

大学等シーズ・ニーズ創出強化支援事業
(イノベーション対話促進プログラム)
実施状況報告書

平成26年4月8日

国立大学法人京都工芸繊維大学

目 次

1	当初計画の概要等	1
(1)	当初設定した事業の目的と計画の概要	1
(2)	実施体制	1
2	業務の実施状況	2
(1)	事業全体の概要	2
(2)	実施したワークショップの詳細	4
①	第0回フューチャーセッション-フューチャーセッションをデザインする	4
②	第1回フューチャーセッション-ストーリー誕生編	9
③	第2回フューチャーセッション-ブラッシュアップ編	14
④	第3回フューチャーセッション-報告・振り返り編	22
(3)	プロトタイプデザインについて	28
①	全体コンセプトについて	28
②	プロトタイプデザインの提案	29
(4)	KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座について	34
①	KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座① 対話力	34
②	KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座② システムシンキング	37
③	KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座③ 未来思考の発想力	41
④	KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座④ プロトタイピング	45
3	事業実施により得られた知見・課題等	49
(1)	本事業による一連の取組を通じて得られた知見・課題等	49
(2)	今後の活動への展望	50

1. 当初計画の概要

(1) 当初設定した事業の目的と計画の概要

1) 事業の目的

フューチャーセッションの企画・運営で実績を有する研究者を招聘して学内の自然科学系研究者とデザイン系研究者に他大学の社文系研究者、さらに市民も加えたワークショップ（フューチャーセッション）を4回程度開催し、対話を促進することで産学連携活動における提案力・企画力を強化するとともに産学連携専門人材の能力向上を図る。同時に補助事業終了後は、自律的に多様なワークショップが開催できるようにする。具体的には独自プログラムを企画・運用してデザイン学部門の若手研究者らを中心に学内ファシリテーター人材を育成する。

2) 計画の概要

①フューチャーセッション

「高齢者が自立して生活できる地域社会」をテーマにしたフューチャーセッションを4回程度開催する。学内の研究者、産学連携関連人材や学外の研究者、市民など多様な参加者を30人程度集めてデザイン思考のワークショップにすることで提案力、企画力の強化を図るとともに地域連携の活性化などにつなげる。フューチャーセッションでは京都市内の小学校の学区を一つの地域社会に想定し、京都国際マンガミュージアム（元・龍池小学校）などを会場として使用することで議論の具体性の確保などに努める。セッション終了時にはワークショップで発案されたアイデア、ストーリーをイラストやプロダクトデザインで視覚化して成果物とする。

②ファシリテーター育成プログラム

学内ファシリテーターを養成するプログラムとして運用する。デザイン学部門の若手教員および大学院生らを対象にしたプログラムで、フューチャーセッションと並行して開催する。フューチャーセッションでのOJTと独自プログラムを組み合わせることにより人材育成を進める。また、教員により海外での現地調査・研究等を実施し、情報収集やネットワーク形成を進め、本学でのフューチャーセンター機能の充実を図る。

③フューチャーデザインチーム

フューチャーセッションのサブセッションとして運用する。フューチャーセッションで発案されたアイデア、ストーリーをイラストやプロダクトデザインに落とし込み視覚化する。内容に応じて3Dプリンターの使用や試作の外注を想定している。可視化された創作物はフューチャーセッションにフィードバックしてイメージの共有化や議論の具体化に役立てる。また、フューチャーセッションを題材にしたマンガも作成する。

(2) 実施体制

①フューチャーセッション

ファシリテーターである谷口知弘特任教授を中心に実施する。また、事業全体の企画、運営、広報を行うマネジメントチームを組織し、そのメンバーが参画する。

②ファシリテーター育成プログラム

専門職員の嘉村賢州およびNPO法人ホームズビーのメンバーを中心にプログラムの企画・運営にあたる。

③フューチャーデザインチーム

デザイン学部門の西村雅信准教授らを中心にした教員グループとファシリテーターの谷口知弘特任教授が運営する。イラスト作成、プロダクトデザインの作業は大学院生及び学部学生が行う。

2. 業務の実施状況

(1) 事業全体の概要

1) 事業全体の概要

本事業においては、3つのチームを設置し、4つの活動を相互に作用させながら進めるプロセスを試みた(図1)。事業開始にあたっては、慶應義塾大学大学院システムデザインマネジメント研究科「イノベーション対話ツール開発」チームの協力を得て「①イノベーション創出とワークショップデザイン研究会」を開催し、中心的なメンバーで本事業に関する理論や技法、可能性等について学び研究する機会をつくった。この機会を得た経験と知見も参考にしつつ、フューチャーセンターの手法を活用して、多様な価値観、知識、技術を持つ主体が集い未来を描く対話型ワークショップ「②フューチャーセッション」とイノベーション対話促進を担うファシリテーターの育成を目的とした「③フューチャーデザインファシリテーター養成プログラム」のプログラムを設計した。加えて、本学の特徴であるデザイン力を活用してデザインチームを編成してフューチャーセッションの対話から生み出されるストーリーを可視化する「④プロトタイプデザイン」を行い、さらに議論を深化するプロセスを導入した。

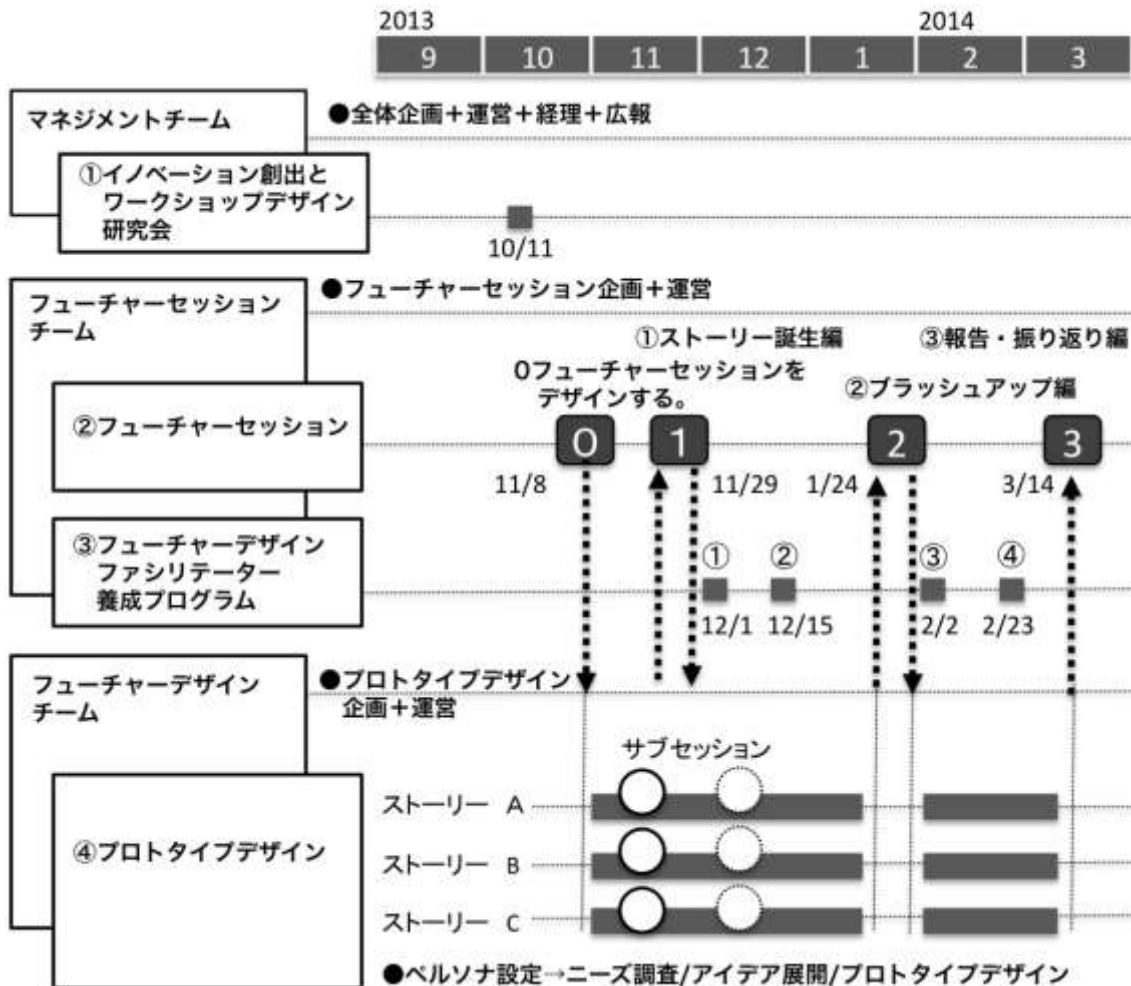


図1 KIT フューチャーデザインプロジェクト ワークフロー

以下に事業の中心である②～④の取り組みについて順を追って概要を記載する。

②フューチャーセッション

「高齢者が自立して生活できる地域社会」をテーマに、フューチャーセンターの手法を活用してフューチャーセッションを実施した。フューチャーセッションは、第0回「フューチャーセッションをデザインする」、第1回「ストーリー誕生編」、第2回「ブラッシュアップ編」、第3回「報告・振り返り編」と計4回実施した。

大学発のイノベーションを対話促進によって創出するための集合知を得るため学内からは3つの学域、9つの部門、2つの教育研究センター等から教員・学生・職員が参画し、学外からは5つの大学・研究機関、5つの企業、5つのNPOとフィールドとする地域の住民など毎回40人～50人の参加者で開催した。特徴的な取り組みとして、デザイン学部門の研究者・大学院生がデザインチームを構成し対話で得られたアイデアを具体的な仕組やツールへと可視化した。加えて、啓発普及を目的にフューチャーセッションを題材にしたマンガ冊子を京都精華大学の協力を得て作成し関係者に配布した。

③ファシリテーター育成プログラム

イノベーション対話促進を担うファシリテーターの育成を目的に、「対話」「問題解決思考」「ファシリテーション」「デザイン」などの理論と技術を学ぶ講座を次のプロセスで計4回実施した。第1回「対話力」、第2回「システムシンキング」、第3回「未来志向の発想力」、第4回「プロトタイピング」。

また、教員による海外実地調査ではフューチャーセンターの先進地であるオランダを訪問し、イノベーション対話を促進するフューチャーセンター関連施設を実地調査し情報収集とネットワーク形成を行った。

④プロトタイプデザイン

フューチャーセッションの対話から得られた問題や発案されたアイデア、ストーリーをイラストや概念図、プロダクトデザインに落とし込み可視化を行った。また、平面での可視化に加えて3Dプリンターを使用した試作を行った。可視化された創作物はフューチャーセッションにフィードバックしてイメージの共有化や議論の具体化に役立った。イノベーション対話の場において本学の特徴である「デザインの力」を有効に活用した。

2) 学内外への情報発信

本事業の情報発信は、創造連携センターのウェブサイト内に専用サイトを設置し上記、4つの活動を中心に告知と結果の報告を掲載した。

(専用サイトURL <http://www.liaison.kit.ac.jp/fdp/index.html>)

また、フューチャーセッションの啓蒙・普及に役立てるため、本事業におけるフューチャーセッションのプロセスを題材にしたマンガを京都精華大学の協力を得て作成した。「未来をデザインしよう」と題したマンガ冊子を1000部印刷し関係者に配布するとともに、未来のステークホルダーを獲得するツールとして活用する。

2. 業務の実施状況

(2) 実施したワークショップの詳細

1) ワークショップ<フューチャーセッション>について

①第0回フューチャーセッション-フューチャーセッションをデザインする-について

ア. ワークショップの概要

■テーマ フューチャーセッションをデザインする

■開催日時 2013年11月8日(金) 16:00~19:00

■開催場所 龍池自治連合会会議室

[元龍池小学校(京都国際マンガミュージアム)内]

■参加者

京都工芸繊維大学のみなさん

各分野の専門家のみなさん

龍池学区のみなさん

場とつながりラボ home's vi のみなさん

合計45名

■参加者の属性について

本フューチャーセッションでは、テーマとの関連や多様な分野、セクターからの参加を考慮し開始時に参加者を概ね確定した。参加の属性は次の通りである。4回のフューチャーセッションを通して、参加者がほぼ固定していたため属性の記載は本項のみとした。

○京都工芸繊維大学 [3つの学域、9つの部門、2つの教育研究センター等から教員・学生・職員が参画]

造形科学系デザイン学部門 教員4名 大学院生9名

造形科学系建築造形学部門 教員2名

生命物質科学系応用生物学部門 教員1名

生命物質科学系生体分子工学部門 教員1名

生命物質科学系物質工学部門 教員1名

設計工学系機械システム部門 教員1名

設計工学系情報工学部門 教員2名

設計工学系先端ファイブ科学部門 教員2名

設計工学系電子システム部門 教員2名

研究推進本部 教員3名

創造連携センター 教員2名 職員2名

ベンチャーラボラトリー 研究生1名

研究推進課 職員2名

KIT 男女共同参画推進センター 職員1名

○学外協力者 [5つの大学・研究機関、5つの企業、5つのNPOなど様々な分野から参画]

大学・研究機関 教員4名 研究員2名 職員2名

企業 5名

NPO 11名

○龍池学区住民 [龍池町づくり委員会のメンバーを中心に参画]

龍池町づくり委員会 4名

他 1名

■概要

本プロジェクトにおいて全4回実施するフューチャーセッションの初回を第0回フューチャーセッションとして開催した。今回は本プロジェクトに関わる皆さんに集まっていただき、今後実施するフューチャーセッションをどのように進めていけば良いかを話し合うと共に、お互いの事を深く知り合うことを目的としたセッションを行った。

■プログラム

ファシリテーター

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 谷口 知弘

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

1. 挨拶

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 行場 吉成

2. チェックイン

3. 本プロジェクトの趣旨説明

および本日のプログラム説明

4. フューチャーセッション

5. チェックアウト

■詳細

1. 挨拶

文部科学省が実施する産学連携の取り組みの中で、多様な連携による新しい価値の創出を目指している。今回は、谷口知弘特任教授と嘉村賢州ファシリテーター専門職にファシリテーターを担っていただく。

半年間の新しい試みに対してワクワクしている部分もありますが、反面ドキドキしている部分もある。フューチャーセッションによって、たくさんの方が混じり合って化学反応を起こせば良いと思います。皆さんと半年間共に走っていきながら楽しむことを楽しみにしている。



2. チェックイン

まず、ホテルにチェックインするようにこの場にチェックインしてもらった。

4人～5人のグループに分かれて、グループ内で「簡単な自己紹介」と「いまの気持ち、いま感じていることや気になっていること」を1人1分程度で共有することで、第0回フューチャーセッションへのチェックインとした。

3. 本プロジェクトの趣旨説明および本日のプログラム説明

本プロジェクトには、3つのミッションがあります。「対話によるイノベーション創出の試みと検証」「学内のシーズを社会のニーズとマッチングしていく」「高齢者が自立して生活できる社会を実現するための仕組みやツールを創り出していく」の3つである。大学・学外の専門家・地域の人と同じ部屋の中で共に知恵を出し合う場をフューチャーセッションによって、社会のニーズを捉え研究によって生まれたシーズを社会のニーズと融合させていく。その成果として、高齢者が持っている隠れた能力を生かして行く方法を生みだしたい。

本日は、本格的に始まる第1回フューチャーセッションをどう進めるかを考えると共にお互いの良さを生かすために参加者同士がしっかりと知り合う場とした



い。

また、「今までになかった社会に役立つ物を生み出すには、どのような『問い』で話し合えば良いのか」といったことや、「どのような人の話を聞けばよりアイデアが膨らむのか」についても話し合いたい。

4. フューチャーセッション

(1) アイスブレイキング（嘘つき自己紹介）

4人1グループに分かれ、各人が自分に関するエピソードを3つ披露する。ただし、その中に一つウソを混ぜてもらい、どれがウソかをグループ内であて合うというゲームを行った。



(2) インタビュー ・ 他己紹介

お互いのことを知らずに話し合っても背景がわからないまま話し続けるので、うまく行かないことが多いことから、お互いのことをより深く知り合うために、2人1組になって片道15分、往復30分のインタビューを行った。

その後、インタビューの内容を他のグループと共有した。

(3) ワールドカフェ

4人1組の小グループに分かれて「今回のフューチャーセッションから生みだせそうな可能性は？」という問いについて深めていった。途中、席替えを行い、メンバーを入れ替え、他のグループの気づきや発見・視点を取り入れながら、提示された問いを更に深めていく作業を参加者全員で行った。



(4) ハーベスト（収穫）

今回の収穫として、「今回生まれてきたアイデア」「新たな発想を生み出す問い」「この場に巻き込みたいメンバー」の3つを考え、付箋に書いて共有した。

5. チェックアウト

最後に、4人1グループになって今感じていること気になっていることを共有して参加全員がこの場をチェックアウトした。



イ. ワークショップの検証とアウトプット

a. 仮設と目的

この回では本来第一回とすべきところを第0回と銘打って開催した。その意図としては有志の参加者をプロセス設計から参加いただくことで①主催者と参加者との垣根を壊す、主催者と参加者の関係性および参加者同士の関係性を高める。②多様な参加者の個性を活かすプログラムを生み出す。③多様な観点から大テーマに対して創発を有無「問い」を生み出す。ことを目的として開催した。

b. 手法について

第一回から巻き込むべき参加者の多様性に即したメンバーに呼びかけ参加していただき、関係性の構築を重視した対話プログラムの設置、フューチャーセッションの肝となる「問い」に関するダイアログを中心にプログラムを進めた。

c. 効果と課題

実際は多様なメンバーが一堂に集まり、経験したことがないアイスブレイキングやインタビューを体験する中でお互いの個性を知り、楽しみながら関係性を紡ぐことができた。参加型に徹底したことで、関心度も高まり、2回目以降の会の出席率にもつながったと考えられる。大テーマや問いに関しても「高齢者」および「自立」という言葉への違和感など主催者だけでは気づけなかった視点で磨き上げることができた。課題としては全体に共通する部分として、「時間の足りなさ」があった。多様で多忙な専門家に集まっていただかないと進まない現状と気づきを深めるための対話の時間の両立を目指したが、まだ参加者が知らないアプローチのため3時間という設定が限界であり、その分、プログラムの検討部分は浅めに終わってしまった。

d. アウトプット

当日は大テーマに対して既に思い浮かんだアイデア、第1回以降扱いたい「問い」、このプログラムに参加すべき人物像などが成果物として共有され、それらをもとに第一回のプログラムおよびゲストスピーカーが決定された。

②第1回フューチャーセッション-ストーリー誕生編-について

ア. ワークショップの概要

■テーマ ストーリー誕生

■開催日時 2013年11月29日(金) 16:00～19:20

■開催場所 龍池自治連合会会議室

[元龍池小学校(京都国際マンガミュージアム)内]

■参加者数

京都工芸繊維大学のみなさん

各分野の専門家みなさん

龍池学区のみなさん

場とつながりラボ home's vi のみなさん

合計43名

■概要

本プロジェクトにおいて全4回実施するフューチャーセッションの初回を「フューチャーセッションをデザインする」場として第0回として開催し、今回を第1回として開催した。今回は本プロジェクトに関わる皆さんに集まっていたいただき、高齢者の活躍できる未来の社会を描くことを目的としたセッションを行った。

■プログラム

ファシリテーター

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 谷口 知弘

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

1. 挨拶

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 行場吉成

2. チェックイン

3. 前回の振り返り

4. ストーリーテリング

京都工芸繊維大学創造連携センター特任教授 谷口知弘

龍池住民自治連合会龍池町づくり委員会 寺村貞之

同志社大学大学院総合政策科学研究科教授 関根千佳

5. 全体対話～ワールドカフェ～

6. グループ作業～未来新聞をつくろう～

7. デザインチームの紹介

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門

准教授 池側隆之、助教 多田羅景太、助手 村山加奈子

8. チェックアウト

■詳細

1. 挨拶

文部科学省が実施する産学連携の取り組みの中で、多様な連携による新しい価値の創出を目指している。今回は、ゲストによるストーリーテリングがあること、多様な人々と知恵を集め未来を描きたいとの趣旨の説明があった。

2. チェックイン

まず、ホテルにチェックインするようにこの場にチェックインした。4人～5人のグループに分かれて、グループ内で「簡単な自己紹介」と「いまの気持ち、いま感じていることや気になっていること」を1人1分程度で共有することで、

今回のフューチャーセッションへのチェックインとした。

3. 振り返り

第0回で参加者のみなさんに出して頂いたアイデアについて「今回生まれて来たアイデア」、「発想が広がる問い、みんなを巻き込む問い」、「この場に巻き込みたいメンバー」の3項目にわけて紹介した。



4. ストーリーテリング

導入：谷口知弘

(京都工芸繊維大学創造連携センター特任教授)

本事業が「高齢者がいきいきと活動できるまちづくりを行う為に、高齢者の知恵や持ち味を活かした仕組みやプロダクトを生み出す取り組みであることを再確認しました。具体的な例として、地下鉄の階段利用促進について、デザインの力で人々の行動が変わった例や、60代以上の女性スタッフが運営しているイギリスのコミュニティカフェの例、高齢の女性が幼児を育てるために手仕事を通じた場所づくりをしている事例などを紹介しました。



(1) 寺村貞之（龍池住民自治連合会龍池町づくり委員会）

明治のはじめに町衆が資金を出し合って自ら建てた番組小学校を中心に形成された学区自治の話や、会場のある場所が呉服商や両替商が並ぶ地域であったことを紹介していただいた。その他「龍池町づくり委員」として活動していること、自然の多い大原学舎での子どもの達の育成に取り組んでおられることなど紹介いただいた。



(2) 関根千佳

(株式会社ユーディット代表)

加齢を衰退ではなく、成熟の一過程として捉え、高齢社会をどのようにデザインするかを考える学問であるジェロントロジーを紹介していただいた。また、ICTの分野においてユニバーサルデザイン取り入れた先駆的な商品開発を实践されてきた会社経営者の視点から、未来の高齢社会像についてご提案をいただいた。



5. 全体対話（ワールドカフェ）

高齢者が活躍している地域を描くために、4人1組の小グループにわかれて対話を行った。ワールドカフェを2ラウンド行い、模造紙にマーカーで自由に落書きしながら発想をひろげていった。

「5年後、この地域を訪れると、あちこちで元気そうなお年寄りに出会うようになりました。詳しく聞くと、移住希望者が殺到しているとのこと。さらに、日本中、世界中から視察が訪れるようになったようです。いったい、そこでは、何が起きているのでしょうか？」との問いで、席替えによって、メンバーを入れ替え、提示された問いを深めていく作業を参加者全員で行った。



6. グループ作業 ～未来新聞をつくろう～

(1) マグネットテーブル

全体対話（ワールドカフェ）での気づきや大切に思ったことから各自関心のテーマをフリップボードに書き出し、互いの関心を確認しながら8つグループが形成された。



(2) ワークショップ ～未来新聞をつくろう～

「未来新聞を作ろう」というワークで、あたかも、未来の新聞に載ったかのような、記事をつくるグループワークを行った。各自の関心事を語り合う事からはじまった対話からアイデアが次々に提案され、8つの龍池未来新聞の記事が完成した。具体的には「世界に発信!!京都にオールジェネレーション サポートドシェアハウスがオープン!」や『『生涯元気村』～好きな事だけしてイキイキ～入村者希望続々!!』などのアイデアが出た。



7. 今後について ～デザインチームの紹介～

今回出たアイデアを具体的に形にするデザインチームのメンバーとして、デザイン学部門の池側先生、多田羅先生、村山先生が紹介された。今後は、デザインチームを中心にアイデアを「可視化」し、素敵な未来を共有できるようにデザインを進める。

8. チェックアウト

最後に、4人1グループになって今感じていること気になっていることを共有して参加全員がこの場をチェックアウトした。

イ. ワークショップの検証とアウトプット

a. 仮設と目的

この回では①多様な角度からの議論を通じて大テーマに対して多様な切り口を発見すること②大テーマの課題が解決したあとの未来社会の姿を想像することを目的として開催した。

b. 手法について

参加者自身も多様なバックグラウンドを持っているものの大テーマに対してはまだ情報が少ないといこともあり、①高齢者の観点から②地域の観点から③デザインの観点から話題提供を行った。またイキイキと未来像を創出するために、多様な知恵が化学反応を起こすワールドカフェのアプローチで未来志向の問いとともにダイアログを行い、最後は未来新聞という形でのプロトタイプを生み出していった。

c. 効果と課題

特にジェロントロジーに関する話題提供では歳を重ねることに対するイメージの転換がなされ、参加者の発想の広がりをも促進された。ワールドカフェや未来新聞のアプローチもうまく機能したくさんのアイデアが生まれた。第0回で関係性が気づかれ、安心安全な場が生まれていたため、アイデアを出す場面でも恥ずかしながら、遊び心をもって表現することが可能になったのだと考えられる。同時

に課題として高齢者当事者の参加者が少ないこともあり、当事者視点での未来像はあまり現れなかった。

d. アウトプット

成果物としては未来新聞という形で8つのストーリーが生み出された。これらをもとにデザインチームが未来像を編集し具体的なデザイン案を生み出す流れにつなげることができた。

③第2回フューチャーセッション-ブラッシュアップ編-について

ア. ワークショップの概要

■テーマ ブラッシュアップ

■開催日時 2014年1月24日(金) 16:00~19:10

■開催場所 龍池自治連合会会議室

[元龍池小学校(京都国際マンガミュージアム)内]

■参加者数

京都工芸繊維大学のみなさん

各分野の専門家の方のみなさん

龍池学区のみなさん

場とつながりラボ home's vi のみなさん

合計53名

■概要

本日は、全4回実施するフューチャーセッションの第3回目として開催した。高齢者の活躍できる未来の社会を描くことを目的に、地域住民と大学関係者、民間企業や団体職員の方などを含めた参加を募り、新たにデザインチームが提案したデザイン案をブラッシュアップする重要なセッションとなった。

■プログラム

ファシリテーター

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 谷口 知弘

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

1. 挨拶

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 行場 吉成

2. チェックイン

3. 前回までの振り返り

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 谷口知弘

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 准教授 西村雅信

4. デザイン案のプレゼンテーション

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 准教授 池側隆之

大学院工芸科学研究科博士前期課程デザイン科学専攻

森垣貴、金宝恩、前田崇彰

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 助手 村山加奈子

大学院工芸科学研究科博士前期課程デザイン科学専攻

門脇亜希子、益子朋巳、刘雨辰

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 助教 多田羅景太

大学院工芸科学研究科博士前期課程デザイン科学専攻

上村直子、美馬智、大谷裕子

5. ブラッシュアップカフェ

6. 全体共有

7. チェックアウト

■詳細

1. 挨拶

文部科学省が実施する産学連携の取り組みの中で、多様な連携による新しい価値の創出を目指している。今回は、デザイン案のブラッシュアップである。一番重要なセッションだと認識している。

2. チェックイン

まず、この場に「チェックインしてもらいましょう」と、各テーブル7人～8人のグループに分かれて、テーブルごとに「簡単な自己紹介」と「いまの気持ち、いま感じていることや気になっていること」を1人1分程度で共有することで今回のフューチャーセッションへのチェックインとした。

3. 前回までの振り返り

(1) 全体のプロセスについて

まず、フューチャーセッションの3つの目的を確認した。①対話による大学発のイノベーション創出を試み検証すること、②学内研究シーズの融合により社会ニーズにマッチした問題解決を提案すること、③「高齢者が自立して生活できる地域社会」を支援するツールやシステムを提案すること。

(2) デザインチームのプロセスについて

西村雅信（京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 准教授）

村山加奈子（京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 助手）

次に、デザインチームの西村先生と村山先生から前回フューチャーセッションで提案された未来新聞の分析を通して整理された概念を説明いただきました。高齢者の自立のプロセスを4象限で分類し、この4つの象限（図1）をつなぐ仕掛けをつくることにより、さらに高い効果が期待できる「スパイラルアップ」という概念（図2）を説明していただきました。

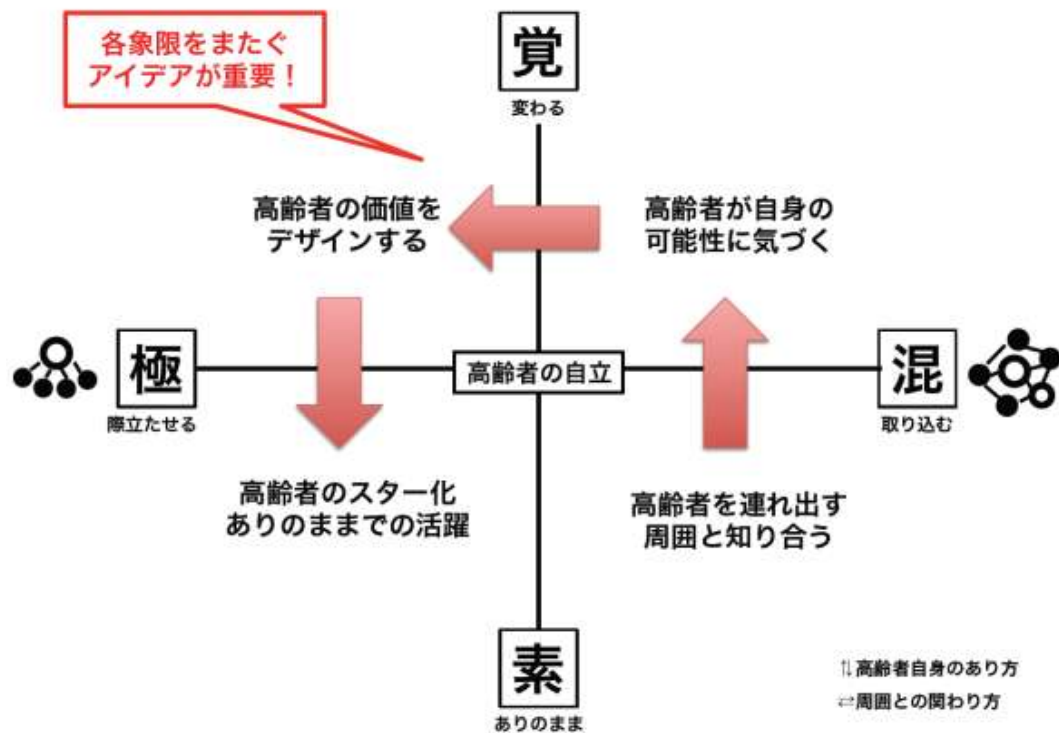
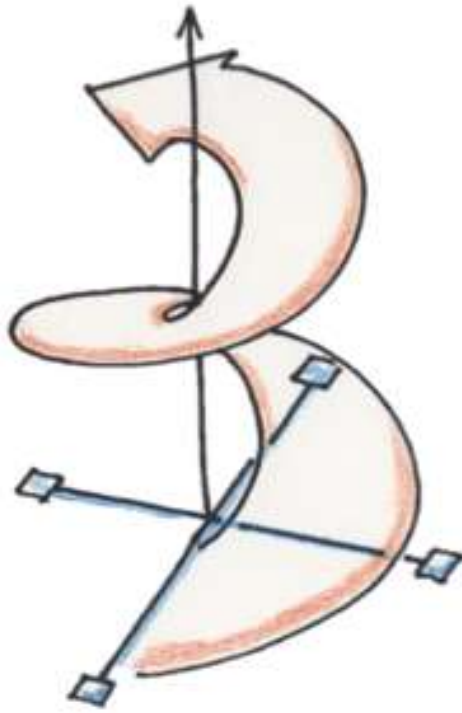


図1 第1回で生成されたアイデアからキーになる要素を抽出、概念として整理



スパイラルアップ

象限をまったく3つの仕掛けが
連続的に機能すると
さらに効果が高まる

図2 「スパイラルアップ」の概念図

4. デザイン案のプレゼンテーション

A、B、C、とデザインチームから3つのデザイン案が提案された。参加者はそれぞれの発表に関して、次の4つの視点で付箋に意見を書きだした。

- ・アイデア（プランを発展させるアイデア／根本的に新しいアイデア）
- ・専門的アドバイス（専門的視点のブラッシュアップ／あなたならではの実現アイデア）
- ・質問（より深く理解するための質問／発想を広げるための問い）
- ・その他（思いついたこと／疑問に思ったこと）



STEP2 アイデアの再展開

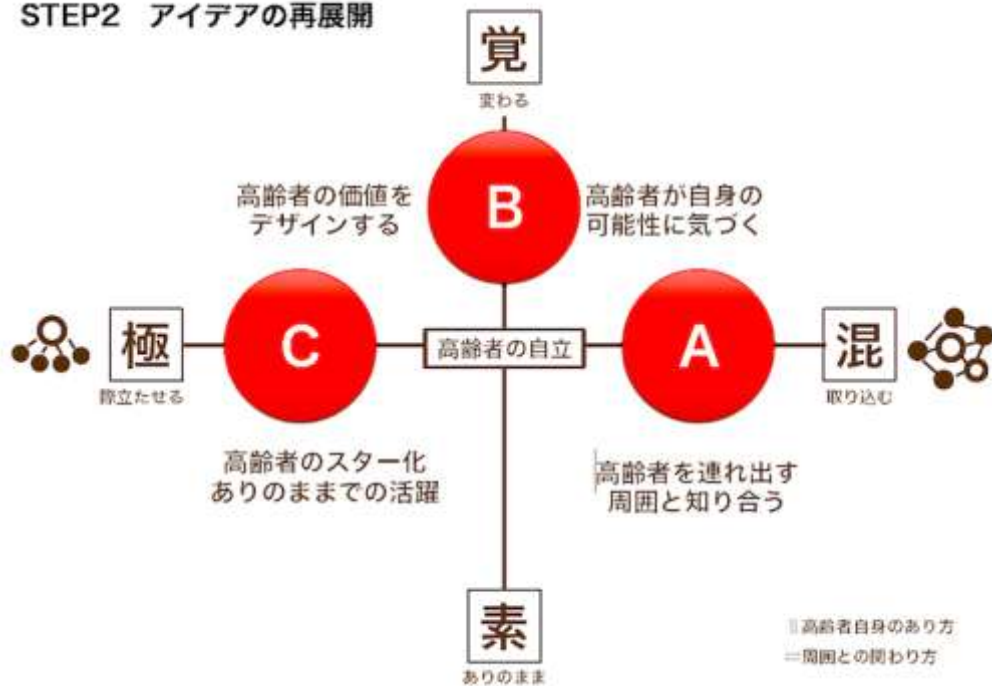


図3 アイデアの再展開

象限をつなぐ3つのアイデア（A、B、C）の位置づけ

提案された3つのアイデア（図3）

A：高齢者が周囲に自分の個性を知らせる

「関心バッジ・ネームプレート」

B：高齢者が自分の特技を活かしたお店を出す

「ZIZIBABA marche」

C：男性高齢者の人生経験と個性を価値化し提供する

「おじなび」

(1) A チーム

高齢者が周囲に自分の個性を知らせる「関心バッジ・ネームプレート」

池側隆之（京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 准教授）

森垣貴、金宝恩、前田崇彰（大学院工芸科学研究科博士前期課程デザイン科学専攻）

まず、Aチーム（池側先生チーム）からの発表があった。テーマは「関心バッジとネームプレート」である。住民自身の趣味や関心を表現する缶バッジのようなサイズの「関心バッジ」をつくる。ユニークで見ると笑顔になるような柄のバッジを付けて地域の行事に参加すると、カメラだったり、手芸であったり、関心・興味に基づくつながりが生まれるというアイデアである。最終的に「地域文化祭」



のようなイベントが開催されることを想定し、関心でつながるグループをつくるプロセスのデザインが提案された。

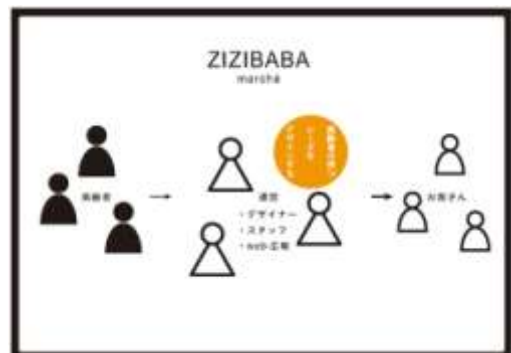


(2) B チーム

高齢者が自分の特技を活かしたお店を出す「ZIZIBABA marche」

村山加奈子(京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 助手)

門脇亜希子、益子朋巳、刘雨辰(大学院工芸科学研究科博士前期課程デザイン科学専攻)



次に、B チーム(村山先生チーム)の発表、

「ジジババマルシェ (ZIZIBABAmarché)」

についてである。前回未来新聞で出たアイデア「ハプニングレストラン」を基にした、ジジババマルシェは、ジジババ(高齢者)の持つ趣味や経験など得意分野を募集して月一回のマルシェ(市場)を開催する。デザイナーが関わることで、ジジババが既に持っている得意のものづくりやサービスの価値を高める。例えばパッケージングの提案や自宅をマルシェにする空間デザインの提案、マルシェのマップ制作などが提案された。加えて、マルシェ開催を近隣地域に広報し人を呼び込むことで地域を活性化するとソーシャル・ビジネスに発展する仕組みが提案された。



(3) C チーム

男性高齢者の人生経験と個性を価値化し提供する「おじなび」

多田羅景太(京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 助教)

上村直子、美馬智、大谷裕子(大学院工芸科学研究科博士前期課程デザイン科学専攻)

最後は、C チーム(多田羅先生のチーム)が「おじなび」を提案した。定年後のお父さんと若い男子大学生を結びつけるウェブサイトづくりをするアイデアで、その名も「おじなび」。登録された高齢の男性(おじさん)と若者の交流を促進するのが狙いである。人生相談をするおじさんがサイト内で検索、交流できるサイトである。

提案概要

このおじさん専用サイト「おじなび」いいおじさん、そろってます

おじさん ← 若いおじさんを探している ユーザー → おじさんと交流して様々な人生経験を共有

訪問ユーザー側トップページ

検索ページ
おじさん検索結果の並びにしたい検索条件を指定

おじさん情報
キーワード検索機能からぴったりのおじさんを見つけ、年齢、地域、経験、特技、はたまたま名前などから絞り込むことも可能

my おじさんの到着情報

編集部おすすめのおじさん紹介

オリスマおじさんの到着ブログ紹介

1. 検索機能
人生経験、特技はすでに生活を通して習得済みで行ってしまったり、忘れがちです。毎日検索機能によって検索でも良い、おじさんなど、最近知り合った同世代の友人や、業界に知っていたインフラなど、検索機能にも取り込める機能がある。

2. おじさん情報
おじさんのプロフィールを詳しく見て、気になる「おじなび」というキーワードから検索してみたいおじさんを探して、そこで検索機能でおじさんの人生経験を共有できる。おじさんの人生経験を共有できるだけでなく、おじさんの人生経験を共有できる。おじさんの人生経験を共有できる。

3. my おじさんの到着情報
検索機能で検索したおじさんのプロフィールを、携帯端末からチェックして、おじさんの到着情報を確認できる。おじさんの到着情報を確認できる。おじさんの到着情報を確認できる。

4. 編集部おすすめのおじさん紹介
おじさんおすすめのおじさんを紹介している。おじさんの人生経験を共有できる。おじさんの人生経験を共有できる。おじさんの人生経験を共有できる。

以上3チームによる発表があった。

プレゼンテーションが終わって休憩の時間をとった。龍池学区内の喫茶店の焼き菓子とコーヒーで一息つき、参加者は皆くつろぎ、良い切り替えの時間となった。

5. ブラッシュアップカフェ

アイデアを提案した3チームの先生と大学院生が6テーブルにそれぞれわかれて座った。参加者は自分の興味のあるテーブルについてブラッシュアップカフェが始まった。

まず、参加者が発表を聴いている最中に4つの視点で付箋に書いた意見を共有した。共有後、デザインチームのメンバーとの意見交換を通じて改めてアイデアを出し合った。



6. 全体共有

ブラッシュアップカフェでの気づきや重要なポイントについて、テーブルごとにデザインチームのメンバーから報告された。

主なポイントとしては、「関心バッジ」については、できることバッジよりも、できない事バッジ（あえて弱さを見せる）を開発するなどの意見が、また「ZIZIBABA（ジジババ）マルシェ」に関しては、龍池学区独自の地域マルシェが生まれて京都市内の他のマルシェとの差別化ができればいいという意見が、最後に「おじナビ」に関しては、発想は面白いのでどんどんやってほしいという意見が出された。

7. チェックアウト

最後に、4人1グループになって今感じていること、気になっていることを共有して参加者全員がこの場をチェックアウトした。

イ. ワークショップの検証とアウトプット

a. 仮設と目的

この回ではデザインチームが行ってきたプロトタイプをもとに①アイデアの方向性の検証②現在のアイデアの発展を目的に開催した。

b. 手法について

具体的には前回の未来新聞題材にしてデザインチームが考えてきた大テーマに関する分析と解決の方向性についてのプレゼンテーション、具体的なアイデアの



プロトタイプに関するプレゼンテーション、それらをもとにしたダイアログによるブラッシュアップを行った。

c. 効果と課題

プレゼンテーションでは各プランがペルソナを設定して未来像をストーリーとして紹介したこともあり、参加者の理解を促進し、活発な議論につながった。課題としては各回と同様時間の関係上、参加者の専門性を引き出し、出てきたアイデアと化学反応させることがあまりできなかったことが挙げられる。

d. アウトプット

成果物としてはデザインチームが考えている方向性への根本的な問い直し、及び各アイデアに対する発展的な視点がたくさん得られた。これらを下にデザインチームは完成形に向けて作業を進めていった。

④第3回フューチャーセッション-報告・振り返り編-

ア. ワークショップの概要

■テーマ 報告・振り返り編

■開催日時 2014年3月14日(金) 16:00~19:00

■開催場所 龍池自治連合会会議室

[元龍池小学校 (京都国際マンガミュージアム)内]

■参加者数

京都工芸繊維大学のみなさん

各分野の専門家の方のみなさん

龍池学区の方のみなさん

場とつながりラボ home's vi のみなさん

合計37名

■概要

本プロジェクトにおいて全4回実施するフューチャーセッションの最終回。まず、テーマである「高齢者が自立して生活できる地域社会」の実現に向けたデザインチームからの最終発表があり、意見交換を行った。次に計4回のフューチャーセッションのプロセス全体を振り返り、すべてのプログラムを終えた。

■プログラム

ファシリテーター

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 谷口知弘

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村賢州

1. 挨拶

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 行場 吉成

2. チェックイン

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

3. 前回までの振り返りと本日のプログラムの説明

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 谷口 知弘

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

4. デザインチームの提案と意見交換

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門

准教授 西村雅信、准教授 池側隆之、助教 多田羅景太、助手 村山加奈子

5. フューチャーセッション全体プロセスの振り返り

6. チェックアウト

■詳細

1. 挨拶

行場先生より、本プロジェクトに関わって頂いたみなさんへの感謝の言葉が語られた。

2. チェックイン

これまでと同じように集まった皆さんで、この場にチェックインした。

10テーブル4人~5人のグループに分かれて、グループ内で「簡単な自己紹介」と「いまの気持ち、いま感じていることや気になっていること」を1人1分程度で共有した。



3. 前回までの振り返りと本日の趣旨説明

本プロジェクトの目的は、①対話による大学発のイノベーション創出を試み検証すること、②学内研究シーズの融合により社会ニーズにマッチした問題解決を提案すること、③「高齢者が自立して生活できる地域社会」を支援するツールやシステムを提案すること。この3つであることを確認した。

デザインチームには前回ブラッシュアップ編での意見を受けて発展したデザイン案の発表を行った。

振り返りとしては、第0回でテーマに関して参加者の問題意識を共有しプロセスのデザインを検討したこと、第1回で未来新聞づくりをしたこと、第2回はデザインチームからアイデアを可視化したデザイン案の発表があったことを確認した。



4. デザインチームの提案と意見交換

デザインチームによる発表を行うにあたり、西村先生よりデザインチームとしての全体的なコンセプトの説明とデザインチームの思考についてお話しいただいた。その後、デザインチームよりそれぞれのプロダクトについての発表が行われた。

また、A、B、Cチームそれぞれの発表を聴く間、参加者には、「活用に向けてのアドバイス」と「発見・気づき・感想」を付箋に書き出した。



(1) デザインプロセスの紹介

西村雅信（京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学部門 准教授）

モノをつくる際のデザインの方向性・成果の出し方について前回の「高齢者の活躍の仕方4象限」の話をベースにさらに今回は「無限サイクル」という概念を説明しながら、デザインチームがまとめたコンセプトについて紹介された。



(2) デザイン案の提案

① Aチームの発表（池側隆之先生）：『関心バッジ』

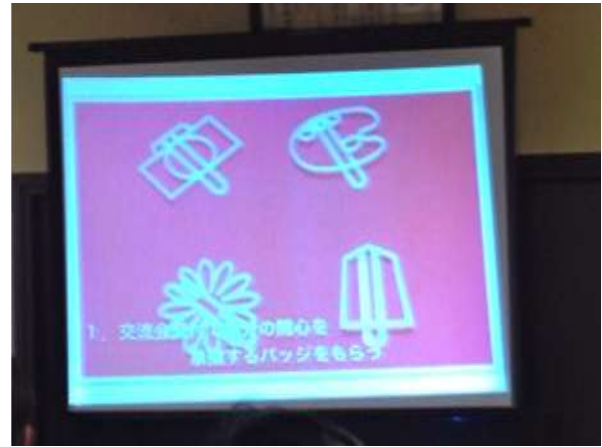
住民自身の趣味や関心を表現する缶バッジのようなサイズの「関心バッジ」をつくる。見ると笑顔になるような柄のバッジを付けて地域の行事に参加すると、カメラだったり、手芸であったり、関心・興味に基づくつながりが生まれるというアイデアである。

Aチームの今回の発表は、関係の始まりのスイッチとして、バッジが機能するためには、あそび感覚とアレンジメントを楽しむ。既存の地域行事の場で間接的なコミュニケーションを生む「関心バッジ」や、新たな出会いや繋がりを求めるもの同士が集う地域交流会において積極的にコミュニケーションを行える「関心バ

ッジ」を考案し、このようなバッジが機能する「ルールと場」の提案とともに、3つの「関心バッジ」についてプレゼンテーションが行われた。



地域貢献の3種類3段階の
関心バッジ



それぞれカメラや絵に興味があることを表す関心バッジ

② Bチームの発表（村山加奈子先生）：『ZIZIBABA マルシェ』

ZIZIBABA MARCHE という店舗と、それを運営する ZIZIBABA STUDIO という貸オフィスが一体になった施設が提案された。高齢者が自身の可能性に気づき、それが価値として周囲に提供されることを目的としている。

お店のコンセプトは「亀の甲より年の功」。年を重ねているからこそ知っている、いいコトを扱うお店。高齢者の持つ「年の功」を地域の価値として発信していく。（以下、高齢者をジジババと呼ぶ。）

取り扱い商品はセレクト商品とオリジナル商品で構成され、ジジババが長年愛用している品や、何十年も食べ続けている定番のお菓子や、かばんにいつも入れている便利グッズ、ジジババの知恵のつまった手作り品などをデザイナーが選んで販売する。

運営場所は龍池学区の空きビルを想定し、1階にお店、上の階に ZIZIBABA STUDIO として MARCHE を運営する専門家やスタッフの所属する事務所が入る。お店の運営に協力するかわりに格安でこのビルに入居できるものとして、デザイナー、WEB 制作、会計士などを募集する。コンセプトに共感して入居したメンバーが、マルシェの運営に協力する流れである。具体的な運営スタイルとしては、ZIZIBABA STUDIO のメンバーは地域の高齢者を招待し、月イチでミーティングを開催。対話によってジジババのシーズ（イチオシや手作り品）を引き出し、それをデザインしてジジババの写真やエピソードと共にショップに陳列する。また、次の定例会ではその売り上げやお客さんの反応等もフィードバックとして伝える。

セレクト商品はひとりひとつである。「人生で一番のお気に入り」「ここぞという贈り物」「毎日の必需品」など、月ごとに変わるテーマに沿って、個人と商品を関連づけて紹介する。

セレクト商品には地元のお店の商品が含まれたり、地域の文化的な傾向が影響

するので、おのずとその地域の「スタンダード」が現れると期待できる。

お店のブランディングには、ジジババの知恵である広告紙や紙袋のリサイクルを活用。家に保管されている他店の紙袋を集めて ZIZIBABA ロゴシールを貼り、再利用します。また、この紙袋や広告を回収するボックスを看板と兼ね、お店のアイコンとして店頭を設置する。

このように、専門家が高齢者のシーズを引き出し、それを商品としてデザインして周囲の人に届けることで、高齢者が自身の価値に気づき、他の世代は高齢者の価値に気づくことが見込まれる。



③ Cチームの発表（多田羅景太先生）：『おじナビ&おじマップ』

前回のフューチャーセッションでは、定年退職後のおじさんと若年層を中心としたユーザーをマッチングさせ、そこに新たなコミュニケーション生み出すための「おじナビ」が提案され、参加者からも一定の評価が得られた。しかしながら、龍池学区というモデル地区からの乖離や、インターネット内でサービスが完結してしまうといった問題も指摘されたため、「おじナビ」というキーワードは踏襲しつつ、龍池学区在住のおじさんが旅行者などに自らの街を案内する、すなわちおじさんが街をナビゲートするという意味での「おじナビ」に方向を修正して提案が行われた。

具体的には、龍池学区内の駅などで配布される地図（おじマップ）を頼りに、旅行者が龍池学区の散策をする、いわゆる観光サービスの提案であります。配布される地図上に AR マーカーが印刷されている点が大きな特徴である。ユーザー（旅行者など）が地図を頼りに AR マーカーが印字された付近まで足を運ぶと、指定された店の軒先などから「おじスコープ」という虫眼鏡型のデバイスがぶら下がっている。この「おじスコープ」越しに地図上の AR マーカーを覗くと、龍池学区内に住むおじさんが立体的に出現し、その店のガイドをする仕組みとなっている。なお、AR マーカーは「食事どころ」、「見どころ」、「買い物どころ」に色分けされており、ユーザーは大まかな目的を基に目的地まで足を運ぶことが可能である。

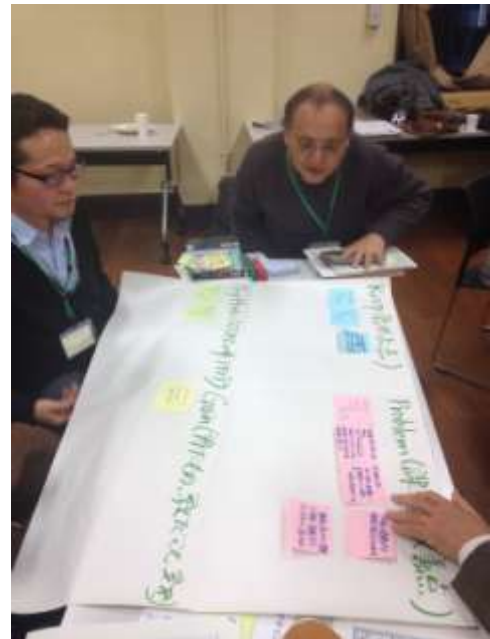
また「おじスコープ」には、おじさんによるガイドに対する評価ボタンがついており、高い評価をえられたおじさんは、次号の「おじナビ」で特集される仕組

みとなっている。なお、本サービスは旅行ガイドなどを発行する出版社によって運営されるが、おじさんによるお勧めスポットの情報が一定量蓄積されると、その情報をまとめた「おじミシュラン」の発刊へと発展させることも期待できる。



(3) 意見交換

8テーブルに別れ、発表チームがそれぞれのテーブルにできるだけ散らばって座りました。各チームの発表に関して、各自が付箋に書いたコメントを模造紙に貼って共有の時間を持った。



(4) 休憩

各テーブルの話をつづけながら、コーヒーとクッキーで休憩の時間をとった。

(5) 全体での意見共有

休憩後、各テーブルに付箋で貼った模造紙を見ながら、各テーブルからお一人ずつ計8人の方に立って、どんな意見や感想があったかを発表していただいた。

3つの発表でバーチャルだからこその良さ、高齢者が動かないのではないかな。関心バッジを今すぐにでも自分の現場でぜひ利用したいという意見も出た。

6. フューチャーデザインプロジェクト全体プロセスの振り返り

まず、第0回～第3回に至るプロセスを、京都精華大学の協力を得て作成したマンガをスクリーンに投影しながら振り返りが行われた。次に、5名程度でテーブルを囲み「大学や地域からイノベーションを生み出すにはどうしたらいいでしょうか？」という問いで席替えをはさんで2度対話の場を設けた。

計4回開催したフューチャーセッションの各回の流れは次のとおりである。

第0回フューチャーセッション --フューチャーセッションをデザインする--

日時 2013年11月8日(金) 16時～19時
第1回フューチャーセッション --ストーリー誕生編--

日時 2013年11月29日(金) 16時～19時
第2回フューチャーセッション --ブラッシュアップ編--

日時 2014年1月24日(金) 16時～19時
第3回フューチャーセッション --報告・振り返り編--

日時 2014年3月14日(金) 16時～19時

会場はいずれの回も龍池自治連合会会議室[元龍池小学校(京都国際マンガミュージアム)内]での開催であった。

主な意見としては、「多様な参加者」「対話手法」「プロジェクトの進め方」「デザインチームの存在」等が良かった点として評価された一方、課題としては、「メンバーの偏り・提案の偏り」「研究者のシーズなど参加者の個性を活かせていない」「デザインチームの負担と情報の独占」「不十分だった時間と回数・空間」が語られた。

加えて、大学への期待として、常設のフューチャーセンターの設置など対話の場や機会の継続的な実施への期待が多数語られた。

7. チェックアウト

最後に、4人1グループになって今感じていること気になっていることを共有して参加全員がこの場をチェックアウトした。

イ. ワークショップの検証とアウトプット

a. 仮設と目的

この回では最終回ということもあり①最終成果物に関する評価とその活用シーンに関する意見交換②一連のフューチャーセッションのプロセスに関する検証を目的に開催された。

b. 手法について

①の目的を達成するためには完成形のアイデアのプレゼンテーションとそれに対する意見交換、②の目的を達成するためにKPTG (Keep Problem Try Gainの略。Gainに関しては「参加者が得られたもの」という意味でKPT法に対してオリジナルで改変した。)を活用し振り返りを行った。

c. 効果と課題

①に関しては、第二回目以上に洗練されたプレゼンテーションであり、さらに具体的なアウトプット物(3Dプリンターで作られたサンプル)もあったことから、非常に意見交換が活発に行われた。最終完成形に近づくほど意見交換が活発に行われるため、このような創発をもう少し早い段階で生み出せるプログラム設計が課題である。後半の振り返りも非常に活発に行われた。

d. アウトプット

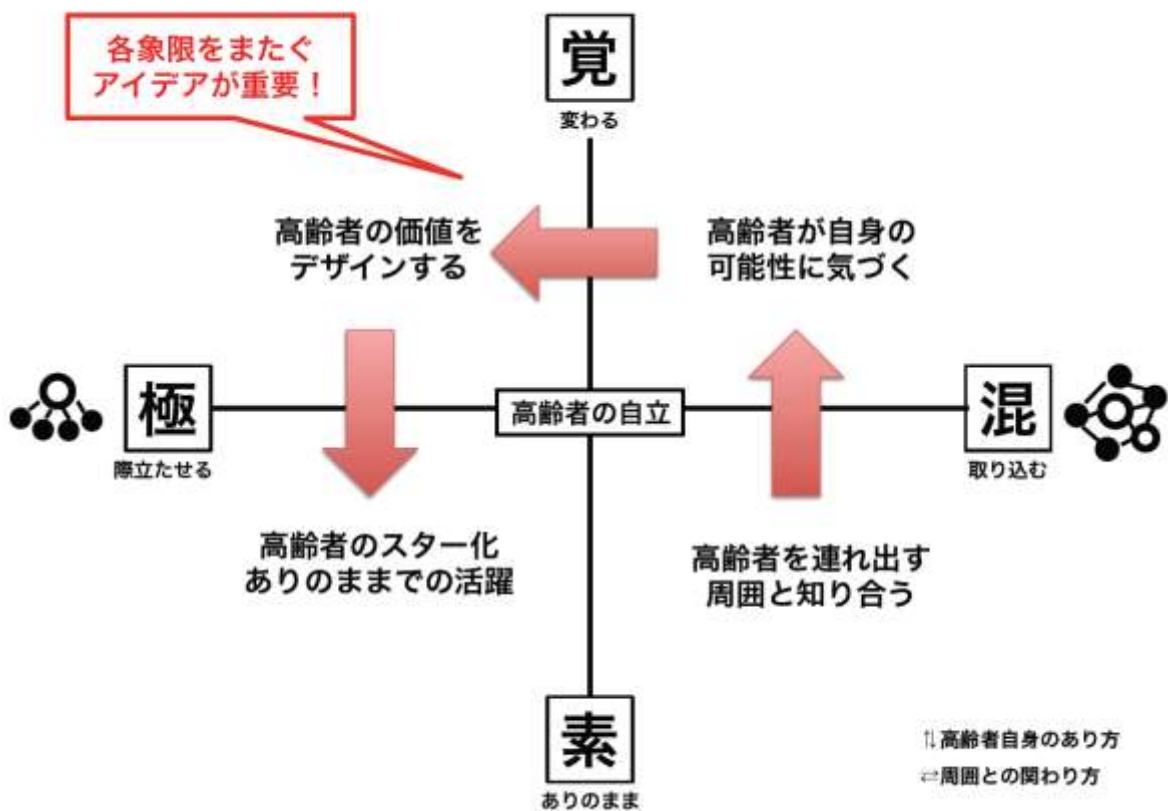
成果物としては最終完成形のさらなるブラッシュアップアイデア、および活用シーンのアイデア群であり、実際に活用したという参加者の声があった。

(3) プロトタイプデザインについて

①全体コンセプト

「高齢者の自立」を実現するアイデアとして、第1回フューチャーセッションで生まれたアイデアを読み解いた結果、それらのアイデアは、「高齢者自身のあり方」と「周囲との関わり方」という2つの軸をもった下図のような象限に存在していることが判った。

さらに、これらの象限は、「高齢者が周囲と知り合う（右下）」→「高齢者が自身の価値に気づく（右上）」→「高齢者の価値をデザインする（左上）」→「高齢者がありのままで活躍する（左下）」という連続性を持っていることから、象限それぞれを叶えるのではなく、象限をまたぐための仕掛け、つまり高齢者がある段階から次の段階へとステップアップするためのデザインを創出することが重要と考えた。



そこで、以下の3つのアイデアに注目し、デザイン提案を行った。

Aチーム：‘高齢者が周囲と知り合い、自身の可能性に気づく’ためのアイデア

Bチーム：‘高齢者が自身の価値に気づき、デザインされて周囲に届く’ためのアイデア

Cチーム：‘高齢者の価値がデザインされ、スター的存在が生まれる’ためのアイデア

これらの象限をまたぐ3つの仕掛けが連続的に機能すると、高齢者の自立にむけたスパイラルアップ現象が生じると考えられる

①プロトタイプデザインの提案

■Aチーム（池側、森垣、前田、金）

第2回フューチャーセッション

Aチームは、高齢者が「素」から「混」へ、すなわち「ありのまま」の状態から自身の「特徴」や仲間の「興味」などを改めて認識して互いに親交を深めるまでの過程を段階的に想定して、そこで機能するデザインとして「関心バッジ」と「ネームプレート」の提案を行った。具体的には、清掃活動などの既存の地域行事の場を利用して、自らの関心・興味をさりげなく「表示」した上で、それを仲間と「共有」し、やがて関心・興味を共にする人々が「協働」で活動できる場が生まれ、最後にはそこで生まれた価値を地域外の人たちに向けて「発信」というステップをイメージした。このような新鮮な対話が始まるスイッチとなるような役割を「関心バッジ」と「ネームプレート」に担わせた。



第3回フューチャーセッションで提案されたAチームデザイン案（抜粋）

第3回フューチャーセッション

「関心バッジ」に特化した提案を行った。前回のフューチャーセッションで頂戴した意見は、Aチームが想定した「関心バッジ」の機能を遙かに超えて、それによって生み出される多様なコミュニケーションの可能性を示唆するものであった。Aチームでは、そのような意見から抽出できる「関心バッジ」が介在するコミュニケーションを構造化した上で、バッジの機能について改めて整理を行った。そこでは、スキルを持つ者と持たない者や、情報を欲する側と提供できる側、といった二項関係のコミュニケーションが軸として確認できた。しかし、最終的にAチームは、そもそもの出発点である高齢者の「ありのまま」の状態から自然と見出される価値を重要視するという視点に立ち返り、コミュニケーションの広がりや誘発するような「関心バッジ」を着地点として想定した。そこで、既存の地域行事の場で間接的なコミュニケーションを生む「関心バッジ」や、新たな出会いや繋がりを求めるもの同士が集う地域交流会において積極的にコミュニケーションを行える「関心バッジ」を考案し、このようなバッジが機能する「ルールと場」の提案とともに、3つの「関心バッジ」についてプレゼンテーションを行った。

■Bチーム（村山、益子、門脇、劉）

第2回フューチャーセッション

高齢者の持つシーズをデザインして商品化する、地域イベント「ZIZIBABA MARCHE」を提案。デザイナーの介入によって、高齢者が趣味で制作している手芸品や料理、日曜大工などを商品価値のあるものにまで高め、高齢者自身の住宅の軒先を店舗化して販売することで、龍池エリア全体を「マルシェ」にする。デザイナーのアドバイスによって、これまで作っていた手芸品や料理が魅力的なものになり、他者から求められることで、高齢者はそれまで気づいていなかった自身の価値に気づくことができる。また、イベントの開催によって近隣のエリアから人を呼び込むことができ、地域全体の活性化も見込まれる。

第3回フューチャーセッション

ZIZIBABA MARCHEという店舗と、それを運営するZIZIBABA STUDIOという貸オフィスが一体になった施設を提案。高齢者が自身の可能性に気づき、それが価値として周囲に提供されることを目的とする。

お店のコンセプトは「亀の甲より年の功」。年を重ねているからこそ知っている、いいコトを扱うお店。高齢者の持つ「年の功」を地域の価値として発信する。（以下、高齢者をジジババと呼ぶ。）

取り扱い商品はセレクト商品とオリジナル商品で構成され、ジジババが長年愛用している品や、何十年も食べ続けている定番のお菓子や、かばんにいつも入れている便利グッズ、ジジババの知恵のつまった手作り品などをデザイナーが選んで販売する。運営場所は龍池学区の空きビルを想定し、1階にお店、上の階にZIZIBABA STUDIOとしてMARCHEを運営する専門家やスタッフの所属する事務所が入る。お店の運営に協力するかわりに格安でこのビルに入居できるものとして、デザイナー、WEB制作、会計士などを募集。コンセプトに共感して入居したメンバーが、マルシェの運営に協力する。具体的な運営スタイルとしては、ZIZIBABA STUDIOのメンバーは地域の高齢者を招待し、月イチでミーティングを開催。対話によってジジババのシーズ（イチオシや手作り品）を引き出し、それをデザインしてジジババの写真やエピソードと共にショ

ップに陳列する。また、次の定例会ではその売り上げやお客さんの反応等もフィードバックとして伝える

セレクト商品はひとりひとつ。「人生で一番のお気に入り」「ここぞという贈り物」「毎日の必需品」など、月ごとに変わるテーマに沿って、個人と商品に関連づけて紹介する。



第3回フューチャーセッションで提案されたBチームデザイン案（抜粋）

店内のディスプレイには年齢の数字を象徴的に扱い、年月の重みを強調する。セレクト商品には地元のお店の商品が含まれたり、地域の文化的な傾向が影響するので、おのずとその地域の「スタンダード」が現れると期待できる。お店のブランディングには、ジジババの知恵である広告紙や紙袋のリサイクルを活用。家に保管されている他店の紙袋を集めてZIZIBABAロゴシールを貼り、再利用する。ま

た、この紙袋や広告を回収するボックスを看板と兼ね、お店のアイコンとして店頭へ設置する。

このように、専門家が高齢者のシーズを引き出し、それを商品としてデザインして周囲の人に届けることで、高齢者が自身の価値に気づき、他の世代は高齢者の価値に気づくことが見込まれる。

■Cチーム（多田羅、上村、大谷、美馬）

第2回フューチャーセッション

定年退職後の男性は、定年直後こそ現役中にできなかった旅行などを楽しむ傾向にあるが、徐々に膨大な時間を持て余し始め、アクティブシニアとして充実した老後が遅れないケースが見られる。また、現役中あまり積極的に関わってこなかった地域社会になかなか馴染むことができず、孤立してしまうケースも見られるようである。そこで、Cチームは、定年退職後の男性が持つ価値、すなわち元企業人としての価値に着目して「おじナビ」の提案を行った。

「おじナビ」とは、若年層を中心としたユーザーが、おじさん検索機能やおじさんブログの閲覧から気になるおじさんを見つけ出し、チャット機能を利用しておじさんとコミュニケーションをとるウェブ上のサービスである。ユーザーは仕事や就職活動などについての相談を仕事のエキスパートであったおじさんに持ちかけることができ、おじさんはこれに答えることで社会貢献をしているという充足感がえられるのではないかと考えた。またおじさんは、ユーザーから指南に対しての評価をされ、その延長としてファン登録される仕組みになっている。

第3回フューチャーセッション

前回のフューチャーセッションでは、定年退職後のおじさんと若年層を中心としたユーザーをマッチングさせ、そこに新たなコミュニケーション生み出すための「おじナビ」を提案し、参加者からも一定の評価を得ることができた。しかしながら、龍池学区というモデル地区からの乖離や、インターネット内でサービスが完結してしまうといった問題も指摘されたため、「おじナビ」というキーワードは踏襲しつつ、龍池学区在住のおじさんが旅行者などに自らの街を案内する、すなわちおじさんが街をナビゲートするという意味での「おじナビ」に方向を修正して提案を行った。

具体的には、龍池学区内の駅などで配布される地図（おじマップ）を頼りに、旅行者が龍池学区の散策をする、いわゆる観光サービスの提案であるが、配布される地図上にARマーカーが印刷されている点が大きな特徴である。ユーザー（旅行者など）が地図を頼りにARマーカーが印字された付近まで足を運ぶと、指定された店の軒先などから「おじスコープ」という虫眼鏡型のデバイスがぶら下がっている。この「おじスコープ」越しに地図上のARマーカーを覗くと、龍池学区内に住むおじさんが立体的に出現し、その店のガイドをする仕組みとなっている。なお、ARマーカーは「食事どころ」、「見どころ」、「買い物どころ」に色分けされており、ユーザーは大まかな目的を基に目的地まで足を運ぶことが可能である。

また「おじスコープ」には、おじさんによるガイドに対する評価ボタンがついており、高い評価をえられたおじさんは、次号の「おじナビ」で特集される仕組みとなっている。なお、本サービスは旅行ガイドなどを発行する出版社によって運営されるが、おじさんによるお勧めスポットの情報が一定量蓄積されると、その情報をまとめた「おじミシュラン」の発刊へと発展させることも期待できる。



第3回フューチャーセッションで提案されたCチームデザイン案（抜粋）

(4) KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座について

①KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座①対話力



■テーマ 対話力

■開催日時 2013年12月1日(日) 13:30～17:30

■開催場所 京都工芸繊維大学創造連携センター プレゼンテーションルーム

■参加者数

京都工芸繊維大学教職員及び学生
その他企業社員・行政・大学職員のみなさん
場とつながりラボ home's vi のみなさん
合計37名

■概要

本講座は、イノベーション対話促進の担い手となるファシリテーター養成を目的としたもので、全4回実施した。当日はフューチャーデザインファシリテーター養成講座の初回を開催した。「対話力」をテーマに嘉村賢州（京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職）を講師として、参加者はファシリテーションやワークショップの手法を体験しながら、ファシリテーションの粋を学んだ。

■プログラム

1. 挨拶

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 行場 吉成

2. ワークショップ

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

(1) チェックイン

(2) アイスブレイキング ～絵による伝達ゲーム～

(3) 本日のプログラム説明

- (4) ファシリテーションミニ講義①
- (5) ペアインタビュー
- (6) 他己紹介
- (7) ワールドカフェ
- (8) ファシリテーションミニ講義②
- (9) チェックアウト

■詳細

1. 挨拶

ここでは、多様な立場の人が集まり、ともにイノベティブな対話を促進する担い手を育てることを目的として、ファシリテーションを学ぶ場である。

2. ワークショップ

(1) チェックイン

まず、ホテルにチェックインするようにこの場にチェックインした。4人～5人のグループに分かれて、グループ内で「簡単な自己紹介」と「いまの正直な気持ち、いま感じていることや気になっていること」を1人1分程度で共有し、第1回フューチャーデザインファシリテーター養成講座へのチェックインとした。

(2) アイスブレイキング ～絵による伝達ゲーム～

予め用意された、「ウサギ」などのお題が書かれた12枚のカードを使ったゲームを行った。グループ内のメンバーが順番にカードを見て、見たカードの内容を絵だけで伝えるというゲームである。参加者はグループ全員に模造紙に描く絵が伝わった瞬間、「私の不十分な絵でも伝わった！」というような相手への相互理解で、場の共有意識が生まれた。一連のゲームが終わった後は、始まる前よりも、初対面の参加者同士が打ち解けていた。

(3) 本日のプログラムの説明

全4回の講座を通じた狙いは「多様な叡智を集め未来を生み出す仕掛け人を養成する事」であり、本日は「対話力」を身につけるための回であることとプログラムの流れについての説明があった。

(4) ファシリテーションミニ講義①

講師からの問いかけである「なぜチェックインをするのでしょうか？」について、参加個人は自分の思うアイデアを紙に書き出した。各テーブルから出たアイデアを発表し講師がそれを板書することで、全体で共有した。

「ポジティブなこと、ネガティブなことを含め何言ってもいい、安心な場をつくる」「ありのままを肯定すること」「上下関係をリセットすること」などの意見がでた。

講師が先行研究として紹介したのは、ダニエル・キム氏のサイクルについてである。まず関係の質を上げることで、思考の質、行動の質、結果の質が順番に上がっていくことを解説した。その上で結果の質が上がると、達成したチームの関係の質がさらに上がるので好循環が生まれるということから、まずは関係の質からアプローチすることが大切である。

(5) ペアインタビュー

次にペアインタビューを行った。参加者は二人一組になり、用意したインタビューシートに沿って「集団における最高の体験について」の他、個人の生い立ちを含めたインタビューの時間を設けた。相手の話に興味を持って聴くこと、自分の大切にしていることを、片道15分で聞き手、話し手、両方に重点を置いた時間となった。

(6) 他己紹介

ペアインタビューで聴いた内容を元に、自己紹介ならぬ他己紹介を行った。各自が相手の事をグループ内のまだその人のことを知らない人に向けて紹介した。如何にその人が魅力的であるかに焦点を当てた。関係性がとても高まるワークとなった。

(7) ワールドカフェ

続いて行ったのは、大人数で対話を行うワールドカフェである。

カフェのようにリラックスした雰囲気に対話を楽しむ手法としてテーブルクロスのように模造紙を広げ、マーカーで落書きメモを取りながら話をする手法である。大人数でも同時に話し合いができる、また、ひとつの結論を出すのではなく、考えを広げることに焦点を当てたワークである。4～5人という進行役がいなくても話し合いが進む人数規模も大切にしていることにも留意して、「未来を生み出している集団には何が起きているのでしょうか？」をテーマに対話した。

(8) ファシリテーションミニ講義②

「そもそも対話ってなに？」という視点から、場づくりの基本となる、物理的・空間的デザインと心理的・関係性のデザインの要点について解説した。

空間デザインとしては、机の配置からお菓子・飲み物、BGM(音楽)にいたる設計をすること、関係性のデザインとしては、チェックインやアイスブレイキングの手法がある点を改めて紹介した。

(9) チェックアウト

最後に、4人1グループになって今感じていること気になっていることを共有して参加全員がこの場をチェックアウトした。

■雑感

今回は養成講座第1回ということで、多様性に富んだみなさんにお集まりいただいた。

「対話力」について、ファシリテーションの手法群や場づくりのエッセンスを4時間かけて、参加者には体感していただいた。座学のレクチャーでも模造紙ワークにおいても、その都度積極的に質問の手が挙がり、とても皆さんの意欲が高いことを実感した。

次回も引き続き、主役は参加者一人一人だということを、全員で捉えていける場になれば、実りのある講座になると感じた。

②KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座② システムシンキング



■テーマ システムシンキング

■開催日時 2013年12月15日(日) 13:30~17:30

■開催場所 京都工芸繊維大学創造連携センター プレゼンテーションルーム

■参加者数

京都工芸繊維大学教職員及び学生

企業社員・行政・大学職員のみなさん

場とつながりラボ home's viのみなさん

合計 26 名

■概要

本講座は、イノベーション対話促進の担い手となるファシリテーター養成を目的としている。今回は、全4回実施するフューチャーデザインファシリテーター養成講座の第2回目として開催した。前回に引き続き、嘉村賢州氏（京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職）を講師として、複雑な問題を可視化して考える手法の一つとして「システム思考」について体験しながら参加者同士で学びを深めた。

■プログラム

1. 挨拶

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 行場 吉成

2. ワークショップ

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

(1) チェックイン

(2) アイスブレイキング

①スピードキャッチ

②フラフープダウン

- (3) 本日のプログラムの説明 ～目的と成果～
- (4) ミニ講義「システム思考入門」
- (5) 冰山モデルを使ったワーク
- (6) ループ図を使ったワーク
- (7) チェックアウト

■詳細

1. 挨拶

行場吉成 氏(京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授)

本日の講座の目的が、多様な立場の人が集まり、ともにイノベーティブな対話を推進する場づくりの担い手を育てることである。また慶應義塾大学から研究者の方2名が見学に来られていることを、紹介した。

2. ワークショップ

嘉村賢州 氏(京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職)

(1) チェックイン

今回のチェックインは少し多めの9名ごと3グループで輪になって座った。グループ内で「簡単な自己紹介」と「いま感じていることや気になっていること」「前回学んだこと」を1人1分程度で共有して、第2回フューチャーデザインファシリテーター養成講座を開始した。

トーキングオブジェとして今回は手のひらサイズのボールを使い、ボールを手に持った方が話すこととした。周りの人は聴くことを大切に、話し手が話している時は口を挟まない。終われば、つぎの人にパスする。グループ全員が話したところで、チェックインは終了である。

(2) アイスブレイキング

①スピードキャッチ

今回は2つのアイスブレイキングを行った。まず「スピードキャッチ」である。先ほどのチェックインの順番通りに、ボールを「できるだけ速く全員が手にする」ワーク。3グループそれぞれがコミュニケーションを取り合いながら取り組んだ。スピードキャッチは、作戦タイムの時間をとって話し合うことで、「どうも違う」、「もっと画期的に変化をおこしたい」という欲求に駆られるゲームになっている。ここでは、スピードという点で成果に対してイノベーションを起こすことができるかを体感した。

②フラフープダウン

2つ目のアイスブレイキングは、フラフープダウンである。8～9名が輪になった状態で、人差し指を前に出し、フラフープを乗せた。フラフープから指を離さずに、全員一斉に下げていき、下げ切ったら達成である。一旦だれかが、離れてしまうと、もう一度胸の高さに戻す。実際にやってみると、どのグループもなぜか下げたいのにフラフープが上がってしまう、また複数人の指がすぐに離れてしまい、苦労しながら課題に取り組んでいた。このアイスブレイキングでは、人差し指を離さないというルールが力を上方向へと作用させるので、下にはなかなか行かない。下げる方法はあるのだが、今回はその方法にたどりついたグループは残念ながらなかった。

(3) 本日のプログラムの説明～目的と成果～

全4回の講座各テーマは、「対話力」、「システムシンキング」、「未来志向の発想力」、「プロトタイピング」である。たくさんの方が集まってアイデアを出し合っても、

だれもやらないままのときがある。そこで、集団による問題解決の思考方法が重要になってくる。本日は4時間で「システムシンキングの重要性」について講座を行う。全4回の中で一番難しいテーマだが、各自が「いいな」と思う事を見つけて、持ち帰っていただくのが今回の成果物である。

(4) ミニ講義「システム思考入門」

システム思考は主に次の課題を解決するための思考法である。①「なぜか同じ問題を繰り返してしまい、毎回反省するが、直らない。」②「一人ひとりの課題認識が違って、お互いがゆずらなくて話し合いが進まない。」③「良かれと思って取り組んだ解決策が新たな問題を起こす」④「課題の原因を特定の部署、個人におしつけてしまう」。

本来複雑である組織を複雑なまま捉え、人が集まって形成される組織が、「複数の要素が情報やモノ、エネルギーなどの流れでつながり、相互に作用し合い、全体として目的や機能を有する集合体」という構造によって成り立っていることを認識することが重要である。それはつまり、①「表面的課題解決は根本解決にはつながらない」、②「全体を俯瞰的に見て議論する必要がある」、③「あらゆる行動には、作用と副作用がある」、④「問題は特定の個人や団体にあるのではなく、構造にある」ということなのである。*1

(5) 冰山モデルを使ったワーク

冰山モデルとは、世の中のできごとが、氷山の一角のように表出しているだけで、世の中のできごとの水面下には、とても大きな氷の固まりが存在しているように、問題が存在しているということを冰山に例えて説明されたものである。

この冰山モデルを理解していただいた上で、受講者には「最近の大学」「最近の地域」「最近の企業」「最近の教育」の4つのテーマでグループに別れて話し合った。話し合った後は、付箋とマーカーを持って各自で、テーマについて「課題だ」と思ったことを書き出し、テーブル内で共有した。

共有した付箋は、それぞれ「できごと」、「パターン」、「構造」、「メンタルモデル」の順番で並び替えた。

(6) ループ図を使ったワーク

この時間では問題の構造を「見える化」することについて「犯罪行動の増加」を例にして、説明した。これは課題を解決するためのレバレッジポイント（小さな力で大きな効果を出すポイント）を探すことと、暗黙の思い込みに陥っていることに気づくことが狙いである。説明後、先ほどの冰山モデルで出した構造をさらに分析するためにループ図を作成した。

また、自分や団体が抱える課題をいくつかピックアップして、そのうちひとつだけをループ図にしてみる作業を行い、やってみて難しかったこと、うまくいったことをグループ内で共有した。

こうした作業を通して、見えないものを「見える化」することの重要性を参加者同士で学び、深めていった。

(7) チェックアウト

最後に、4人1グループになって今感じていること気になっていることを共有して参加者全員がこの場をチェックアウトした。

■雑感

講師が参加者に伝えた「主人公は参加者のみなさんです」という言葉が印象的であった。講義は受け身になりがちである。インプットに追われてしまって、自分の至らなさや知見の低さに気づかされることがある。今回は、複雑に絡み合っている

問題を可視化して考えるというシステム思考であった。課題を解決する時は、できごとの一角を見ているだけでは全体を捉えることはできない。氷山に例えるなら水面下に隠された一番深い部分に課題「メンタルモデル」に気づく事ができれば、最低限クリアなのかもしれないと思った。参加者一人ひとりが、この4時間の中で聴く内容や、アイスブレイク、紙や付箋を使ってのワークによって、書籍を読むだけではわからない体感知を得ることができた。本連続講座では、講師も含めて「ともにグループで学ぶ」仲間が生まれかけていた。1講座4時間という短い時間ではあるが、全4回の中盤として、よかったと思う。参加者一人ひとりの復習や個人の振り返りの時間が持たれると、今後の時間がより実り多きものとなるのではないだろうか。

*1 参考文献：枝廣淳子、小田理一郎著（2007）『なぜ、あの人の解決策はいつもうまくいくのか？』東洋経済新報社 pp271

③KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座③ 未来思考の発想力



■テーマ 未来思考の発想力

■開催日時 2014年2月2日(日) 13:30~17:30

■開催場所 京都工芸繊維大学創造連携センター プレゼンテーションルーム

■参加者数

京都工芸繊維大学教職員及び学生
 その他企業社員・行政・大学職員のみなさん
 場とつながりラボ home's viのみなさん
 合計28名

■概要

本講座は、イノベーション対話促進の担い手としてファシリテーターを育てることを目的としたもので、全4回実施する。当日はフューチャーデザインファシリテーター養成講座の第3回目を開催した。「未来思考」をテーマに嘉村賢州（京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職）を講師として、参加者はファシリテーションやワークショップの手法を体験しながら、未来を考えるとはどういうことかを各手法を使って体感した。

■プログラム

1. 挨拶

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 行場 吉成

2. ワークショップ

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

(1) アイスブレイキング ～嘘つき自己紹介・似顔絵・丸でお絵描き～

(2) 過去の講座の振り返りと本日のプログラム説明

(3) 「常識の世界から抜け出すワーク」

- (4) 未来新聞をつくろう
- (5) 未来の映像化のためのワークとしてのシナリオプランニング
- (6) チェックアウト

以上

■詳細

1. 挨拶

行場吉成 氏（京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授）

第2次世界大戦中、ユダヤ人を迫害する担い手であったナチスドイツのアイヒマンを題材にした映画の話をした。思考していない状態は怖いという話、命令に従っただけだという映画の主人公の話の機に、我々は思考することが重要だと語りかけた。

2. ワークショップ

嘉村賢州 氏（京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職）

(1) アイスブレイキング

(i) 嘘つき自己紹介

A4用紙を4つ折にして、左上に自分の呼ばれたい名前、残りのスペースに自分のことについて紹介を3つ書き、中に1つ嘘を入れる。参加者はどれが嘘かを当てるゲームである。4人テーブル7卓全体で行った。

お互いに興味を持たせる事がファシリテーションでは重要。聴き合う場づくり。初対面同士の緊張した雰囲気をもたすアイスブレイキングとして嘘つき自己紹介を体験した。

(ii) 似顔絵

左隣の顔の似顔絵を2分間で描くワークである。自分なりにできるだけ忠実に似顔絵を描く。やってみて相手に手渡すときに申し訳ないと思う感情がでた方がいた。「すみません、絵が下手で。」という様に。しかし、堂々と出してもらって構わない、という解説があった。それは「どうせ自分は絵が下手だ」＝「どうせ自分のアイデアはつまらない」ということにつながる無意識の問題が、参加者の無意識のストッパーとしてあることにファシリテーターとして気づくワークとなった。

(iii) ○（丸）のお絵描き

12個の丸が描かれたA3サイズ用紙を用意しました。丸を使ってたくさんの絵を描けば勝ちというルール。ドーナツや時計が例である。できるだけたくさんの丸を使った絵を描いてもらうアイスブレイクである。質より量に焦点を当てる事で、量を出すという力、コピーライターはキャッチコピーを考えるのにすごい数の案をだすという、つたないアイデアでもまずは、数を出すということの重要性を解説した。

(2) 本日のプログラム説明とこれまでの振り返り

全4回の講座を通じた狙いが「多様な叡智を集め未来を生み出す仕掛け人を養成する事」である事を説明し、本日は「未来思考」を身につけるための講座の流れについて説明した。1回目の講座で対話力について解説、安心・安全の環境で違う意見を言い合える関係性をつくること、2回目の講座ではシステムシンキングについて講義した。参加者は、前回までに何をやったか振り返り、頭を少し整理した。

参加者からは、連続講座での振り返りについての質問があった。キャッチアップしていくには、ファシリテーショングラフィックやログ打ちが重要であること。またファシリテーター依存にならぬように、参加者同士が話して内容に追いつくこと、

途中参加の人もキャッチアップし合う文化と写真や映像で残すことの重要性についての解説があった。

あわせて導入として「日本人は、未来を発想する力が弱い??」というミニ講義を行った。5 + 5 = 〇ではなく〇 + 〇 = 10の解を出す問いの違いを比較して発想力について考えた。教育分野ではよく言われる答えの出し方というもので、未来を発想するための「筋力」があるのではないかという話である。未来を考える発想力は気がつけば、鍛えられるものである。今回の講義ではアイデア・発想力・デザイン力、未来シナリオの映像化という部分を扱う。

(3) 「常識の世界から抜け出すワーク」ワーク

20行法シートという手法の紹介である。お題の例として、新しい商品、新しい祭り、新しい生き方、新しい働き方などをあげた。「あなたは今日なんの未来を探求したいですか?」について5分間ほどかけて20行法シートに書いた。〇〇の未来、という風に20個程度書いていく。

次は「反転・増幅シート」のワークである。

ファーストフードというワードから浮かぶ一般的なイメージを思い浮かべる。聞いた瞬間に思いつくもの、プラスやマイナスのイメージ、典型的な特徴、よくある噂などを書き出した。そのイメージを反転させる、増幅させるワークをした。例えば、安い、早い、不健康などのイメージがある。それぞれ反転、増幅させると・・・高い、無料、遅いが丁寧、待ち時間なし、無添加無農薬、毒などのワードがでる。それはあり得ない、で止めないで、遊び心を持って、発想を広げるという案内をしながら、参加者各自で取り組んだ。

(4) 未来新聞をつくろう

ここでは、未来に起こる、起こしたい出来事を新聞ニュースというかたちで、発想して取り組むワークを行った。例としては、講師が、「2020年、新しく日本にNPO法人ではなく『WPO法人』が設立されました。」社会と自分たち両方に利益があがるという意味を込めてW(ダブル)です。もうひとつディズニーランドのような場所で企業研修をする「アミューズメント型研修施設」。各自が書いた未来新聞は、共有するため、休憩後には、テープで壁に貼付けました。常識をちょっとずらす、発想を広げることの重要性を参加者は実感されました。ただ話すだけでは生まれないもの、未来を考える時に「新聞記事」という形式で表現する手法を体験し効果を実感するワークであった。

(5) 未来の映像化のためのワークとしてのシナリオプランニング

モノづくりの時代は、目標とする数値などが明確であった。しかし今はコレを作ったら売れるとか、どんな地域像を作れば正解かなんてわからない、新しい未来は、未来をつくる集団でつくる必要がある。未来が生き活きと想い描けたら楽しいし結果がでる。

抽象的未来像では、集団が目標を共有できない。未来のあるべき姿(未来に起こりたい姿)を生き活き描くことが大切である。

(i) シェアードビジョン

このシナリオプランニングをする上で、まず「シェアードビジョン」という手法を紹介した。前半の未来新聞の内容が本当に実現すると想定し、それが実現した後の未来を想像して良い例を具体的に書く、自分として最高の未来を書く、悪い例や抽象的ではだめ、と方法が説明された。

「何が変わったか?そのとき自分はどんな気持ちか?」について再び20行法シートで具体的に書き出した。スライドで示した例で言えば、研修アトラクショ

ン。「私はあと3県で全都道府県達成というところまできていて、経済産業省が設立の補助金を検討し始めた、『遊び心』が大切であるという文化が広がり、全国の企業が社内にユニーク制度を設けるようになった。」と例を紹介し、5W1H、時間、だれがどんな台詞を言うかを明確に表現できはじめると、より未来を描く力が付く。

(ii) シナリオプランニング

未来へのシナリオを書く。その実現ストーリーを小説風を書いていく。取材が来ている場面を想像すればいいかもしれない、ぜひあなたの事について教えて下さいと人が来ていることを想像してもらった。「大構想を練る必要はなしで、どんどん思いつく限り、まずは書き始めましょう」と説明があった。以下の3点に留意した文章を考えた。

- ・ やることなすことすべて上手くいく、という体裁で書く
- ・ 過去完了形で書く
- ・ 自分事で書く

参加者は20分間で書き上げ、テーブル毎に各自がシナリオを読み上げ、共有した。

声を出して読んだあと自然と周りから拍手が生まれるようなテーブルもあった。

まとめとして応用編で「同じテーマで実現シナリオが5~10個があつまるとします。例えばパーティ企画のシナリオなら集客、企画、組織内人間関係など、各自が本来活躍したい分野が各自の文中に溢れていきます。集団で物事を進める時の参考にしていけるはずです。それぞれのシナリオにその人の貢献したい領域が溢れていますのでお互いの特性を把握してチーム作りに活用してください。」とアドバイスがされた。

(6) チェックアウト

いまの率直な気持ちや、素直な気持ちを各自1分間程度話していただき、4人1テーブル内で共有し、今回の講座からチェックアウトした。

雑感

4時間という時間設定のなかで、最先端手法を詰め込み、具体例を入れた解説を織り交ぜているので、インプットは相当大変かと思った。しかしプログラム設計は綿密かつ柔軟で、アイスブレイキング3つも未来思考に関わる親和性の高いワークが取り入れられた。

講座では、ファシリテーターではなく参加者の立場での体験であった。自らがファシリテーターの立場となり参加者を促す局面に立つためには、今回の体験だけでは十分とは言えないだろう。体験したことに満足するのではなく、自学自習を行い、現場で実践する人が一人でも多く生まれれば、それぞれの組織や地域、社会を変えていくことができるのではとの思いも同時に生まれた。

④KIT フューチャーデザインファシリテーター養成講座④ プロトタイピング



■テーマ プロトタイピング

■開催日時 2014年2月23日(日) 13:30～17:30

■開催場所 京都工芸繊維大学創造連携センター プレゼンテーションルーム

■参加者数

京都工芸繊維大学教職員及び学生
その他企業社員・行政・大学職員のみなさん
場とつながりラボ home's vi のみなさん
合計20名

■概要

本講座は、イノベーション対話促進の担い手としてファシリテーターを育てることを目的としたものである。全4回実施します。当日はフューチャーデザインファシリテーター養成講座の第4回目を開催した。「プロトタイピング」をテーマに嘉村賢州（京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職）を講師として、参加者はファシリテーションやワークショップの手法を体験しながらプロトタイピングとはどういうことかを各手法を使って体感した。

■プログラム

1. 挨拶

京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授 行場 吉成

2. ワークショップ

京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職 嘉村 賢州

(1) チェックイン

(2) アイスブレイキング ～嘘つき自己紹介・似顔絵・丸でお絵描き～

(3) 過去の講座の振り返りと本日のプログラム説明

- (4) プロトタイピング
- (5) プログラムデザイン
- (6) チェックアウト

以上

■詳細

1. 挨拶

行場吉成 氏（京都工芸繊維大学創造連携センター 特任教授）

絵本の名作「百万回生きた猫」の作者のドキュメンタリー映画を見たお話をされた。映画の中で彼女が語るには、彼女はこの作品を自身が余命宣告を受けた後に出来たものだった、しかも、寝る30分前くらいにうとうとと考えていたら、出来たものだという。30分でできるアイデア力の大きさを感じさせられた。

2. ワークショップ

嘉村賢州 氏(京都工芸繊維大学創造連携センター ファシリテーター専門職)

(1) チェックイン

いまの率直な気持ちや、素直な気持ちを各自1分間程度話し、4人1テーブル内で共有し、今回の講座にチェックインした。

(2) アイスブレイキング：フューチャーコラージュ

日本人にとって難易度の高い、ありありと未来を描く為の手法の一つとして、フューチャーコラージュを行った。この手法では、想像を助ける為に、雑誌や本にある美しい写真やイラスト、キャッチコピーの力を借りる。論理で判断するのではなく、雑誌という膨大な情報郡から、自分にとって大切なもの、好ましいものを直感的に選びとって行く。

今回のお題は、「10年後の未来」。A2サイズのカラー用紙を選び、50冊ほどの様々な雑誌の中から、「いいな」と思った写真や言葉を直感で選び、ハサミで切り取って画用紙に張り、自由にレイアウトをする。20分程掛けて完成させ、最後に作品のタイトルを付け、グループごとに共有した。

(3) 本日のプログラム説明とこれまでの振り返り

全4回の講座を通じた狙いが「多様な叡智を集め未来を生み出す仕掛け人を養成する事」である事を説明し、本日は「プロトタイピング」を身につけるための講座の流れについての説明があった。1回目の講座では対話力をテーマに、安心・安全の環境で違う意見を言い合える関係性をつくること、2回目の講座ではシステムシンキングについて講義した。3回目では、未来思考の発想力についての講義だったことを振り返った。

(4) プロトタイピング

(i) ワーク：マシュマロチャレンジ

プロトタイピングを体感する為のゲーム。ルールは、一定時間で出来るだけ高いタワーを作るゲーム。時間は、18分間でこの時間に作戦タイムも含む。材料は、スパゲディー、マスキングテープ、紐、マシュマロのみで、これを自由に使ってよい。一番上に、マシュマロを設置する。タワーは手を離して自立する事が条件。最終的に、ワーク開始すぐに、マシュマロを触ったり立てようとしたりしていたチームのタワー最高位になった。

(ii) ミニ講義

綿密な計画を立ててから実行するのではなく、いかに早く失敗し、失敗から学んで修正するかというプロトタイピングの考え方をレクチャー。プロトタイピングの目的は、机上の空論のプレゼンテーションの説得ではなく、やってみ

て、小さな結果を現実に経験する事で、考えを深める事である。プロトタイピングを行うポイントとしては、お金をかけずにスピーディーに行う事が大切である。お金をかけたり、時間をかけて考えたりすると、作った人に、愛着が生まれできたアイデアを柔軟に変更出来なくなってしまうためである。参加者からは、プロトタイピングしたもののテストの仕方についての質問があり、具体例を使った説明があった。

(5) プログラムデザインの方法

(i) 解説

参加者からのリクエストがあり、ワークショッププログラムデザインの方法を解説した。その順番は、以下の5ステップである。①講座の効果が発揮されている理想的な状況をイメージする。②講座直後の状態をイメージする。③対象の現状を予想する。④講座直前の参加者の気持ちを想定する。⑤講座前の参加者が講座後の理想的な状況になる為に必要な要素を思い浮かべる。

(ii) プログラムデザインの実践

ワークシートを使って、参加者それぞれが、作ってみたい場のデザインを行った。

(iii) マグネットテーブル

自分の作る講座のタイトルをA4の紙に書き、そのタイトルを無言で部屋の中を歩き回った上で、3～5人のグループを作り、対話をしました。グループの作り方は、3通り。

①関心が近くして、一緒に問いを深められそうな人同士集まる。

②互いにテーマは違うが、化学反応が生まれそうな人同士集まる。

③人の紙を覗いているとそれがとても面白そうなので、自分の案を捨てて、集まる。

グループでは、自分の講座の趣旨や、何処まで設計が進んでいるのか、困っている点等を共有し対話を行う。

最後の質問では、自身が社内ファシリテーターとして行う際の、過去の遺恨があるような人を場にいれる難しさについて質問があった。

自分の組織の内では確かに難しいので、第三者を利用するという方法のほか、一人ひとり会って話して理解者を増やす。場を壊しやすい人に対しては、無理やり最初から引きずり込むのではなく、まずは場を盛り上げ、本人が入りたくなるように持って行く事を考えると良いとのアドバイスがあった。

(6) チェックアウト

いまの率直な気持ちや、素直な気持ちを各自1分間程度話していただき、4人1テーブル内で共有し、今回の講座からチェックアウトした。

■ 雑感

今回は、年度末のためか普段の2/3ほどの参加人数なので、ゆったりと場が進められた。

最初のフューチャーコラージュでは、参加者は、ワークに没頭し、夢中になって、写真を選び切り貼りしていた。また、最後のプログラムデザインでも、実際に自分の行いたいワークをその場でデザインしていたし、参加者にとって、やりがいのある場となっていた。

これは、プロトタイピングの「形にする」性質そのものが人に熱意を与えるものであるからだと考える。川島直の「聞いた事は忘れる。見た事は思い出す。やった事はわかる。発見した事は出来る」という格言がある。プロトタイピングは、

自分でやり、そして、結果から様々な情報を発見するまさに、人の実現力を高める力を持ったものである。参加者がこの考え方を色々な場面で実践していても
らえる事が楽しみである。

3. 事業実施により得られた知見・課題等

(1) 本事業による一連の取組を通じて得られた知見・課題等

<良かった点>

①参加者の多様性

今回の対話セッションでは専門分野をまたぎ多様な参加者が集まった。また大学関係の専門家だけでなく、地域住民やNPOをはじめとした異分野の人も巻き込み開催することができた。これらのことが参加者の好奇心や発想を促し、多様で深い対話につながった。

②さまざまな対話手法の導入

一連のプログラムは各種対話手法を活用して展開された。特にその中でも参加者に評価が高かったのが安心・安全の場作りである。リラックスして話せる環境のもと、肩書きをはずしてざっくばらんに話せる環境がアイデアの創発を促した。また、グループサイズの調整・インタビュー・問いの設定など、今回はファシリテーションというものに触れたことのない層も多く、新鮮で効果的に機能したと考えられる。

③デザインチームの存在

既存の対話セッションが机上の空論で終わるものも多い中、今回デザインチームを構成しアイデアを形にするというプロセスを導入した。そのことで参加者の参加意欲が高まるだけでなく、プロトタイプをもとにさらに深い議論をするということが可能になった。今回のプログラムの大きな特徴になったと考える。

④成果の見える化

上記のデザインチームによって作りたい未来像が可視化され、具体的なアウトプット物も生まれた。さらにその過程が漫画という形で表現されたことで、イキイキと活動が振り返られるだけでなく、今まででは参加しない限り伝えることができなかった対話の価値とプロセスを可視化する事ができたのは大きな成果といえる。

<見えてきた課題>

①参加者の偏り

分野を超えて、多様な参加者が集められたフューチャーセッションではあったが、同時に進めていく中で、まだ足りていない視点があることがあかみになってきた。それは今回のテーマであれば高齢者当事者の視点であり、また女性や企業の視点などである。

②seedsの化学反応

今回多様な専門家の人に参加していただく中で、お互いの専門分野や背景を共有し生かす仕組みも工夫してきた。しかし、やはり限られた時間の中で専門性を引き出し、それを今回のテーマに活かすという視点においては不十分だったと思われる。同時に4回連続で参加できた参加者と部分参加になってしまった参加者との間で化学反応も変わってしまった現状があった。

③デザインチームの負担とプロセスの可視化

今回、短期間で活動を進めること、また初めてのアプローチにファシリテーションにまだ接点の少ない専門家に参加してもらうことの両面から対話セッションとデザインチームの製作プロセスを切り分けた場のデザインがなされた。それゆえの成果もある反面、デザイナー以外の専門家の活躍の機会を減らしてしまったこと、過度にデザイナーに負担がかかってしまった状況が生まれた。

④テーマの設定

今回の大テーマの設定がプロセスが始まる前から決まっている関係上、想いの強い当事者の存在が少なくなってしまう状況が生まれた。それゆえに問題を深掘するに

至らず、製作過程で「何のためにやっているのか？」という疑問が生まれたりもした。どのようにリアル課題を現場から抽出してテーマ設定していくかが課題となった。

⑤時間と空間の限界

上記で記述したように今回は限られた時間と空間（最大50名の施設）で行った関係上、参加者の偏りや負担の偏り、問題の深堀り度合いに影響が生まれてしまったことは否めない。多様な参加者により多くの時間を割いてもらうための仕組みを構築していく必要がある。

<その他多かった声>

①成果をこのままでとどめない

具体的な物として成果が生まれたことで、活用シーンを見出した参加者もたくさんいる。それらを実際に活用しての評価が求められている。

②地域や当事者の声を聞く仕組みを

参加者として当事者を巻き込むだけでなく、インタビューやフィールドワークなど会議室の中だけで完結しない仕組みへの要望が多数あった。

③場の継続性を

新しいテーマの設定や常設の場作りなど、今までになかったこの多様な参加者による対話の場の継続への期待する声は多数あった。

④参加者として得られるもの

テーマを議論し社会に還元する価値以上に参加者自身の成長や変化に対する価値を感じるコメントを多くいただいた。多様な参加者との対話による視野の拡大、新しいつながりの獲得や関係性の変化、対話手法を知ることでそれぞれの現場に活かそうという声など、得られるものが多いセッションだったと言える。

(2) 今後の活動への展望

K I Tフューチャーデザインプロジェクトは、産学連携関連のワンストップ拠点である創造連携センターが中心となって実施した。フューチャーセッションとファシリテーター育成プログラムを並行して行うことにより、事業終了後も創造連携センターが主体となって大学内外でイノベーションを促進する対話を継続的に実施できる体制構築を企図した。具体的には、ファシリテーター育成プログラムで習得した知識やノウハウを実際のフューチャーセッションで確認することを基本スキームにして人材育成を進めた。

しかし、対話ツールや手法はフューチャーセッションのテーマや目的、参加者など多様な要素を総合的に検討して決める必要があり、またファシリテーターはセッションの進行状況に合わせて柔軟に対応することなど高度なスキルが求められるため、残念ながら期間内では学内ファシリテーターの自立には至らなかった。その一方で、学内参加者からは対話促進に向けた前向きな発言が数多く寄せられ、ファシリテーターの必要性を組織内で共有することができた。同じ大学内でも分野の異なる研究者が共通の目的をもって対話することで、新たな「気づき」が生まれることが実感でき、また、企業の参加者からは対話手法を社内の開発テーマの策定や新規事業のテーマ探しなどに活用したい、といった相談もあった。

このため、創造連携センターを核にして何らかの形でフューチャーセッションを継続して開催できる方策を検討している。具体的には産学連携活動のメニューに加えることや学内の研究促進など、目的を定めることからスタートして議論を深める予定。当面、ファシリテーターはK I Tフューチャーデザインプロジェクトで支援を受けた組織に依頼することを基本に考えている。

また、「地（知）の拠点整備事業（大学COC事業）」のモノづくりに関するプロジェクトでフューチャーセッションに適したテーマがあり、関係者でセッションの設計を先行して進めている。事業主体は学外組織となる見込みだが、今回のプロジェクトで得た知見やノウハウを活用する機会となるため、創造連携センターも積極的に関与することになっている。その結果などを踏まえて今後の計画を具体化する方針。