



創立50周年記念「未来創発フォーラム」より

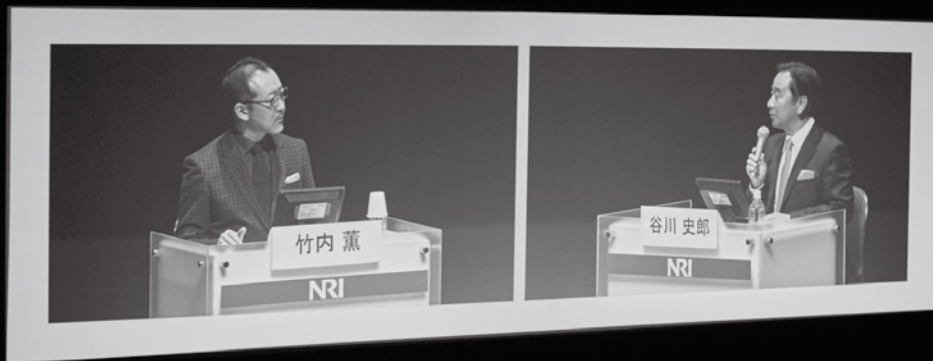
パネルディスカッション

# ワクワクする“目的”から考える

2030年の日本を、どのようにデザインしていけばよいのか。

野村総合研究所（NRI）では2015年10月に東京・名古屋・大阪の3都市で開催した「未来創発フォーラム」において、「ワクワクする“目的”から考える」を共通テーマとして、各界の有識者を集めたパネルディスカッションを実施した。

そこでは、現代日本を代表するプロデュース人材から、これからの日本を豊かにしていくにあたって多くの示唆が得られた。



## 名古屋

2015年10月14日（水）

名古屋国際会議場

- モデレーター  
**竹内 薫** サイエンス作家
- パネリスト  
**加藤百合子** エムスクエア・ラボ代表取締役  
**日比野克彦** アーティスト  
**福岡伸一** 生物学者、青山学院大学教授  
**谷川史郎** 野村総合研究所理事長

## 大阪

2015年10月19日（月）

ナレッジキャピタル コングレコンベンションセンター

- モデレーター  
**福島敦子** ジャーナリスト
- パネリスト  
**迫慶一郎** 建築家  
**大畑大介** 元ラグビー日本代表  
**山崎 亮** コミュニティデザイナー  
**谷川史郎** 野村総合研究所理事長

## 東京

2015年10月26日（月）

東京国際フォーラム

- モデレーター  
**竹内 薫** サイエンス作家
- パネリスト  
**奥山清行** 工業デザイナー  
**佐渡島庸平** 編集者  
**山崎直子** 宇宙飛行士  
**谷川史郎** 野村総合研究所理事長



## 名古屋

2015年10月14日(水)

名古屋国際会議場

**竹内** 実は、私は小学校を作ろうとしています。5歳になる娘の小学校をリサーチしていたところ、通わせる学校がないと気づいたのがきっかけです。文科省に話を聞き、学校設立はハードルが高いことが分かったのですが、今、内閣府で構造改革特区、国家戦略特区という取り組みを行っているを知り、それを利用して株式会社立の学校を作ることにしたわけです。今日のテーマは、まさに私が作ろうとしている未来小学校（仮）と重なり合っています。

**加藤** 私は、農業を軸にさまざまな事業をクリエイティブする仕事をしています。その1つが「ベジプロバイダー」という、農業生産者と購買者を、人と人をつなげる取り組みです。合言葉は「取引から取り組みへ」。人と人が

見える形でつながり、さまざまな取り組みが生まれて取引も安定するというものです。一番ワクワクしたのは、購買者であるシェフの方と農家の方が一緒にやっという瞬間に出会えたことです。そんな瞬間に出会えるのが楽しみで、この仕事をしています。

農業の場合、生産を始めて成立するか判断できるまでに最低5年かかるので、私が一番大切にしているのは持続可能性です。持続可能にするためのポイントは、ウィン・ウィンであるかどうかです。たとえば、きちんとした農家で作った野菜を使うと、料理も美味しくなるのでレストランが儲かる。そうすると購買力がつくので、生産者も相乗効果で売り上げが上がる。このように、お互いが10年後15年後にウィン・ウィンになる形を意識し



ながら事業を推進しています。

**日比野** 私は今、瀬戸内海底探査船美術館プロジェクトというものに携わっています。海の中に潜って拾ったものを船内で展示したり、陸で鑑賞したりする取り組みです。きっかけは、エジプトで2000年前の遺跡がたった水深5mの海底から出てきたというニュースを目にしたことです。

瀬戸内海にはいろいろなものが沈んでいますが、外からでは海中は見えないので、私たちは「何もない」と決めつけている。でも、これから必要なのは見えないものを見ようとする態度だと考えています。拾ってきたものを展示して、「これはなんだろう」とみんなで想像する。それは非常にワクワクする体験です。

**福岡** ワクワクするというとき、私はセンス・オブ・ワンダーという言葉思い出します。日本語に訳すと、未知のもの、不思議なもの、この世界に潜んでいる何か美しいものに

出会ったときに驚く心です。私にとってのセンス・オブ・ワンダーは、子どもの頃に出会ったチョウやクワガタのような虫でした。

一つのセンス・オブ・ワンダーを探求していくと、次のセンス・オブ・ワンダーが開いてくる。私の場合、顕微鏡で虫を見ているうちに、顕微鏡の発明者に興味を持った。調べていると、オランダのレーウエンフックという人が作った先駆的な顕微鏡に行き着いた。フックが生きたオランダのデルフトという小さな町を調べていると、レーウエンフックとほぼ同時期に画家のフェルメールが誕生していることが分かった。そこからフェルメールの絵画を見る巡礼の旅を始めて……というように、センス・オブ・ワンダーを頼りにここまでやってきたと思います。

**日比野** 私は2003年に、新潟の十日町で「明後日朝顔プロジェクト」という取り組みを始めました。高齢化した村の人たちと一緒に共同作業をして、外から人を呼びこみ、一緒に

●モデレーター



**竹内 薫** (たけうちちかお)

サイエンス作家  
東京大学教養学部・東京大学理学部卒。加・マギル大学大学院修了（高エネルギー物理学理論）。理学博士。大学院修了後、サイエンス作家として活動。物理学の解説書や科学評論を中心に100冊余を発刊。著書「99.9%は仮説～思い込みで判断しないための考え方」は40万部超のベストセラー。物理、数学、脳、宇宙など幅広い科学ジャンルで発信を続け、テレビ、ラジオ、講演でも活動している。「JAXA経営に関する懇談会委員・外部広報委員」「内閣府 総合科学技術・イノベーション会議構成員」「文部科学省 科学技術白書表紙絵・デザインコンクール選考委員」などを歴任

●パネリスト



**加藤百合子** (かとうゆりこ)

株式会社エムスクエア・ラボ代表取締役  
東京大学農学部卒、英国で修士号取得後、NASAの事業に参画。帰国後、子育ての中で社会基盤としての農業の大切さに気づき、2009年、エムスクエア・ラボを設立。2012年青果流通革新「ベジプロバイダー事業」で政策投資銀行・第1回女性新ビジネスプランコンペ大賞受賞。経済財政諮問会議「選択する未来」専門委員などを経て、農研機構評価委員、農水省ボランタリープランナーを務めるほか、農業関連の協議会を運営中



モノを作ろうというのがきっかけです。イベントは終わったものの、秋になったら種が収穫できた。せっかく種があるのだからと、毎年取り組みを継続することになり、もう13年目になります。種を見ていると、誰彼ともなく「船のような形をしている」という話になり、実際に船を作ることになりました。最初は段ボールの船を展示していましたが、そのうち「海に浮かべよう、人を乗せよう」となり、最終的にエンジンをつけて旅に出ようというプロジェクトにつながりました。

何かを表現しようという大きな共通目標がありながらも、それをかなえる手段は一人一人、その場所その場所ですさまざまであり、いろんな進化をしているところに重要なヒントがあると思います。

**福岡** 私が生物学者としてキーワードとしているのが「動的平衡」という言葉です。動的平衡とは、変わらないために変わり続けるということです。私たちも、実は毎日食べてい

る物の原子や分子が身体の一部になり、同時に身体の一部はどんどん分解されて外に捨てられています。少し長いスパンで見ると、私たちの身体は固体というより流体であって、もっと長いスパンで見ると、ガスが集まった気体のようなものでもあります。

21世紀の生物学は、細胞がモノを作る働きより、モノを壊す働きに注目しています。細胞は常に自分自身の内部で自分自身を壊している。動的平衡によって常にリニューアルすることで、細胞に溜まる酸化物質とかゴミとかを常に細胞の外に汲み出そうとしているわけです。

私たちが未来を考えていく上でも、動的平衡の視点が重要だと思います。生命を構成している要素より、実は要素と要素の関係性が大事。この考え方は組織や社会にも適応できるのではないかと考えています。

生命現象と動的平衡の観点からいうと、実は生命体は分散的な仕組みでできていること

## ●パネリスト



**日比野克彦** (ひびのかつひこ)

アーティスト、東京藝術大学美術学部先端芸術表現科教授  
1980年代ダンボール作品で注目され、82年に第3回日本グラフィック展大賞受賞。近年は地域の人々と制作を行いながら、受け手の力に焦点を当てたアートプロジェクトを展開している。主なプロジェクトに、2003年「明後日新聞社文化事業部」「明後日朝顔」、06年「アジア代表日本」、07年「種は船」、10年「海底探査船美術館」など。日本サッカー協会理事。岐阜県美術館館長

## ●パネリスト



**福岡伸一** (ふくおかしんいち)

生物学者、青山学院大学教授  
京都大学卒。米国ハーバード大学医学部博士研究員、京都大学助教授などを経て青山学院大学教授。サントリー学芸賞を受賞し、80万部を超えるベストセラーとなった『生物と無生物のあいだ』『動的平衡』ほか、「生命とは何か」を動的平衡論から問い直した著作を数多く発表。近刊に『芸術と科学のあいだ』。大のフェルメール好きとしても知られ、世界中に散らばるフェルメールの全作品を巡り『フェルメール 光の王国』を上梓

## ●パネリスト



**谷川史郎** (たにかわしろう)

野村総合研究所理事長  
1980年野村総合研究所に入社。主にコンサルティング事業を担当し、2010年取締役就任。システムコンサルティング事業本部長、未来創発センター長、取締役専務執行役員を経て、2014年6月より現職。ワクワクできる日本の仕組みを作るべく、時代を先駆けるリーダーとの共創ネットワーク構築に奮闘中。専門は自動車・電気分野のグローバル製造業の事業戦略コンサルティング。近著に『日本人の「稼ぐ力」を最大化せよ』がある





が分かります。われわれは脳があって、脳がいろんなことをコントロールしていると思っ  
ていますが、実は脳はそんなにえらくない  
し、生命体は脳に支配されているわけでは  
ありません。脳は命令をしているのではなく、  
末梢から入ってくる情報を整理して、末梢に  
伝えているわけであり、電話局みたいな役割  
をしているだけ。ですから、未来を生命的な  
観点から見直すとすれば、中枢と末梢、中央  
と地方という考え方を転換して、もっと分散  
的に見ていかなければいけない。分散的、自  
律的なあり方が大事になってくるというこ  
とです。

**加藤** 日本の場合、人口が減少して超高齢化  
が進んでいて、今までのルールやしがらみで  
は立ち行かなくなっている。現在は、ローカ  
ルが自律的、あるいは自発的にモノやコトを  
起こせる土台が整っているのを実感していま  
す。これからローカルで自発的にいろんな事  
業ができていくという時代を迎えるとき、チャ

レンジが好きな人、ワクワク感を求めて新し  
い仕事をするのが好きな人を育てていく必要  
があります。今の子どもたちに、失敗しても  
いいからチャレンジすることが大切という価  
値観を醸成していくことができれば、日本は  
楽しくやっていけるのではないかと思います。

**日比野** アートの世界でも動的平衡的な現象  
が見られるようになってきました。たとえば壁  
に留められた絵画を鑑賞するというスタイル  
が長らく続いてきましたが、先ほどご紹介し  
た朝顔や探査船プロジェクトのようにコトと  
してのアートも生まれてきています。

私は岐阜の長良川で毎年冬至の日に、「こ  
よみのよぶね」というプロジェクトを行って  
います。みんなで大きな1~12の数字を作っ  
て、船に乗せて、上流から流すというもので  
す。この取り組みでは、毎年作った暦を壊し  
ています。最初は、「せっかく作ったから使  
い回そう」という声があったのですが、それ  
ではみんなが集まるきっかけがなくなってし



まい、続かなくなります。このように、みんなで集まって、みんなで作って壊していくからこそアートが世の中に機能していくわけです。

**竹内** ここまで皆さんのお話を伺う中で、「コト」というキーワードが出てきたと思います。私が大学で科学哲学を勉強していたときに、事的世界観という言葉を目にしました。人間はどうしてもモノを中心に考えがちですが、実際にはモノというより、コトが重要だったりします。私が計画している小学校でも、1年生からプログラミングの授業を計画しています。実際にアメリカでは、1年生からプログラミングを遊びの中で勉強する教材が使われています。日本はそういったところで遅れていると感じています。

**谷川** 日本はゲームの所有率が高く、幼い頃からゲームで遊ぶことの誘惑が圧倒的に大きい。ゲームに接するよりも早い段階でプログラミングの面白さを教えない限りはうまくいかないといわれています。ゲームでどんなに

上達しても、ゲームのルールを守ることしか覚えられない。しかし、もっと大切なのは、柔軟にルールを変えながら遊ぶというプログラミングの発想ではないでしょうか。

**日比野** 確かに、プログラムを覚えることは大切です。ただ、一方で絵とか感性の世界は大して進化しないと思います。アートには、科学技術のように研究を受け継いで進化させるという発想がないからです。今、私が世界で一番古いといわれる洞窟壁画を見ても、その絵のうまさにとっても感動します。技術はすごく進化しているけど、美術は違う。そこが人間の魅力でもあるのかなと思います。

**竹内** 進化していくものもあれば、普遍のものもあるということですね。これから人工知能社会がやってくるけれども、ワクワク感につながっていく人間の感性も非常に大切です。感性を大切に、それを保持しつつ、テクノロジーの進化についていく必要があると思います。



# 大阪

2015年10月19日(月)

ナレッジキャピタル コングレコンベンションセンター

**福島** 今日のフォーラム全体のテーマは「2030年の日本をデザインする」です。まずはパネリストの皆さんに、自己紹介も兼ねながら、2030年に向けてどんな「ワクワクする目的」を掲げていらっしゃるのかを伺っていききたいと思います。

**迫** 僕の人生の中では、中国との出会いはワクワクする衝撃的な出来事でした。僕は建築事務所に勤めていたときに、突然、中国・北京の大型プロジェクトの担当者となりました。住宅とオフィスが混在する「北京建外SOHO」という巨大プロジェクトを手がけることになったのです。面積でいうと70万㎡あって、2000世帯が住んでいますが、昼間人口

は大きく膨らみ10万人にもなる小さな街です。この仕事をきっかけに、中国でオフィスビルの依頼をいただくようになり、その後、独立することになりました。

中国と日本では、いろいろなことが違いますが、共通することもあります。「この建築が生まれることで、よりいい地域になる」ということを実直に進めていけば、中国でも評価されます。また、自分のやり方を固定化しない、スタイルを押しつけないことが大切であると学びました。

中国の人たちは、日本を实によく見ていました。「日本から学びたい」「今、自分たちに足りないものは何か」と何度も聞かれました

●モデレーター



**福島敦子** (ふくしまあつこ)

ジャーナリスト  
津田塾大学卒。中部日本放送を経て1988年に独立。NHK、TBSなどで報道番組を担当。テレビ東京の経済番組や週刊誌「サンデー毎日」での連載対談、日本経済新聞など、これまでに700人超の経営者を取材。経済・経営をはじめ、環境・コミュニケーション、農業・食などをテーマに講演やフォーラムでも活躍。上場企業社外取締役や経営アドバイザーも務める。著書に『愛が企業を繁栄させる～ビジョナリーな経営者の共通原理～』など

●パネリスト



**迫慶一郎** (さこけいいちろう)

建築家/SAKO建築設計工社代表  
東京工業大学大学院修了。山本理顕設計工場勤務後、2004年北京にて「SAKO建築設計工社」を設立。同年コロンビア大学客員研究員を務める。現在、東京と福岡にも事務所を構え、中国、日本を中心に、韓国、モンゴル、スペインでも仕事を行う。建築とインテリアなど、完成したプロジェクトは100を超える。国内外で受賞多数。近著に『希望はつくる あきらめない、魂の仕事』

●パネリスト



**大畑大介** (おおはただいすけ)

神戸製鋼コベルコスティーラーズアンバサダー、ラグビーワールドカップ2019アンバサダー  
京都産業大学在学中に日本代表として活躍後、神戸製鋼にてトライゲッター、エースとして活躍。豪州・ノーザンサバーブ・クラブなどを経て、神戸製鋼コベルコスティーラーズとプロ選手契約。その間1999、2003年のW杯に出場。2度のアキレス腱断裂を経験するも不屈の精神で代表試合トライ数世界新記録を樹立。現役引退後はスポーツを通じた人材育成や街づくりにかかわる。ラグビーワールドカップ2019アンバサダー。著書に『信じる力』など



た。中国に対して日本のどこがお手本となるだろうかと考えると、日本がこれから迎える問題を先に解決することではないかと思っています。2030年の日本には、課題解決先進国になってほしいというのが僕の考えです。

**大畑** 僕自身は小学校3年生からラグビーを始め、25年ほどプレーしました。2011年シーズンで引退して以降、いろいろなところでラグビーを広めるほか、19年に日本で開催されるラグビーワールドカップのアンバサダーとして活動しています。ラグビーが世の中をワクワクさせられるようなコンテンツになるようにしたいと思いながら仕事をしています。

僕は運動能力には自信があったけれど、みんなとうまく接するのが苦手な子どもでした。当時、大阪の地元ではみんな野球をやっていて、阪神タイガースを応援していましたが、僕は野球以外のことで個性を発揮したいと思い、ラグビーを始めました。最初はラグビーをしている子のコミュニティにどう入っ

ていけばいいのかわかりませんでしたが、最初のトレーニングで、誰よりも走るが一番速かった。そのときみんなが僕のことを受け入れてくれたんです。それは、ワクワクできる自己表現の道具を手に入れた瞬間でしたね。

**山崎** 僕はコミュニティデザインという仕事をしており、全国各地を回って、まちづくりの司会進行みたいなことをしています。各地に行くと、格好いい高齢者の方がたくさんいらっしゃいます。格好いい大人がたくさんいるような地域を作るには、健康である必要があります。仕事を通じて健康をどう促進させていくのかも重要なテーマです。2030年に向けて皆さんが健康になれるような仕事のお手伝いができたらと考えています。

僕はもともと建築業界でデザインの仕事をしていたのですが、「これから人口が減るのに日本で建築物を作る必要があるのか」という単純な疑問が湧いてきたんですね。そこ

## ●パネリスト



**山崎 亮** (やまざきりょう)

studio-L代表、東北芸術工科大学教授（コミュニティデザイン学科長）  
工学博士。建築・ランドスケープ設計事務所を経て、2005年studio-L設立。地域の課題を地域に住む人たちが解決するためのコミュニティデザインに携わる。「海士町総合振興計画」「studio-L伊賀事務所」「しまのわ2014」でグッドデザイン賞、「親子健康手帳」でキッズデザイン賞受賞。著書に『コミュニティデザイン』など。慶応義塾大学特別招聘教授

## ●パネリスト



**谷川史郎** (たにかわしろう)

野村総合研究所理事長  
※プロフィールはP.29に掲載





で、人と人とのつながりを作っていく仕事をしようと考えました。当初は、まったく仕事の依頼がなかったのですが、あるとき島根県隠岐郡海士町長から「あなたたちと一緒に島の未来を考えたい」と依頼をいただきました。公共の仕事は未知の経験でしたので、すごくワクワクしましたし、できることを全部つぎ込もうと思いました。ありがたいことにいろいろな方に注目していただき、海士町は地方創成のモデルであるといわれるようになりました。

**福島** ワクワクする目的を掲げて実現するには、さまざまな苦勞があったと思います。それをどう乗り越えてきたのか、自分にどんなことを課してきたのか、そのあたりをお聞きしていきたいと思います。

**大畑** 僕は小学校6年から中学にかけて、成長期に伴う足の痛みに襲われ、全然走れなくなってしまいました。でも、ラグビーは自分を表現する武器であるという思いがあったので、やめることは考えませんでした。そうした事情から、高校入学時にはラグビーで何の実績もありませんでしたが、右足の上履きに「全国制覇」、左足に「高校日本代表」と書きました。目標を公言することで、自分にプレッシャーを掛けたわけです。そして、みんなよりハードな練習をした結果、入学時に7秒0だった50m走のタイムが、1年後には5秒9にまで向上しました。その成功体験は自分にとって大きな出来事になりましたね。

**山崎** 僕の仕事は、自分が何かをやればよくなるわけではなくて、地域の人たちが立ち上



がって動き出さないと、進みません。上杉鷹山の家庭教師だった細井平洲は「否定しない」という言葉を残しています。地域の中で誰かが何かアイデアを出したときには、否定せずに「いいですね」「もっとこうすればよくなりますね」という話をする。そうすると地域の人も「もうちょっとやってみようか」となります。相手の意見を否定しない。そこを強く意識してきました。

**迫** 僕は「東北スカイビレッジ」という震災復興のデザインを考えました。「『津波に襲われたから、それよりも高い防潮堤を作れば済む』という安易なソリューションでいいのか」「日本人が海との関係を遮断していいのか」という考えのもと、想定する津波より高い場所にまちを再生する試みです。宮城県名取市長に考えを説明したところ、採用したいというお話をいただき、「名取スカイビレ

ッジ」というデザインを提案しているところです。

こういった取り組みは中国での気づきに基づいています。彼らは社会を変えていけると信じているところがある。そこに大きな勇気をもらいました。自分で「いい」と思ったら、とにかくそれを見てもらい、世に問う。もちろん空振りに終わるかもしれないけれども、そういった提案は続けていきたいと思っています。

**福島** ここからは、2030年に日本全体がワクワクする活気のある社会になっていくために、私たちはどんな視点を持つべきなのか、大局的な観点からお聞きしたいと思います。

**山崎** これから65%の仕事がなくなっていく時代に、地域を元気にするためには、若い人が「どんな会社に就職すれば将来が安泰のかな」と考えるようではだめだと思います。



会社の平均寿命は23.5年といわれています。仮に、地方創生で地域に会社の支社を作ったとしても、20年後には地域にほとんど残れないかもしれない。そうなると、22歳で大学を卒業した若者は、45歳のときに職を失うことになります。ですから、雇われて生きるのとは別の働き方をもう少し地域に広げていき、その働き方の可能性を示していくことが大事になると考えています。

**迫** 僕は、最初にお話したように課題解決先進国を目指したい。たとえば今、福岡県うきは市で「幼老一体施設」というものを造っています。幼老一体施設とは、保育園と老人ホームが園庭を介して一つの敷地の中にあるというプロジェクトです。うきは市も例にもれず「少子化」と「高齢化」に直面していますが、この2つのマイナスの状況を掛け合わせることで新しいことができます。このような施設が街の中心にあることこそが、少子高

齢化を迎える未来に対して、解決の先駆けになると思います。

**大畑** 2030年に向けて「こうなりたい」を思い描くことで、思い描いたものを実現しようと努力する力も生まれてきます。自分たちがそれぞれエネルギーを持って、「社会を変えていこう」「こうなっていきたい」というモーションを起こすことで、小さな力が合わさって大きなものになり、いろんな状況が変わっていきます。ですから、皆さんが思い描いている未来のビジョンを、恥ずかしがらずに、ぜひ隣の人に言ってみるといいのではないかと思いますね。

**福島** ワクワクする目的を掲げて、勇気をもって一步を踏み出してみる。そこから、大きな変化が生まれ、また次の一步が見えてくる。そんな刺激的なメッセージをパネリストの皆さんからいただいた気がしております。







## 東京

2015年10月26日(月)

東京国際フォーラム

**竹内** 谷川さんからご指摘があったように、「今の小学生の65%が、将来、まだ存在していない職業に就く」時代が訪れます。そういった社会で、子どもたちはどのような仕事を見つけて、どうやって世界で闘っていくことになるのか。まずは、これまで皆さんが最もワクワクした仕事やご経験を語っていただきながら、そのヒントを探っていきたいと思います。

**奥山** 僕は、これまで海外で自動車のデザインを中心に手がけてきました。もともと山形の農家の孫に生まれたこともあり、まさか自分がフェラーリを買うとは思っていませんでしたし、デザインをすることも思っていませんでした。自分には手が届かない製品を、想像力を働かせて作るというのはワクワクする体験でした。

最近では新しくビジネスを起す面白さにも目覚めました。現在、山形県の中小企業の工場で、kode9（コードナイン）という自動車を年間5台、限定生産しています。技術の進化やインターネットによって、工業デザイナーもお客様に製品を直接届けることができる時代になった。これは非常にワクワクする出来事だと思います。

私たちにとって難しいのは、本当のお客様像を知ることであり、その方たちの未来を知ることです。仮に、「自分が大切に思っている人の5年後の誕生日に何を送ればいいの

か」と一生懸命考えても答えは出ません。答えがない中で考えていると、最終的には「この人のために自分ができる一番得意なことは何だろう」というところに行き着きます。要するに、自分自身の問題になるということです。それが見えてくると、「これしかない」という結論にたどり着くようになるんです。

**佐渡島** 僕は講談社の『モーニング』編集部で10年間勤務し、マンガや小説の編集に携わった後、2012年にコルクという会社を作りました。世界中にワインを運ぶには、上質なコルクで栓をする必要があります。同様に、作家が作り上げた良質な作品を世界中に運び、後世に残すには、コルクという会社が必要であるという思いが込められています。

今は、小ロットでたくさんの商品を作ることができる時代です。たくさんの人がクリエイターになると、商品があふれます。そこで人に作品を届けるために必要となるのが共感





できるストーリーであり、そのストーリーを作るのに必要なのが編集者です。今後、出版物だけに編集者が必要だった時代から、すべての産業に編集者が必要になる時代になると予想しています。作家の頭の中にある作品を、小ロットでも人の手に届くようにする。それがワクワクすることでもあり、僕の目指しているところです。

僕の場合、『ドラゴン桜』も『宇宙兄弟』もヒットするまで4年くらいかかっています。『ドラゴン桜』を企画したのは、東京大学の価値が下がっていたタイミングでしたが、『ドラゴン桜』の後に東大ブランドが復活しています。こういったものには、ある種の「波」があって、僕は波が下になったタイミングで企画しているわけです。

芸能界では、たとえばマツコ・デラックスさんのような人気タレントには、キャラクターに応じた「席」があります。誰かが席に座っているとほかの人は席に座ることができな

いし、空くと座れるわけです。現実には、どの席が空いているか分からなくて、長い間空いている席もあります。その空いた席を見つけるのが企画であり、「新しい席を作る」のが本当にすごい企画だと思います。今は、産業全体で新しい席を作るタイミングです。僕自身はそう思ってチャレンジしているところです。

**山崎** 私は『宇宙戦艦ヤマト』や『銀河鉄道999』を見て、宇宙に感化された世代です。私がいいたのは国際宇宙ステーションという、地球から400kmのところですよ。15の国が国際協力でサッカー場くらいの広さの宇宙ステーションを作り上げ、そこで一緒に共同生活をするというのはワクワクする経験でした。一番びっくりしたのは、地球に戻ってきた後です。紙1枚でさえ重いという事実には驚かされました。地上に出た瞬間、風が吹いてきて、草や木の香りが漂ってきたときに、何気ない日常がすごくありがたいなと思いました。

●モデレーター



**竹内 薫** (たけうちかおる)

サイエンス作家  
※プロフィールはP.28に掲載

●パネリスト



**奥山清行** (おくやまきよゆき)

工業デザイナー／KEN OKUYAMA DESIGN代表  
ゼネラルモーターズ社(米)チーフデザイナー、  
ボルシェ社(独)シニアデザイナー、ピニンファ  
リーナ社(伊)デザインディレクターを歴任。現  
在はKEN OKUYAMA DESIGN代表として、企  
業コンサルティング業務のほか自身のブランドで  
自動車・インテリアプロダクト・眼鏡の開発から  
販売まで行う。トラクターをはじめとするヤマ  
マ製品、秋田新幹線、北陸新幹線、2017年運行  
開始予定の豪華列車「四季島」などを手がける。  
著書に『100年の価値をデザインする』など

●パネリスト



**佐渡島庸平** (さどしまようへい)

株式会社コルク代表取締役社長  
講談社にて、週刊モーニング編集部に所属。  
『バガボンド』(井上雄彦)、『ドラゴン桜』(三  
田紀房)、『モダンタイムス』(伊坂幸太郎)な  
どの編集を担当。2012年に退社し、クリエイ  
ターのエージェント会社、コルクを設立。現在、  
漫画作品では『オチビサン』『鼻下長紳士回顧  
録』(安野モヨコ)、『宇宙兄弟』(小山宙哉)、  
『テンプリズム』(曾田正人)などに加え、小説  
作品の編集にも携わっている



今は、国家プロジェクトだった宇宙に民間企業が参入している時代です。宇宙旅行が始まれば、世界の大都市は日帰りで結ばれるようになります。それによって、よりよい世の中になれたらいいと考えながら活動しています。

日本人が宇宙飛行士になったのは、ここ20~25年くらいのことです。もともと宇宙はSFの世界だったのが、だんだん現実宇宙に行けるようになってきました。これからたくさんの方が宇宙に行くようになると「宇宙飛行士」という言葉もなくなるかもしれません。このように、宇宙をとりまく概念がどんどん変わっていくという想像力を持つことが大切だと思います。

**奥山** 理屈を超えた「こだわり」とか「好きである」といったところにやる気を見出し、最初にリスクを取って物事を始めた人が結果的には経済的に成功する。そうだとすると、何よりも一番大切なのは、自分がやりた

いと思うものを追求することだと思います。

それから、僕自身は「世界は自分が考えているよりもどんどん先に進む」という前提に、すばやく対応する必要があると考えています。そういった状況でお客様に選んでいただくためには、次の3つが求められます。1つめは、ビジネスとして成立する事業であること。2つめは、基礎研究を常に行っていること。3つめは、社会貢献や社会性を意識した運動をすることです。研究と運動は利益を生まないで、事業の中で利益率を高めながら、研究と運動につなげていくことが大切だと思います。

**佐渡島** 2030年には、僕らの生活の中に「遊び」が増えていくと予想しています。そこでエンターテインメントのキーワードとなるのが「アラカルト」です。文化が発達していくと、コース料理は最終的にアラカルトになります。たとえば、昔はイタリアンもフレンチも基本的にコース料理でした。これは「知っ

●パネリスト



**山崎直子** (やまざきななおこ)

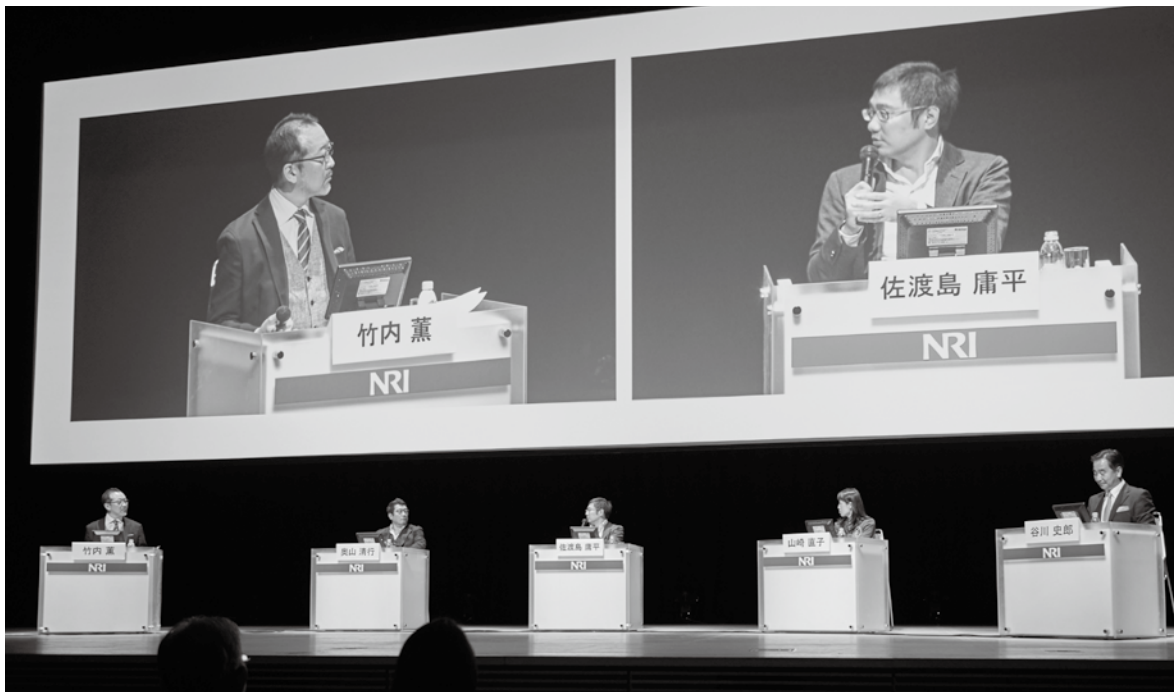
宇宙飛行士  
1999年国際宇宙ステーション (ISS) の宇宙飛行士候補者に選ばれる。ソユーズ宇宙船運航技術者、スペースシャトル搭乗運用技術者の資格取得後、2010年4月、スペースシャトル・ディスカバリー号で宇宙へ。ISS組立補給ミッションSTS-131に従事。2011年JAXA退職。内閣府宇宙政策委員会委員、松戸市民会館名誉館長などを務める。著書に『夢をつなぐ』『瑠璃色の星』など

●パネリスト



**谷川史郎** (たにかわしろう)

野村総合研究所理事長  
※プロフィールはP.29に掲載



ている人が知らない人に教える」という構図です。しかし、文化レベルが上がると、アラカルトで食べなくなってくる。つまり、自分なりのカスタマイズをしていきたいということです。実は、家を造るときも車を作るときもカスタマイズ化は進んでいます。

ソーシャルゲームがヒットしたのも、「ここから始めてここで終わる」というコース料理から、隙間時間で好きなように遊んでいいというアラカルトゲームに変わったからではないかと思っています。将来的には、マンガも小説も一方的に提案されるだけでなく、全員が参加できるようなものになっていくと思います。そういう、みんなが楽しめるような仕組みを作っていくDJのような人が価値を持つのではないのでしょうか。

**竹内** そうなると、作家より編集者が重要になるということですね。

**佐渡島** ただ、0から1で新しい素材ができ

た瞬間には大きな価値があります。われわれは、もともとの素材を作っている人たちにお金が回る仕組み、よりクリエイターに近いプラットフォームを作りたいと考えています。

**奥山** デザイナーも料理人も、もともとの素材を使ってどういう味付けをするかに価値があります。ただし、組み合わせただけでは体力が落ちてきます。日本の底力は世界が真似できない素材を作るところにあるわけですから、そこにお金が回るような仕組みをきちんと作ることは非常に大切だと思いますね。

**山崎** 人がクリエイティブな仕事に従事するためには、やはり社会インフラが必要だと思います。日本の人口が減る中でインフラを保つためには、人工知能を活用したり、生産性を高めたりする仕組みが必要だと思います。仕組みを作るためには、まず危機管理がとても大切です。何かあったときに、融通性と余裕度を持っておくということです。たとえば



宇宙船の場合、何か部品が壊れたとしても安全が守られ、実験が継続できるようにすることが基本的な設計思想として浸透しています。何かあったときでも、社会が回るような仕組み作りを考えることで、はじめてワクワクする社会に注力できるのではないのでしょうか。

**谷川** 日本が過去100年くらいインフラを作ってきたときには、中央集権で1カ所にお金を集めるという発想が重要でした。その結果、新幹線や高速道路網、世界最高の通信インフラ基盤が整備されたわけです。しかし、これからはインフラを使う時代であり、一人一人がインフラをどのように使って、面白いことができるのかという発想が重要となります。

私の子どもの頃は、野球の人数が集まらなければ三角ベース、それでも足りなかったら

ベース2つでやるなど、その場でルールを変えながら遊びを楽しんでいました。けれども、いつの間にか決められたルールの中で遊ぶ時代になってきた。そろそろ自分たちでルールを作る、ルールは変えていい、ということに気づくべきであり、それによって2030年に向けて変わることができるのではないのでしょうか。

**竹内** 15年はあっという間です。5年後には東京オリンピックがあり、その10年後にはがらりと世界は変わっていくでしょう。そういった時代を、われわれも、われわれの子どもも生きていくことになります。今日のパネリストの方々のお話をぜひヒントにさせていただいて、15年後ワクワクできるように頑張りたいと思います。

