回の申請という仕組みに整っていきました。この中に神戸、名古屋が入っており、旭川も加盟しております。国別で見ると、インドやアフリカからの加盟がまだ少なく、ユネスコはもっと参加してほしいといつも言っています。

【国際デザインフォーラム】

- ・ユネスコ・デザイン都市なごやは 3 つのビジョンを掲げております。1 つ目は「原石を磨く」として若手の人材育成、2 つ目は「環境都市へのいざない」として環境配慮型の街づくり、3 つ目は「多様な文化とのネットワーク」としてユネスコ創造都市ネットワークおよび様々な都市間交流を行っていくということになっております。加盟の翌年に実行委員会が設立され、国際デザインフォーラムを開催いたしました。
- ・国際デザインフォーラムのタイトルとテーマは「未来スコープ 大きく小さく見つめる名古屋のこれから ―サステナビリティ 未来に向けて私たちができること―」として行いました。フューチャーデザイン・メタデザインの研究者であるロンドン大学ゴールドスミスカレッジのジョン・ウッド教授（現名誉教授）の基調講演と、デザイン都市 7 都市の代表者、ユネスコ創造都市ネットワークの事務局からゲストをお招きして、都市における文化の多様性と、未来に向けてデザインは何ができるのか、何をすべきかということをお話いただきました。
- ・メタデザインとは、単一の作品や形あるものを作るのではなく、デザインを生み出すプロセス、枠組み、環境そのものを設計する創造的なアプローチです。デザイナーがものを設計するのに対して、メタデザイナーはものが生まれるシステムや関係性を設計します。ユーザー自身がデザインに参加できる環境を整えていくということで、現在盛んに言われているシステムデザインという言い方に変わっているかもしれません。私たちも少し取り上げるのが早かったかもしれませんが、非常に新鮮な講演を聞くことができ、名古屋としての指標をここで培ったと思っております。
- ・フォーラム開催に合わせ、会場に隣接したギャラリーでは創造都市ネットワークとは何かということで、加盟していたデザイン都市の紹介を行いました。分野は違いますが、ちょうど 1 年遅れて加盟した金沢市のご紹介もさせていただきました。

【若手デザイナーの国際ワークショップ】

- ・国際フォーラムに先駆けて開催した若手デザイナーの国際ワークショップでは、世界で活躍するクリエイターをディレクターに迎え、チームごとのトピックを深掘りするという

ことを行いました。参加者は学生だけではなく、国際デザインコンペティション「名古屋デザイン D0!」の入賞者など国内外から集まり、ワークショップの基本言語は英語で、1週間一緒にリサーチし成果発表をまとめていくというものです。

- ・英語でのワークショップは厳しい面もありますが、1週間一緒に取り組むことで言語が問題ではないということに気づく、非常に重要なワークショップだったと思っております。

【魅力的な街づくりのための事業】

- ・2012 年開催の「ぺちやくちゃんないとナゴヤ」のテーマは「都市」でした。「ぺちやくちゃんないとナゴヤ」はすでに名古屋でも何度も開催されておりましたが、この時はぺちやくちゃシティーズグローバルウィークが各地で開催されており、名古屋ではメガぺちやくちゃナイトという位置づけで、私たちが地元の運営グループと共催いたしました。この名古屋での開催では神戸市やモンリオール市からもゲストを招へいし、都市のデザインについて発表していただきました。
- ・シビックプライドトークセッション「名古屋をもっと好きになる シビックプライドを考える」では、創造都市としてのキーワードともなるシビックプライドをテーマに、東京理科大学の伊藤香織先生、デザインプロデューサーの紫牟田伸子さん、都市フォントを研究されている名古屋市出身のフォントデザイナー鈴木功さんをゲストに迎え、シビックプライドの考え方や事例を紹介していただきました。後半では来場者の方々、街づくりやデザイナー、クリエイターの方々にも一緒に参加していただく形でトークセッションを行いました。

【CODE ポスターデザイン・コンペティション】

- ・CODE ポスターデザイン・コンペティションは、当時まだ 7 都市しかなかったデザイン都市が初めて行った共同プロジェクトです。7 都市が同じレギュレーションで都市のアイデンティティを表現するポスターデザイン・コンペティションを開催いたしました。このコンペティションのユニークなところは、とてもローカルなのにグローバルだということです。例えば名古屋の人はベルリンにもモンリオールにも神戸にも応募できますが、東京の方はどこにも応募できないということです。
- ・名古屋でグランプリを取ったのは、当時大学を卒業したばかりのデザイナーで、首にエビフライのマフラーを巻いた作品でした。これが世界で通用するのかという疑問もありましたが、かなりインパクトがあったようで、世界巡回展でもとても好評でした。名古屋市はこの時の審査員として愛知県出身の廣村正彰さん、祖父江慎さん、第 1 回あいちトリエンナーレ芸術監督の建畠哲さん、あるいは地元のデザイナーに入っただき、このポスターを選ぶことができました。
- ・このコンペティションの目的は、ベルリン、ブエノスアイレス、神戸、モンリオール、名古屋、上海、深圳、それぞれの都市が持つ独自に作り上げてきたもの、作っているもの、あるいは将来作り上げるもののイメージを創出することにあります。全ての都市は固有のビジュアルアイデンティティ、すなわち個性的なコードを持っており、このコンペティションにおいて各都市がどのようなコードによって定義されるのか、皆様が持っているイメージや他者から見たイメージを探るというものでした。CODE はシティ・オブ・デザ

インを表しており、各ユネスコ・デザイン都市が持つ独自のコードも表しています。

【ベルリンとの共同プロジェクト】

- ・このプロジェクトは、2009 年に名古屋で行った国際若手デザイナーズワークショップの公開プレゼンテーションに来名していた、同じデザイン都市ベルリンからのオファーで実現いたしました。都市を新聞に見立て、人の記憶と都市の記憶をシンクロさせていくというプロジェクトで、現地で開催されていた大きな国際デザインフェスティバル DMY Festival Berlin でのワークショップと展示を行いました。

【第2回 CODE プロジェクト】

- ・第2回 CODE プロジェクトのテーマはスーベニア（お土産）でした。この時は大学の研究室単位で公募し、5つの大学から参加がありました。当時、神戸の担当者から、名古屋で開催していた若手デザイナーズワークショップの手法で一緒に開催したいというご希望がありましたので、神戸の大学とも連携し、各都市5つの大学がそれぞれお土産を提案し、名古屋市・神戸市それぞれに講評いただくゲストを招聘、成果発表の展覧会なども両都市で開催いたしました。
- ・名古屋はデザインセンター内のデザインギャラリーで、神戸は KIITO がまだできておりませんでしたので、前身の準備室のあるビルで開催いたしました。この取り組みでは都市の多様性が非常にわかりやすく見える化され、神戸市のカラーと名古屋市のカラーがこんなに違うんだなということを、学生も含めて体験したのを記憶しております。これがきっかけとなり、学生のみならず先生方、研究者との交流も盛んになりました。
- ・双方で様々なプログラムを実施しました。会議の様子です。2011年のスーベニアプロジェクトを経て、これらがプロトタイプで終わるのではなく、きちんと製品化していくことが重要ではないかと考えました。

【あいちトリエンナーレとの連携】

- ・2010年から始まったあいちトリエンナーレの第2回が2013年に開催されることになりましたので、オフィシャルグッズとして販売できるようにしたいということを愛知県に提案いたしました。オフィシャルグッズ学生コンペティションとしてコンペを実施し、最終的に3つの大学の提案を製品化することができました。オフィシャルショップでも販売していただくことができ、愛知県知事も「絞り染めのプロジェクト」を気に入って、ご自分でも購入していただきました。
- ・あいちトリエンナーレ2013では、芸術監督の五十嵐太郎氏、メインビジュアルデザイナーの廣村正彰氏をコーディネートするとともに、地元のデザイナーにも活躍の場になってほしいという思いから、実行委員会と芸術監督に提案して地元のデザイナーとの連携を実現いたしました。名古屋のデザイン事務所4社に参加していただき、トリエンナーレ終了後にも振り返りのトークイベントや、制作されたビジュアルやグッズを展示する展覧会を開催いたしました。

【国際交流事業の展開】

- ・2011 年の DMY 国際デザインフェスティバルの展示を見てベルリンから再度招へいを受け、改めて名古屋のプロダクトを紹介する機会を得ました。この展示がきっかけで、オーストリアのグラーツで開催される「デザインモナート グラーツ」にも招へいを受けることになりました。現地では広さも事前にわからないまま、事業者の方にも同行していただき手作りで準備を行い、非常に貴重な経験となりました。
- ・ベルリンでの展示を報告するための展覧会を企画する中で、加盟してすぐのデザイン都市ソウルとの交流展を開催いたしました。名古屋とソウルのデザイナーを招へいし、2 日間にわたってトークイベントを行いました。
- ・現在も交流が続くサンティエンヌとの交流事業では、国際デザイン・ビエンナーレの展示とトークセッションに参加しております。サンティエンヌとはこの後大学と学術交流協定（MoU）を結ぶなど、現在に至るまで非常に密度の濃い交流が続いております。

【グラーツとの共同プロジェクト】

- ・ベルリンでの展示をきっかけに、オーストリアのグラーツとの交流が始まりました。グラーツもまだ加盟してすぐの時でしたが、ヨアネウム応用科学大学の学生と名古屋の大学生有志が集まって共同プロジェクトを行いました。このリサーチと交流を経て、翌年はグラーツのデザインモナートに参加いたしました。
- ・名古屋のリサーチにあたっては、名古屋の学生たちは、私たちの見せたい名古屋と彼らが見たい名古屋のすり合わせを、事前に何度もオンラインで行いながら進めました。展示プランはヨアネウムの学生たちが名古屋での滞在後に考えて制作し、日本の畳と障子、谷崎潤一郎の陰翳礼讃などからイメージを構築して、手作りで会場構成を行いました。グラーツのデザインモナートでは Nagoya Meets Gratz という特集スペースを設けていただき参加いたしました。
- ・このプロジェクトをまとめたヨアネウム応用科学大学大学院修士課程の修士論文を本にした作品は、この年の Red Dot Design Award を受賞いたしました。双方の学生たちにとって非常に刺激があり、質の高い交流事業となりました。また、当時名古屋が受け入れチームの学生メンバーだった名古屋大学の大学院生も、クラブ DJ として現地に同行し、深夜 12 時から始まり J-POP でオープニングを盛り上げてくれました。

【あいち・NAGOYA アーツ&デザイン観光ツアー】

- ・ユネスコのデザイン都市に加盟したのが 2008 年、あいちトリエンナーレが始まったのが 2010 年というタイミングで、名古屋市の観光コンベンションビューローや様々な地元のローカルな雑誌媒体などから、特集として組んだツアーをやれないかという依頼を受けて組んだのが「あいち・NAGOYA アーツ&デザイン観光ツアー」です。名古屋大学内のアートとデザイン、あるいは愛知県立芸術大学の吉本順三建築群を巡るツアーは非常に好評で、その後も南山大学にあるアトリエ・モンド建築を巡る旅なども継続して開催いたしました。
- ・この期間にはデザイン都市からのゲストが来日しており、豊田市美術館と名古屋市美術館を巡るツアーなども開催いたしました。こういったツアーは外に向けるものではなく、自分たちの都市力を知っていただくために重要な取り組みだと思っており、シビックプラ

イドを育むための仕掛けとして考えておりました。また、トリエンナーレの会場として古い繊維問屋街なども活用しており、芸術祭の開催をきっかけとして街が変わっていく状態をツアーとして開催いたしました。その後、クリエイティブツアーやカルチャルツアーとしてどんどん発展していております。

【食とデザインをテーマにしたフォーラム】

- ・鶴岡市が食文化都市に加盟したことを機に、食とデザインをテーマにフォーラムを開催いたしました。鶴岡市のシェフ奥田政行氏と、ノルウェーで非常にユニークな取り組みを行っているクリエイティブユニットのルナクック氏を招へいし、鶴岡が食文化都市たる所以や試み、またノルウェーで行われている食を入り口にした流通や生産などを考えるきっかけとしてのワークショップなどを紹介しました。2日間にわたって奥田氏によるスペシャルディナーも主催し、ライブキッチン形式でとても特別な時間となりました。
- ・スウェーデンのエステルスンドで開催された総会で、同時開催された展覧会にも参加いたしました。当地域における新しいデザインの活動やアップサイクル、市民による文化芸術に関わる啓蒙活動をパネルとして展示いたしました。

【ツールド名古屋（クリエイティブツアー育成プログラム）】

- ・少し前に紹介したアーツ&デザイン観光ツアーを継承する形で、ツールドフランスに引っかけたツールド名古屋というクリエイティブツアーを企画運営しました。これは参加者を募るということではなく、そういったツアーを考える人たちを育成するための若手デザイナー育成プログラムとして開催いたしました。半年にわたってワークショップを開催し、成果発表として実際にツアーを募集して開催しました。4つのツアーを開催し、全て満席で実施することができました。

【他都市との交流事業】

- ・サンティエンヌは2010年に加盟以来、サンティエンヌ国際デザイン・ビエンナーレに続けて招へいいただき、名古屋のクリエイターも展示やワークショップなどで多く参加しております。この年は4つのプロジェクトに参加するという、非常に深い交流を未だに続けております。
- ・深圳は名古屋市、神戸市と同時に加盟認定を受けておりますが、非常に新しい都市で勢いもすごくあります。第1回の深圳デザインウィークはかなり大掛かりなイベントとなっており、創造都市ネットワークの展示だけでなく、日本からもかなりのデザイナーがトークイベントなどに参加しておりました。
- ・フランスのアンギャンレバンで行われた総会とサブネットワーク会議に合わせて、デザイン都市によるIoTデバイスをテーマとした展覧会が開催されました。名古屋からも2組のクリエイターに参加していただきました。この展覧会は終了後に同じデザイン都市のサンティエンヌにも巡回し、名古屋のクリエイターはサンティエンヌでのワークショップにも招へいいただき、より深掘りのできる交流となりました。
- ・ちなみに、セノグラフィー担当のフランス人デザイナーが今日本におり、彼女とも非常にお付き合いが深くなり、日本のエルメスブティックのショーケースなどをデザインして

いる。ユネスコ創造都市ネットワーク会議などでは何度も一緒にする機会があります。

- ・同じユネスコ創造都市ネットワークの音楽都市である浜松市で開催されたサウンドデザインフェスティバルにも名古屋市は招へいただき、作品展示を行いました。その後もノードというユニットが展示とワークショップで参加し、地域デザインをテーマにしたトークイベントに名古屋市からデザイナーが登壇するなど、交流が続いております。

【クリエイティブカフェ】

- ・現在も続いているクリエイティブカフェでは、グラーツの取り組みや食とデザインの第2弾のワークショップ、現在は喫茶ランドリーの運営で知られているグランドレベルの取り組み、名古屋のデザイン会社の取り組みなどを紹介しております。グラーツについては、1999年の世界遺産登録と2003年のEU教育首都として周知された経緯があり、その後ユネスコ創造都市ネットワークに加盟しましたが、世界遺産登録と教育首都として認定されるまでの戦略について、その時のキーパーソンにお話を伺いました。
- ・先ほど鶴岡市の時に来ていただいたノルウェーのフードスタジオのスナ・ヘルマンドツティルさんをお招きして、食とデザインを通じて人を巻き込みながら未来に向けた社会的課題を解決するプロジェクトを紹介いたしました。食とデザインというと見た目のものと思われるかもしれませんが、実際にはどういった流通をデザインしているのかという、冒頭でジョン・ウッド先生がお話しされていたシステムプロセスのデザインをまさに実践しているチームとして、非常に興味深いお話を伺いました。
- ・グランドレベルとマイパブリック、個人でもパブリックを作ることができるという試みをテーマに、私たちの街や住まいをより楽しく考えるきっかけになるということで、街を考えるというワークショップを開催いたしました。名古屋でこのイベントを開催した翌日に、当時まだmosakiというユニットだったグランドレベルが東京都墨田区の喫茶ランドリーを開店するというので、その後、株式会社グランドレベルとして非常に大きな展開をされています。

【名古屋城本丸御殿のPR事業】

- ・2019年に完成公開した名古屋城本丸御殿のPRをユネスコ・デザイン都市なごやとして担当いたしました。これは名古屋城を単なる観光施設ではなく、文化施設としてアピールしたいという要望を受けてのことです。ビジュアル展開からPR動画、プレスキットまで統一して制作いたしました。この復元事業は、芸術の継承とクリエイティブ人材の育成に非常に大きな役割を持ったものと思っています。
- ・ロゴマークなどビジュアルデザインは愛知県出身の廣村正彰氏に依頼いたしました。PR動画は若手の映像作品制作で注目されていた、当時名古屋在住の山城大督さんに依頼をいたしました。
- ・プレスツアーで配布した広報ツールの1つの豆絞りの手ぬぐいは、名古屋を代表する干菓子のラッピングに使用し、全てにおいて江戸時代の築城時を連想していただけるようにいたしました。御殿の楽しみ方をまとめた本には、松岡正剛さんに序文を書いていただき、障壁画については橋本麻里さんに、建築については五十嵐太郎さんにご執筆をお願いいたしました。この冊子は今でも増刷が続いており、名古屋城で販売されております。この

本は若い人たちにも興味を持っていただけるよう、また、私自身が楽しんで理解できるように、そういった視点を持って制作をいたしました。

- ・完成公開のプロモーションについては、名古屋駅のコンコースのデジタルサイネージなども活用しております。

【クリエイティブカフェと文化施設との連携】

- ・クリエイティブカフェという枠組みで、様々な事業者や他機関とも連携して交流イベントを開催しております。新しくできたカフェ兼文化施設での場の使い方を考えるといった取り組みも行っており、国内都市会議でのエクスカーションとして設定したものもあります。名古屋城本丸御殿の内部という普段は絶対に入れない空間で、特別な夜を楽しんでいただけるような取り組みも行いました。

【ヘルシンキおよびトリノとの交流事業】

- ・ヘルシンキとの交流事業では、ムーミンの 3D アニメーションの完成を記念して、名古屋のクリエイターがヘルシンキに招へいいただき、現地のワールドプレミアに参加しております。名古屋では名古屋市美術館でアアルト展が開催されておりましたので、それに合わせて「トーベ・ヤンソンから見たフィンランドの暮らしとデザイン」というテーマで、関わりのある方や実際にヘルシンキに行ったクリエイターなどに登壇していただきました。
- ・ユネスコ・デザイン都市でもあり名古屋市の姉妹都市でもあるトリノ市との交流事業では、研究者間の交流を基盤に、ワークショップとトークイベントを開催いたしました。デザインの視点だけでなく街づくりの意味もありましたので、名古屋都市センターとの連携事業として開催いたしました。板橋区には絵本美術館がありますが、ボローニャの屋根のある広場としての図書館なども研究されている研究者の方々と一緒に取り組んだプロジェクトになっております。

【中部デザイン団体協議会との連携と大学間コーディネート】

- ・愛知県下にある 10 のデザイン団体からなる中部デザイン団体協議会との連携事業として、クリエイティブカフェを開催しました。デザイン博覧会開催から 30 年という節目の年でもあり、中部経済連合会と名古屋市の共同事業として、オープンしたばかりの NAGOYA INNOVATOR'S GARAGE のオープニング企画として開催いたしました。
- ・中部デザイン団体協議会は 1989 年の世界デザイン博覧会に向けて設立された団体で、愛知県下のデザイン団体の中部支部と一緒に活動する場として、国際デザインセンターの中に事務局を置いて現在に至るまで活動を続けております。
- ・様々な大学から学生と一緒に訪問したいという依頼を受けることもあり、愛知県には芸術系大学も多いことから、ご要望に応じて大学間の連携をコーディネートするという事業にも携わっております。大学間連携は各都市にとっても非常に重要な試みとして要望がありますので、できる限り対応しています。

【名古屋城本丸御殿と歴史的建造物の活用】

- ・名古屋城本丸御殿の冊子制作でお世話になった橋本麻里さんに、改めて武家の美学と御殿文化についてお話をいただく機会を得ました。本丸御殿のトークの際に申し込みが殺到して対応しきれなかったため、改めて実現したものです。名古屋城は名古屋の方々にとって大切なものでした。近世の城郭御殿建築の傑作と言われており、城郭の国宝第一号でしたが、残念ながら第二次世界大戦で全焼しております。初代尾張藩主徳川義直が二の丸御殿に移っておりますので、本丸御殿は將軍を迎えるにあたり細心の注意を払って政治的な配慮を散りばめた御殿建築となっており、現代においても非常に奥深く、派手すぎず地味でもいけない絶妙なバランスで完成したものとして、名古屋城が歴史的建造物というだけではなく、現代の私たちにとってもこんなに面白く刺激的なストーリーがあるということを知っていただくためのプロジェクトでした。当時のアートディレクターの加納さんは非常に優れた人でした。
- ・ここからはコロナ禍で中止を余儀なくされましたが、この時も名古屋に大きく横たわっている運河をもっと活用したいということで、こういった計画をしていましたが、実際には実現できませんでした。
- ・名古屋のまちづくり公社との連携事業として、観光地域振興の視点から見た歴史的建造物の保存活用についても取り組んでおります。古民家をリノベーションした「NIPPONIA」ブランドで宿泊施設を展開する一般社団法人の当時の代表理事、伊藤清花さんをお招きして、地域の特性や歴史的建造物を生かした持続可能な事業を構築していくという事例を交えながらお話を伺いました。

【アップサイクルをテーマにした展覧会とワークショップ】

- ・クリエイティブカフェの中では様々な角度でデザインを紹介していますが、名古屋をベースに活動するデザインスタジオとともに、アップサイクルをテーマに展覧会を行いました。ベルリンで展示作品を出していただいた地元の家具メーカー、伊千呂さんのお話を伺い、PR ファシリテーターとして活躍されている夏目康子さんをお招きして、デザインをマーケットに出すとはどういうことなのかということについて、オンラインで開催いたしました。
- ・コロナ禍ではありましたが、少人数に絞り込んでアップサイクルのデザインワークショップも行いました。捨てられるパイプ椅子などをアップサイクルできないかということで、籐を使ってバトンスルーで人の手に渡してアップサイクルされていくという形のワークショップを開催しております。

【コミュニティをテーマにしたトークイベントなど】

- ・神戸市の以前ユネスコ担当だった方からのお話をきっかけに、コミュニティの新しい形として開催したトークイベントです。名古屋の北東部を走る名古屋ゆとりーとラインの二十周年記念事業として、「まちをうわさで埋め尽くす」というプロジェクトを実施しました。ゆとりーとライン沿線の駅や車内に様々な噂が飛び交うという形で、地域住民も初めて気づくような街の歴史や特性、個人が特定できない小さなネタを噂という曖昧な形で伝えていくというプロジェクトです。アーティストの山本さんは幼少期に名古屋で過ごしておられましたので、名古屋でぜひやりたいということで実現いたしました。現在は八

戸にお住まいで、このプロジェクトは八戸をはじめ神戸など日本各地でも開催されております。

【ストーリーミングヘリテージ（文化庁日本博事業）】

- ・コロナ禍で国際交流や文化事業が次々と中止になっていく中で、文化庁の日本博事業に採択され、名古屋の歴史文化を読み解きながら現代につなげるという現代アートのプログラムを実施いたしました。名古屋城から宮の渡しを経て名古屋港へ続く堀川という運河の流れは、城周辺に点在する数多くの文化遺産や観光資源を一本の流れとして結ぶものです。また、1989年の世界デザイン博覧会においても重要な軸線となりました。
- ・ストーリーミングヘリテージという名前で開催したこの事業は、現代アートを用いてこの流れを基軸に、名古屋の歴史と文化遺産をリアルタイムでストリームするというものです。会場は古い古民家や能楽堂など密にならない場所を選んで開け放して展示を行いました。第3回目では旭川市やオーストラリアのジロング市とも連携して事業を実現いたしました。

【名古屋国際ビエンナーレ（ARTEC）とartport】

- ・1989年に「デザイン都市」宣言を行い、世界デザイン会議（ICSID）や市制100周年事業として「世界デザイン博覧会」を実施した年から、名古屋市美術館や科学館などを会場に五回にわたって開催されたのが名古屋国際ビエンナーレ（ARTEC）です。日本においてメディアアートが盛り上がりを見せた時期に、名古屋中京地域にこれを根付かせ、非常に多くの優れたアーティストを輩出した、名古屋にとって非常に重要なイベントでした。
- ・今は更地になっているが、名古屋港ガーデンふ頭の倉庫群では、普段立ち入りができない保全地区の倉庫を使ってメディアアートの展覧会やアーティストのスタジオ、市民の主催によるイベントが多数開催され、五年間にわたって非常に多くの人で賑わいました。倉庫を使ったアートスペースが本当になかった時期でしたので、非常にユニークな取り組みとして注目されました。この運営に関わって会場構成を担当していただいたのが、その後横浜でBankARTを開かれた、当時PHスタジオだった池田修さんです。

【電子芸術国際会議（ISEA2002NAGOYA）とストーリーミングヘリテージの背景】

- ・2002年に名古屋で、アジアで初めての電子芸術国際会議を開催いたしました。ここでは「往来」をテーマに、30カ国以上から1500人以上が参加し、電子芸術とメディアアートをめぐる様々な議論の往来、西洋とアジアが出会い互いの文化的多様性を認識する往来、都市空間におけるリアルとサイバースペースとの往来、アートと関係した市民が交流し理解を深める往来といった場となりました。先ほどのストーリーミングヘリテージは、この時の取り組みをもう一度振り返るという意味で企画を立ち上げたものとなっております。

【ストーリーミングヘリテージ第3回目の国際連携と関連事業】

- ・第3回目のストーリーミングヘリテージ日本博事業では、ジロングとメルボルンから24名の学生が滞在し、ボランティアスタッフとして設営作業などに参加いたしました。また、旭川市との共同プロジェクトとして、東川町にあるスタジオ大雪木工さんにパビリオン

を建てていただき、インフォメーションスタンドに当てました。組み立ては名城大学の建築学科の学生たちが行い、デザインした小泉誠さんも含めてオンラインでやりとりしながら生まれてきたプロダクトであり、プロジェクトになっております。ジロングの学生たちも滞在期間中に名古屋をリサーチして、その成果発表を私たちのスタジオで開催いたしました。

- ・コロナ禍ではありましたが、連携事業として SDGs 映画祭を開催し、映画都市である山形市から監督やプロデューサーをお招きしてトークイベントを行いました。なかなか室内が無理な状況でしたので、地元のケーブルテレビと一緒にいろんな外の場所で映画上映を行いました。また、「Michiniwa」というプロジェクトとして道路を一瞬通行止めにして、マルシェなどのイベントを映画祭と連動して開催いたしました。

【Creation as DIALOGUE（クリエイション・アズ・ダイアログ）】

- ・Creation as DIALOGUE（クリエイション・アズ・ダイアログ）は2021年に発足した、名古屋市経済局が主催する伝統産業の海外マーケティング支援プロジェクトです。日本、名古屋における伝統産業が象徴するのは「手の文化」と言われております。
- ・その類いまれな技術というのは、機械にはない揺らぎの重なりが生成するという、人の手でしか生み出すことのできない美であるというのを、それを日本文化の本質として世界に発表するというプロジェクトです。このプロジェクトで目指すのは、手の文化と異なる文化の新たな結合から生み出されるイノベーションです。ヨーロッパに息づくクリエイティビティと、日本のものづくりの中心である名古屋の持つクラフトマンシップ、これはパリで開催されたものですが、この2つの都市圏で息づく文化の結びつきから生み出されたプロダクトというのは、手仕事ならではの個性と温度感を持っているという、それを実体験として味わっていただきたいということで行いました。

【ダンディーデザインフェスティバルへの参加】

- ・こちらも連携事業ですが、スコットランドのダンディーデザインフェスティバルに参加した時のものです。3大陸にわたる8つの都市から、デザイン文化に関する地域に密着した洞察を届けるということで、ビルバオ、ダンディー、デトロイト、グラーツ、コルトレイク、名古屋、ケレタロ、武漢から参加いたしました。名古屋のプロダクト、一部鯖江のものも含め、地元のものづくりを紹介する場となりました。

【世界デザイン会議（WDO 主催）東京開催と UNESCO デザイン都市推進委員会の設立】

- ・2023年に世界デザイン機構（WDO）主催のデザイン会議が日本で開催されました。1959年以来2年ごとに開催されているこの世界デザイン会議は、数日間にわたるイベントで、多様な分野からデザインの代表者が一堂に会する大きなテーマの下で、デザイン業界および世界全体に影響を与える重要な課題やトピックについて交流、考察、議論を行う場となっております。1973年に京都、1989年に名古屋で開催し、34年ぶりに日本に戻ってきて東京開催となりました。
- ・この会議をきっかけに、名古屋と旭川、神戸の3都市はユネスコ・デザイン都市推進委員会を設立いたしました。東京でこういった会議が開催されるのに、ユネスコ・デザイン都

市として何もしないのはよくないのではないかということで、公式プログラムの一環として「往来／Correspondence」と題したカンファレンスを開催いたしました。カンファレンスでは、シビックプライドを研究者として非常に著名な伊藤香織さんに、都市の創造性と市民の誇りと題した基調講演を行っていただきました。カンファレンスの後半では、デザインマガジン AXIS の編集長の徳山さん、メタデザインを研究されている京都の水内准教授、日本デザイン振興会の矢島理事に来ていただき、グッドデザイン賞の事例や、徳山氏はメディアの視点から、水内氏には研究者の視点から、様々な都市とデザインについて語っていただきました。これをきっかけに、3都市は継続的に3都市会議を開催していくという流れになっております。

【イノベーターズガレージでの連携事業と往来／Correspondence】

- ・中部経済連合会と名古屋市が2020年にオープンしたイノベーターズガレージという中部地方のイノベーションハブで、様々なプログラムと一緒にやらせていただいております。ここではデザインの権利の話ということで、クライアントの意識の変化が一番大切だということをお伝えしたかったのですが、行政はいろんなデザイナーの方にお仕事を依頼するんですけども、デザインに対する知識のなさから間違った発注をしてしまうことがある。それに対してデザイナーはものが言えないという構図を改めるためにも、クライアントの側である企業や行政、そしてデザイナー自身、双方が理解し合えるようなデザインの権利の話というのを開催いたしました。弁護士にも実際に入っていただきまして、様々な視点で事例を紹介しながら解決策を探っていくというプログラムになっております。
- ・また、東京開催の翌年には名古屋で往来 Correspondence を開催いたしました。このカンファレンスでは、地元の資源を活用した革新的なコミュニティ計画に取り組んでおられる鯖江の新山直広氏の活動の紹介や、大阪万博のカナダパビリオンのデザインを担当されていた Mirari の二人に来ていただき、トークを開催いたしました。この Correspondence の直前に旭川でデザイン都市のサブネットワーク会議も開催されておりましたので、そこに参加した海外10都市から名古屋にも移動していただき、各都市の多様な取り組みを見ていただく機会にもなりました。

【ポルトガル・コヴィリャン第1回デザイントリエナーレへの参加】

- ・ポルトガルのコヴィリャンで開催された第1回デザイントリエナーレに参加いたしました。現在、私たちのネットワーク都市の非常に多くの都市が、デザイントリエナーレやデザインフェスティバル、デザインウィークなどを開催しており、公募で採択される場合もありますし、キュレーターとして推薦したものが採択される場合もあります。ユネスコのデザイン都市のネットワークで非常に大きな強みとなるのが、こういった世界のフェスティバルに参加できるということが挙げられると思います。
- ・テーマはテキスタイルランドスケープでしたので、日本からは名古屋だけが参加いたしました。バイオリージョナルの道と状況に応じた実践というテーマは非常に示唆に富んだもので、昨年ロンドンで行われた世界デザイン会議でも、気候変動をはじめとする様々な課題の中で、デザイン都市として何を課題として持っていなければならないかというこ

とが語られました。コヴィリヤン自体が羊毛産業で非常に栄えた場所で、現在その産業をどう残していくかという大きな課題にぶつかりながらこのトリエンナーレを開催しております。ユネスコ創造都市ネットワークは小さな都市もたくさん加盟しておりますので、そういった学びの場、実践の場として非常に興味深い取り組みとなっており、地域に根差した課題はすなわち私たち自身の課題でもあるということを体感しながら、現地のクリエイターとも交流し、展示を行いながらプロジェクトに参加いたしました。

【日本初のデザイン白書と学際的エコシステムの提言】

- ・2020 年、世界デザイン会議東京開催に合わせて、日本初のデザイン白書が公表されました。私は名古屋市を含む愛知県に関する章の執筆を担当しておりました。愛知県には 40 以上の大学や教育機関がありますが、なかなか大きな交流には至っていない。また、自動車、セラミック産業においてグローバル事業を展開する企業もたくさんありますが、実際には学際的な連携体制が確立されていないということが非常に大きな課題であると考えております。私が担当した白書のページでは、将来の人材を育成するためには、製造業、研究者、デザイナー、クリエイターを含むあらゆる分野が市民と協力し、共に創造し、イノベーションを生み出すことが必要であるというメッセージを伝えており、それを学際的なエコシステムの醸成へというふうに結んでおります。

【Common Nexus の開設】

- ・私がアンバサダーを拝命しております Common Nexus というのは、名古屋大学と岐阜大学からなります東海国立高等教育研究システムが運営する共創スペースになっております。ここは共有された知識のネットワークが形成される場となることを目指しています。学生、子供、研究者、クリエイター、アーティストなど、世代や分野を超えたつながりを通じて発見や出会いが生まれ、新たな価値やアイデアが創出される探究の場として昨年夏にオープンいたしました。この施設は、大学の研究、教育等の資源を社会の幅広い人々に公共財として提供することで、社会課題の解決を含め、イノベーションを継続的に共創し、社会の発展に寄与する活動を支援しています。まさにデザイン白書で提案させていただいた学際的なエコシステムの醸成の場ができたこと非常に嬉しく思っております。
- ・施設は大体二層になっており、地下に入っていく、地面をめくったような建物になっております。今オープンして非常にアクティブに動いており、下は小学生から上は七十代、八十代までの方々が共に同じプロジェクトを共創するという、当初に設定していた通りに動いております。

【UCCN の年次総会（フランス・アンギャンレバン）】

- ・昨年開催されましたフランスのアンギャンレバンでの第 17 回年次総会についてお話をいたします。UCCN の年次会議というのは、都市を中心としたユネスコの中心的なプログラムとして、ネットワークの役割を強化する重要なプラットフォームとなっております。文化に焦点を当てた 2030 アジェンダの目標を支援しており、昨年の議論はモンディアカルト 2025 にも反映されまして、2030 年以降の持続可能な開発アジェンダにおいて文化を独立した目標として認識するように促す動きを強めております。そのプロセスにおける地

域的側面の重要性を強調しております。モンディアカルトにつきましては、佐々木先生の方がお詳しいと思いますが、SDGs の中にもう一つ文化という軸を加えるべきということで、政策提言の中に文化を中心に置くという取り組みについていろいろ話し合いが行われております。

- ・ 2025 年の年次総会は、当初メキシコのケレタロという都市で開催予定でしたが、様々な事情によりキャンセルになり、急遽フランスのアンギャンレバンがコンパクトな形で引き受けて開催することになりました。その前の年に開催されましたポルトガルのブラガ宣言を受けて、改めてアンギャンレバンで二日間にわたって開催されました。そのような状況にも関わらず、200 以上の加盟都市から 500 名を超える代表者が集まり、「文化と人工知能：ユネスコ創造都市の未来を形作る」というテーマの下で、優れた事例を共有し、革新的なパートナーシップを模索するということが行われました。
- ・ テーマ別セッションでは、都市開発のためのクリエイティブセクターへの AI の統合や、それに対する加盟都市の取り組みによるパネルディスカッションが行われました。ユネスコ及びフランス政府関係者による開会式に続きまして、AI と文化の交差点を探るという基調講演、都市別の先進事例を共有するテーマ別セッション、市民との共創や倫理に関するディスカッションなどが行われました。本会議では人工知能の倫理に関する勧告にも非常に焦点が当てられ、文化創造分野における責任ある人間中心の AI の必要性が強調されました。非常に活発な議論、洞察に満ちたプレゼンテーション、そして未来志向の共創について、会議が進められました。

【創造都市フェアの初開催】

- ・ この年初めて行われたのが創造都市フェアというものです。これは国際協力を含め、新たな分野横断的なコラボレーションを促進することを目的として生まれました。都市同士が交流し、共同イニシアティブの可能性について議論するネットワーキングスペースであるパートナーシップハブや、選ばれた都市がクリエイティブプロジェクトを共有しコラボレーションの姿を表現するプラットフォームであるショーケースステージといった取り組みが、文化的創造性とイノベーションに根差した新たなグローバルパートナーの基盤を築いたと言えると思います。日本からは山形市以外の 10 都市が参加しております。次回 2026 年はモロッコのエッサウィラ音楽都市での開催が決定しておりますが、開催時期は未定となっております。

【UCCN 国内都市会議の開催実績】

- ・ これまで UCCN の国内都市会議の開催実績としまして、第 1 回は発案者でもある名古屋市が本丸御殿でのトークイベントとして開催をいたしました。現在第 8 回まで開催しており、第 9 回が旭川市での開催となっております。旭川デザインウィークの開催に合わせて 6 月に開催される予定であります。その後も加盟都市の認定順に持ち回りで開催しますので、次が臼杵市、岡山市、越前市というふうになっております。前回の令和 7 年度は山形市で開催されました。

【世界デザイン会議】

- ・世界デザイン会議では「Design for Planet（地球のためのデザイン）」という非常に示唆に富んだテーマで会議が開催されました。これからのデザイン都市として、こういったことに意識を高めていろんなプログラムを組んでいく必要があるのかなというふうに思っております。

【ベトナム・ハノイとのトークイベント】

- ・今週の火曜日には、ベトナム・ハノイからゲストを招へいしてトークイベントを開催いたしました。非常に重要な課題として、地域に受け継がれてきた営みから次の価値をどう生み出すか、伝統技術をどのように残していくのか、あるいは残さないのか、暮らし、文化、産業を未来につなぐために何をやるべきなのかということを、トークとして行いました。

（顧問）

- ・モンディアカルトという世界文化政策の担当者が集まる会議が、2022 年と 2025 年に相次いで行われました。これは、ユネスコ関係者が大変な危機感を持っているということです。
- ・SDGs が 2030 年で一旦終わりますが、その次をポスト SDGs と考えており、ここに文化芸術を必ず入れたいという思いがあります。2015 年の時は 17 の目標があったにもかかわらず、文化芸術が入っていませんでした。前北九州市長の北橋健治氏は、2018 年 7 月にニューヨークの国連本部で開催された「持続可能な開発に関するハイレベル政治フォーラム」において、SDGs の現在の 17 目標に加えて、18 番目の目標として「文化芸術」を入れるべきであると提案されました。
- ・現在は特に、AI とアーティスト、あるいは AI と人間といったテーマが緊急の課題となっています。地球環境や気候危機、そして AI、こういったものに世界の文化政策の一つのポイントが移っています。と同時に、戦争状態がある中で、この危機的な状況における市民の文化的権利を確立すべきということです。
- ・こういったキーワードは申請書にも求められてくると思われます。どういうデザイン都市なのかという点においても、その辺りを念頭に置いて記載いただきたいということです。

（会長）

- ・大変重要なお示唆かと思います。AI のことも含め、他の委員の先生方にも質疑等をお伺いしたいと思います。オンラインの方は「手を上げる」のマークをクリックしてお話いただければと思います。
- ・もしご意見がないようであれば、また追っての相談ということもあるかと思いますが、私から一点お伺いしたいことがあります。最後の方で出てきた「デザインのエコシステムを作る」という点についてです。実際に若い方、現在大学で参加いただいている方もいらっしゃると思いますが、エコシステムを作るということはいろんな意味で考えられるかと思います。ある意味では外側の話になりますが、デザインに関係することで自分の人生を組み立てていけるようになるということについて、そのキーポイントになるような営みとはどのようなものがあるのでしょうか。拠点があること、あるいは人的なつながりがあることなどでしょうか。

(江坂氏)

- ・非常に難しい質問だと思いますが、ちょうど名古屋大学で Common Nexus が始まりました。これは非常にユニークな場だと思います。
- ・名古屋大学には芸術部門がありません。そのため工学が非常に強く、ロボット研究、AI の研究なども非常に盛んです。その中でアートやデザインの視点を入れると見え方が変わり、いろんなことの説明がわかりやすくなるといった特性が、特にデザインにはあります。そのため、子供から大人まで全く違う扉がそこに用意されています。
- ・デザインによって何かが大きく変わるということは、街づくりと同様に、何かがあったからといってすぐに変わるものではありませんが、大きなきっかけを作る扉がたくさん用意されたと思っております。

(会長)

- ・今のお話を伺って、私も工学系出身ですので、非常に重要なご示唆かと思います。深くこのことについて考えていけるといいと思いますし、確かにデザインやアートの視点が入ると、単なる工業製品が人の営みを映すものになっていくという事例は、意識すればたくさん出てくると思います。そういったところから、人の営み、あるいはその人生を映すことに値するところにつながっていくと、理解いたしました。

3. バンドン市視察報告・UCCN 加盟申請に向けて

(板橋区長：坂本健)：資料 1 を基に説明した。

- ・バンドン市は 2015 年に UCCN のデザイン都市に加盟をされた自治体です。加盟都市は MMR と言って、加盟都市のモニタリング報告書を 4 年ごとに出す約束になっており、すでに 2 回提出しています。
- ・バンドンのクリエイティブシティの中心となって事務局をやってきたバンドン工科大学教授のリサラーティさんから、本 MMR の説明を受けまして、本日皆様にご紹介させていただきます。
- ・バンドン市は、1955 年にバンドン会議（アジア・アフリカ会議）が開催され、この時の映像とか写真がユネスコの記憶遺産に登録されたということが世界中にアピールされた。
- ・バンドン工科大学については、非常に歴史があり 130 年前のオランダの植民地時代に作られた学校でオランダ式の教育を実施しており本工科大学が中心となった学生の都市です。また、デザイン、建築、美術等 14 以上の文化芸術分野の取組を実施しています。
- ・日本の浜松市と姉妹都市を結んでいます。
- ・クリエイティブシティの歴史を辿ると「バンドン・クリエイティブシティ・フォーラム」という組織があり、2008 年に設立して現在に至っています。バンドン工科大学のメンバーが中心で、若い方は多いのが特徴的です。
- ・主な取組は「都市解決の試作モデル」として、パブリックアートやリバーシネマ、シェアサイクル等をイノベーションとして公共空間で実験的にやっています。
- ・都市解決の施策モデルの次の公共施設の空間の介入としては、ワンボックスワゴンにデザインを加えたりしながら乗合バス（アンコット）を作ったり、自然環境に富んだ森林に散策路を作ってナイトツアーを企画し、環境学習としても実施しています。

- ・また、様々な人種のから構成される本市は、多様な文化があり、いろいろな言語や楽器、民族衣装等が存在します。現在、このような各民族の伝統的な文化を大切にしながら各種取組を進めています。
- ・次はランドマークというテーマで、パブリックアートをして街全体をキャンバスと捉え、環境の視点等から地域をデザインで変えていく取組も実施しています。
- ・デザインアクションとして、SDGs の各種取組をまとめたもので共生のためのデザイン思考としてベストプラクティスを挙げています。その他、アーバンゲームズという共感力強化や多様な主体による共創都市の取組も実施しています。
- ・次は、地域主導の取組から創造的経済エコシステムへというテーマで、市のポテンシャルとして人と場所と思考をポイントにデザイン思考による都市の治療力的な考え方を UCCN の取組と共に SDGs として整理していると認識しています。
- ・フレームワークとしては、各要素の利害関係者によるマッチングによる相乗効果を生み出しながら、コミュニティまたはコラボレートしながら、商業の価値、または生産プログラムの方につなげていくというような考え方を枠組みとして持っています。その他、デザインクラスター選定についても記しています。
- ・バンドン工科大学は建築だけではなくて、工業デザイン、インテリアと建築を一緒にやるような印象を受けました。
- ・次に場所の創出については、特に公園などをイベントのスペースとして活用することを熱心実施、市民が利用可能な活動の場、公園を実践ができる場として取組を進めてきたとお聞きしました。
- ・バンドン市は 2015 年の UNESCO デザインシティ加盟の大きな 3 つの柱、デザインと創造性、そして試行的取組、この 3 つの柱を実際のニーズに応じて価値と意義を創造しながら都市問題を解決する考え方、また、クリエイティブの創造性でいえば、人々や行政や政策、あるいはすべての利害関係者の溝を埋めるための戦略、また、思考的な取り組みとして、社会的イノベーションの実験やすべての市民によって実践できる即効性のある改善も目的するということを創造都市として今まで実践してきたということだと思います。

4. UCCN 加盟申請書作成プロセスについて

(事務局)：資料 2，3，3 別紙について説明した。

5. その他情報共有

●創造都市宣言セレモニーご報告

(事務局)：資料 4 について説明した。

●絵本フェスタについて

(事務局)：資料 5 について説明した。

●絵本のデザイン思考ワークショップ・プログラム制作について

(事務局)：資料 6 について説明した。

●KIIT0（デザイン・クリエイティブセンター神戸）視察報告
（事務局）：資料7について説明した。

■全体に関するご意見等

（委員）

- ・なんとなくピンとこないのですが、デザインということではいろいろやっていて、これを行ったからこんなに良くなったといったアウトプットが全然理解できず、ネットワークによって何か都市問題が解決されたのかといった、問題の解決というキーワードがありましたが、デザインに関して見るとピンとこないです。場合によっては、テーマをいくつか分散してもダメなのでしょうか。8つのテーマがあって、デザインだけというのも、板橋区がやっていることはデザインだけではないですよね。もっとたくさんいろんなことをやっていて、もっとアピールするところがあるのに、デザインに絞ることによってかえって表現できなくなっている部分があるような気がします。いかがでしょうか。

（顧問）

- ・今のご質問はもっともで、ユネスコは8つのジャンルから1つを選ぶ形になっています。1つでなければならず、当初は2つにかけるともありましたが今はありません。
- ・ただし、創造都市という概念は広い概念です。ですから、デザインだけに絞る必要はありません。実際の取り組みとして、申請書の中でも、申請しているジャンル以外に2つ、3つのジャンルの創造分野とどのような連携事業があるかを求められています。と同時に、都市全体の課題解決にどのように役立つかということを、冒頭に書かなければなりません。
- ・そうすると、当然デザインで全てが解決するということはありませんが、デザインをその切り口にして取り組むということです。その書きぶり、あるいは実際に板橋区が持っている文化資源を媒体として深みが出せるような書きぶりが必要です。今日の話は主にデザイン分野の話に絞っていただきましたが、実際には板橋区はデザインを切り口にして、幅の広い創造都市としての展開を考えています。
- ・最後のところで書くのは、今後4年間でどのくらい予算を投じてどんな取り組みをするのかという部分になりますので、それは例えば「えんのもり」にクリエイティブセンターができて、市民がいろんな形で集う拠点施設をイメージされています。これはデザインだけの話ではありません。今日は時間の都合で出てこなかったもので、これから先、そのような話をどこかに盛り込んだらいいと思います。

（会長）

- ・田中委員からいただいたご意見で、都市問題の解決にどう具体的に貢献するのかというのが、最初にビジュアルイメージとして見えることはもちろん、道筋が描けるようになると思いますが、今後出てくる問題に対応していくという書き方、今、佐々木先生からお話いただいたのは、その解決策のビジュアルイメージを示していくことと思っています。

(委員)

- ・デザインという言葉を使うことによって、物売りになっているように感じます。経済とか持続的な開発とか。しかし、都市問題の一番重要なことは不当工事が出てくるとか、だと思いますが、文化芸術が関わることによってそういう問題が解決する糸口になる、そちらの方にシフトした方がすごくわかりやすい気がしました。

(顧問)

- ・それはインクルーシブですよね。包摂型ということで、今日はあまり出なかったのですが、板橋区はクリエイティビティとインクルージョンを掲げています。インクルーシブデザインがうちの強みであるという形では書けます。デザインといっても、板橋の強みとするデザインは何であるか、それをやることによって世界の都市にどういう貢献ができるか、ここが求められています。ぜひアイデアをいただいて、その辺を深めていただけるといいです。

(会長)

- ・深い議論だと思いますので、今日の会議の時間の中ではここで終わりたいと思います。

(区長)

- ・1点だけ確認というか質問です。昔は加賀藩の23万坪の下屋敷がありました。明治には陸軍の大規模な造兵廠ができ、火薬製造の研究所ができました。戦後はノーベル賞を受賞された湯川秀樹博士らが、理研のメンバーとして研究をされた場所です。そこからいろんな企業が発生して、いわば日本の産業の礎を作った場所ですが、それが今の理研につながっています。板橋区はいろんな企業を生み出してきまして、残っている会社もたくさんあり、製造はあまりないのですが、研究開発の企業は結構残っています。子供の科学教育やアイデアコンテストといったものをずっと昔からやってきましたので、企業との親和性が非常に高く、そういった産業の歴史的なアーカイブをすごく大事にしてきました。現代に残っている技術もありますので、そういったものをデザインの中に組み込む可能性はどういうものかと、佐々木先生に伺いたかったのですが、いかがでしょうか。

(顧問)

- ・私はその弾薬の研究所、これは実はサイクロトロンの研究に関わるもので、それが湯川博士のノーベル賞につながってくるものです。ですから非常に大事なものでしたが、一方で戦争遺産でもあります。ヨーロッパの創造都市でよくやっているのは、そのダークなネガティブな遺産をクリエイティブに新しく使い、リノベーションして新しいメッセージのある場所にしていくということです。つまり戦争遺産というものを、平和や社会貢献といった新しい平和時代の文化遺産に作っていく。こういうメッセージがないと生きないと思います。それをこの計画の中にも書けばよいかと思っています。

6. 次回推進会議について・閉会

(事務局)：第3回以降の開催について説明した。

(会長)

・第2回板橋区創造都市推進会議を閉会する。

以上