

# 令和5年度富山県成長戦略会議 第4回新産業プロジェクトチーム 議事要旨

日時：12月14日（木）10:00～11:15

場所：オンライン

## 1. 開催経緯及び前回までのふりかえり（藤井座長・事務局）

これまで、富山にクリエイティブが必要、クリエイターが必要、デザインの導入が必要という話をきて、クリエイターも育てているし、いっぱい来ているからそういう人たちを活かさない、という方向で話が進んできた。一方で、10月の立山で開催された成長戦略カンファレンスでは、いわゆるクリエイターの定義について、グラフィックデザインができたり、ものづくりができたりするだけでは不十分で、本当に必要なクリエイターというのは、素材の目利きができ、販路に乗せるためのディストリビューションチャンネルの設計ができ、そのプロモーションができってという、クリエイティブの素材をビジネスに乗せるプロデュース能力が必要。なおかつ、そういう人たちは県外から呼んでくるんじゃ駄目で、県内から育てる必要がある。衣食住、伝統品などその土地に根づいたものは、生産体系も土地に根づいており、必ずしも富山生まれでなくてもいいが、地元にある程度根を張った人でないと、真の良さを見つけて磨いてプロデュースをしていくことは難しい。富山のプロデューサーを育成しようという話をいただいた。プロデューサーを育て、支援することについて、10月の成長戦略カンファレンスで人材育成に関するご意見を頂いた、明石様、羽田様をオブザーバーとしてお招きし、議論をすることとした。

## 2. 議題1「クリエイティブ人材の育成について」

### (1) 明石オブザーバーのご意見

○クリエイティブ人材の輩出・育成には、CSV (Creating Shared Value) の領域の掘り下げを。

- ・社会と、生産消費活動の中の、ちょうど中間のCSVという領域があるが、この領域に明確なマーケットがないことと、認知されていないという2つの問題がある。富山県のクリエイティブ人材を輩出し、ディレクター・プロデューサー人材を育てるには、ここを掘り下げていかないといけない。ここに必要な仕組みがあると考えている。

○基盤づくり、社会実験段階での行政の支援。

- ・最初に社会性がある部分で基盤作りとか仕組みを作り、その基盤の上に色々なビジネスが生まれる。この基盤づくりの部分、社会実装する前の段階への支援。具体的に言うと、プロデューサー人材が核となって社会実験を展開する、そのフェーズでの支援があればいい。
- ・ビジネスになるかどうか、地域のためになるかどうかわからないけれども、確実に社会に必要なだということを、プロデューサー人材が組み立てて、行政の支援があつて、社会実験を経て、成果をまとめてその先のステップにつなげていく。その段階への支援があれば、そこに仕事があることも認知もされ、デザインとビジネスの間だけじゃない社会性の普及にも繋がる。例えば、モデル事業の公募など。

## (2) 羽田オブザーバーのご意見

### ○新しい道を創るプロデューサーを育てる構造がない。

- ・職人の目線と、グラフィックデザイン仲間の両方の視点から、デザインの領域が育ってないと感じる。デザイナー目線では、丁寧に実直に仕事をしていれば、次の仕事に繋がる。つまり、頑張っていたら、広告代理店とか新聞社から広告の仕事がもらえる。それを待ちながら丁寧に仕事をする。町工場で起こっている職人と構造が全く一緒。問屋さんか、広告代理店からもらう仕事なのか。工場か、デザイン事務所かの差だけ。職人目線では、高岡は職人の担い手がどんどん減って行って、行政も後継者育成に力を入れているが、問題は、育成した技術をどう売ればいいのかも、職人に委ねてたり、マッチングは外からプロデューサーを連れてきてつなげているが、どう売ればいいのかという人材を育てるプログラムっていうのは、一つもない。高岡だけじゃなくて県にも、国にもない。

### ○行政の支援については、こういう場でたくさんアイデアが出るのがいい。

- ・チャンスがあれば、僕もぜひ勉強させて欲しいという思いでの提案。具体・手段を持ってないまま投げかけていて、こういう場でたくさんアイデアが出るのが一番いいと思っている。
- ・県の専門家派遣事業で専門家のプロ人材に入っただいて、プロジェクトをまわしていくことは、非常に勉強になった。実践型としてはそういう方法。経営力は、今一度勉強したい。学べる場所も欲しい。あとは、単純に人材交流。東京なのか、銀行なのか、一定期間人材を交流してその中で学んでいくのもいい。

## (3) 委員の主な意見

### ○実践プロジェクトはプロデューサー育成に近い。プロデュース活動の強化を。(林千晶委員)

- ・おふたりが言っていることは、本当にその通りで、プロジェクトチームでも、デザイナーの意識として、デザインの領域が狭義のデザインじゃなく、広義のデザインに変わっていることの教育はできているが、それを実践するプロジェクトが足りない。だから、実践する場を作ってあげたい。これは、プロデュース人材の育成、プロデュースするっていうことと、すごく近い。
- ・これからは、デザイナー自身がプロデュースできる、実装できることがすごく大切。ビジネスをやる人とデザインをやる人が、別々じゃなくて、合わさっていくことが大切。ビジネススクールでデザインを教えるのがいいのか、デザインスクールでプロデュースまで教えるのがいいのか、両方が競っているが、必ず必要。プロジェクトチームでも、より一層、プロデュースに寄ったところを強化する活動を来年やってもいいと思うぐらい共感した。

### ○実践、トライアルに関わる人材が膨らむことで、富山の人材育成に繋がる。(桐山委員)

- ・人材にとって一番言えることは、大所高所から物をきちんと見られる、考えられるところに尽きる。そのベースが①「フットワークの良さ」、②「ネットワーク力があること」国際的にネットワークを持たないと、ドメスティックな考えじゃ富山といえども、明日がありません。③「新しい企画をつくれるプランニング能力」。

- ・実践して成果が出る。県内企業と様々なトライアルをやる。次の時代は、さらに厳しい時代になり、知恵とネットワークの塊になると思うので、そこに向かって関わってくれる人材が、県内であろう、県外だろうと、どんどん膨らんでくれば、求められているクリエイティブ人材の育成に繋がる。

### ○正しい経営のスキル、自立自走できる経営能力の強化が必要。(西澤委員)

- ・羽田さんのお話の中にあった、現場のプロデューサー人材の不足とか、地場産業の会社さんが、なかなか自立してプロデュースできないって話の問題の根っこは、いわゆる狭義のデザインって言われるようなクリエイティブは、産業にもデザイナーにもあるが、正しい経営のスキルがないから、プロデュースできない。プロデュースっていうよりは、自立自走できる経営能力がないだけで、経営能力の強化。
- ・(事例紹介として) 例に挙げられていた、中川政七商店の中川さんのやり方って基本的に家庭教師。デザイナーでも、地場産業でも、社長の横に張り付いて、経営勉強してくださいって再生させていくモデル。敏腕プロデューサーが入っていったら、それはそれでいい。

九州の経営リテラシーの高いクライアントの話を知っていると、「博多21の会」に所属している人が結構いる。経済同友会とか商工会でもなくて、博多周辺の中小企業の敏腕な勉強熱心な経営者が集まる勉強会。経営者さん同士が切磋琢磨もするし、いろんな業種の方が横で繋がったりする。例えば、富山で発起できれば、地場の方も、デザイン関係の方もいて、みんなで経営学びながら、横のネットワークを作るとか。面白いのかなと。

デザインの方で経営リテラシーをどうやって学ぶのか喫緊の課題で、ジャグダでも頑張ってるしやるみたいですけども、僕がお手伝いしているところと言うと、建築士のための経営入門で、「建築と経営のあいだ研究所」っていうのがある。色んなクリエイターの方、建築にまつわる不動産からプロデューサー、建築家とかを呼んで、デザインの話じゃなくて、経営どうやってるんですかってひたすら聞く会。経営に対するナレッジを集めていって、これからの建築士っていうのがどういうふうに経営しなきゃいけないのかっていうのをみんなで考えながらアップデートしていく。先行的に優れたデザインを生み出している会社さんであれば、経営できている会社が多いので、教えに来ていただいてナレッジをシェアするっていうような取り組みをされていて、富山のデザイン事務所発でできたりすると面白そう。

### ○個々のビジネスじゃなく、社会設計にビジネスの打ち込みが必要。(張田委員)

- ・CSVの話も然りで、新しい領域の社会課題と経済活動の間に、これからは大きなビジネスが待っていることをキャッチできる、そういった方をどんどん増やしていかないといけない。
- ・社会デザインっていうクリエイティブとそのデザインは、個々のビジネスじゃなく、社会設計をして、そこにビジネスを打ち込んでいく、今は無いものを作っていくことが必要になる。

### ○富山県、県の課題について(桐山委員、張田委員)

- ・非常にコンサバティブで、現業だけで、まず食えるという豊かさがあり、危機意識が薄い。こういう意識をどうやって変えていけばいいのか、県で抱えている課題。
- ・明日、今日どういう良いことがあるのって話に陥りやすい。業界の役もやっており、中小企

業を意識替えして引っ張ってくる大変さを課題として捉えている。デザインの領域は、多くの人を変えていく。デザイナーには商品を伝えたり、会社ってなんで存在するのかを形にしていく力をお持ちで、企業経営にどんどん融合させていく仕掛けができたらと思っている。

- ・地元の人を上げていかないと。保守派で排他的なところも結構強く、よその人たちが中心になりすぎると、逆にちょっとスネちゃう。こういった斬新な、議論に上がったプロデュースしているところに、足りない資源を投入していただき、活躍の場をあてがっていただくようなところが進んでいければ。

### 3. 議題2「令和6年度に向けた重点的取組みについて」

#### (1) 県総合デザインセンター岡デザインディレクター及び事務局からの説明

「クリエイティブ人材を活用した、創造性に溢れたアップサイクルを生み出す土壌をつくる」

- ・デザインセンターで色々な企業のデザイン相談をさせていただいてきまして、一本横串を通して、富山県の企業のステップアップに繋がるようなことができないか考えていた。企業を回り共通して思ったのは、端材が面白い。端材は企業から表面化してこない情報で、知らないうちに次の流通に回ってしまう。それを表面化することで、業界が変われば、端材がお互いに必要になる。そこにクリエイターが関与することで、見せ方、使い方というような富山のクリエイティビティを活用した、アップサイクルの新しいシステムを構築できないかと考えた。
- ・クリエイターには色々なタイプがあるかと思うが、当然発想力の豊かな方も必要ですが、富山の企業にはインハウスデザインの経験を持った、最後に量産化させる前提でのクリエーションができるような人材も必要ではないかと考えており、デザイナーと付き合えるセンスの良いエンジニア、エンジニアでもディレクターでもいいが、その会社を回すことができる人。いわゆるクリエイティブな企業の中では、実はそういう方がキーマンとしていらっしゃいますので、会社を回せるようなエンジニアやディレクターが企業内で育つことによって、企業が大きく変わるのではないかと。どういうふうに育成させるかという意味では、とにかく実践の中で学んでもらうしかない。座学で教えて育つようなものではないので、こういうプロジェクトに参加することによって、人材を育て、富山の企業が成長していかないかなと考えている。テーマは、1例で、実践できる場を作ることによって、富山県の企業内に形を作っていく。
- ・富山県のものづくり産業も課題であり、またクリエイティブ人材のほかにも、サステナブルがPTの一つのテーマにもなっており、廃材は循環サーキュラーにも繋がるので、そういったテーマを一つ投げ込んで、それにクリエイティブ人材を掛け合わせるというご提案です。

#### (2) 委員の主な意見

##### ○資源の使い放題、大量廃棄、大量生産が否定される時代に。(張田委員)

- ・経済システムの大改造が世界で叫ばれている時代に、資源を使い放題、大量廃棄、大量生産っていうのは否定される時代に向かっている中に、新しいデザインをしていく人たちを入れ込んで、具体的なグラウンドを設計して、人を育てていく仕組みを載せていくのはとても素敵な取り組みだという印象。
- ・自力で進んでいく力を持っている人達をさらに伸ばしていくところも一つだが、全く触れたこともない人に伴走支援で成功事例を体験させる切り口もとても効果があるのではないかと。

**○活動が持続可能となるよう設計とすべき。(西澤委員)**

- ・デザインとクリエイティブの領域から、アップサイクルに積極的に関与する事例は、まだ日本にはないと思うので、ぜひ実現させてもらいたい。
- ・SDGsの活動で一番重要なのは、持続可能性が高いように経営されること。すごく良いことには違いないけども、やられている方の意見を聞くと、本体の事業がある中でのボランティアみたいな感じで、持続可能性がない設計になっている。そういう取り組みになっちゃうと、やればやるほど、社会損失だと思うので、その設計はきめ細かにやっていただきたい。みんなが持ち出しして、損するような仕組みだったら絶対続かない。