

構想名	「 ユーザーを基盤とした技術・感性融合機構 」
組織運営総括責任者名	「 梶山 千里 」
育成機関名	「 国立大学法人九州大学 」

1. 課題の概要

<p>機関の現状</p> <p>九州大学では、総合大学の特色を活かして、部局の枠を超えた横断的研究組織「九州大学リサーチコア」を設置し、新たな研究領域の創造（創生）に努めている。また九州大学は、九州芸術工科大学との統合によって、「ユーザーのニーズの把握と、それに基づく感性と技術の総合化」が容易になり、工学、システム情報科学、医学、人文社会系などの総合大学から創成された専門「知」と芸術工学（学際「知」）とを融合・共生させる他大学では実施できない総合的な研究体制を構築した。</p> <p>また、教員組織と教育組織を切り離して社会的要請や環境変化に柔軟に対応する「学府・研究院制度」を我国で最初に導入している。</p> <p>今後はそれらの研究基盤を十分に活用して、かねてから大学における研究の課題となってきた縦割りの研究組織を革新して、横断的かつ柔軟なプロジェクトを誘発する組織をつくり、ユーザーの感性やニーズを研究に反映させる組織づくりを進めることを急務としている。</p>

<p>組織運営構想</p> <p>大学における研究が専門分化しすぎて人類的社会的諸問題に即応しにくくなっていること、とくにユーザーから介離してしまっている現状に着目し、「ユーザーを基盤とした技術・感性融合機構（ユーザーサイエンス・インスティテュート）」を設置し、次の6部門を置いて新たな研究開発システムを構築する。</p> <p>また、「ユーザーサイエンス」によって従来の縦割りの研究教育体制を革新する横断的で柔軟な構造を持った新大学院専攻「ユーザーサイエンス専攻」を設置する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ユーザーインターフェース部門 ユーザーの要求を収集・発掘し、多面的な分析を行い、ユーザーの感性という観点から捉えた研究課題を帰納的に明確化する。 2. 技術・感性融合企画部門 感性に基づく人間が欲する技術のありかたを概念化し、多様な分野を融合させた技術・感性融合研究の具体的プロジェクトを企画・指令する。 3. プロジェクト部門 九州大学の多様な研究分野を基盤として、複合的な研究分野の共同によって創造的なソリューションを探索し、広く、他大学、産業、行政、ユーザーが一体となった感性・技術融合研究プロジェクトを編成する。 (例)・「デジタルアートによるわかりやすい医学・医療支援」 ・「障害者や高齢者のための情報のユニバーサルデザイン」 ・「肥満を防ぐ健康・食生活の開発研究」 ・「新時代のための技術・感性実験空間としての新キャンパス」 ・「イノベティブ・ワークプレイスの国際的共同開発研究」 ・「技術・感性融合研究の学内・学外・国際公募共同研究」 4. ナレッジ・ネットワーク部門 様々な活動に必要とされる知識と人材のネットワークを、学内外・国内外に構築し、国際的な人材の育成・交流・登用をはかる。これを恒常的組織にするための「ヒューマンゲートウェイセンター」を設置する。ヒューマンゲートウェイセンターでは、第一線の企業創造経験者や当該分野の卓越した研究者を内外から招聘したり、多様かつ異質な文化・感性を積極的に導入するため、海外で活躍する日本人研究者を環流・誘致することと、先端的国際研究機関に派遣してUターンさせる国際的人材育成を行う。 5. アーカイブ部門 技術と感性の融合に関わる知的財産（特許・意匠等）のデータベースを知的財産本部やTLO等と連携して構築し、感性・技術融合プロジェクトを支援する。

6. 評価・マネジメント部門

プロジェクトの推進、成果の管理を行うとともに、ユーザーサイエンスを基盤に、国際的・社会的な観点から人間に心地良く優しい技術の評価・認証していく「クオリティマーク制度(Qマーク)」を産学官連携によって立ち上げ、本提案の成果と主張を世界に向けて発信する。

以上6部門によって、感性に基づき人間が健全に欲する製品や環境を生み出す技術を環境と調和させつつ開発する。ユーザーを起点としているところが大きな特徴であり、従来の「すぐれた技術はユーザーに受け入れられるはずだ」としてきた姿勢とは逆方向のユーザーの視点参加型の研究体制である。

目指すべき拠点及びその波及効果

1. 技術・感性融合に向けた「ユーザーサイエンス」の世界的拠点

九州大学は、芸術工学を含む総合力を生かして、ユーザーから発してユーザーに戻る研究システム「ユーザーを基盤とした技術・感性融合機構=ユーザーサイエンス・インスティテュート」を構築する。ユーザーインターフェース部門が窓口となってユーザーのニーズを引き出し、技術・感性融合企画部門が目標を実現するためのプロジェクトを企画するという、従来の縦割りの研究組織では難しかった専門分野を超えた研究開発システムを構築する。

2. 大学院専攻「ユーザーサイエンス専攻」の設置

従来の縦割り型の研究教育制度を改革し、工学、芸術工学、システム情報科学、医学、人文社会系にまたがってつくる新しい概念の大学院専攻「ユーザーサイエンス専攻」を設置する。教員は、工学、芸術工学、システム情報科学、医学、人文社会系のそれぞれの研究院に所属するが、プロジェクトに応じて随時入れ替わる柔軟な組織である。カリキュラムは、ユーザー起点のプロジェクト課題設定型とし、関係する研究院が分担し、企業、行政、他大学等から国際的に採用した教員をコアに配置する。

ユーザーサイエンス専攻は、従来の専攻とは異なる次のような特徴を持つ。

- ・全学から入学
- ・副専攻
- ・ダブルメジャー

3. 社会・産業との連動と持続的な成果創出

九州大学の背景である福岡市、福岡県、韓国や中国をはじめとするアジアをフィールドとし、地域連携によるユーザーサイエンス拠点を創出する。国際的・先端的・長期的視点による包括連携及び共同研究を進め、産官学の横断的プロジェクトを持続的に生み出していく。

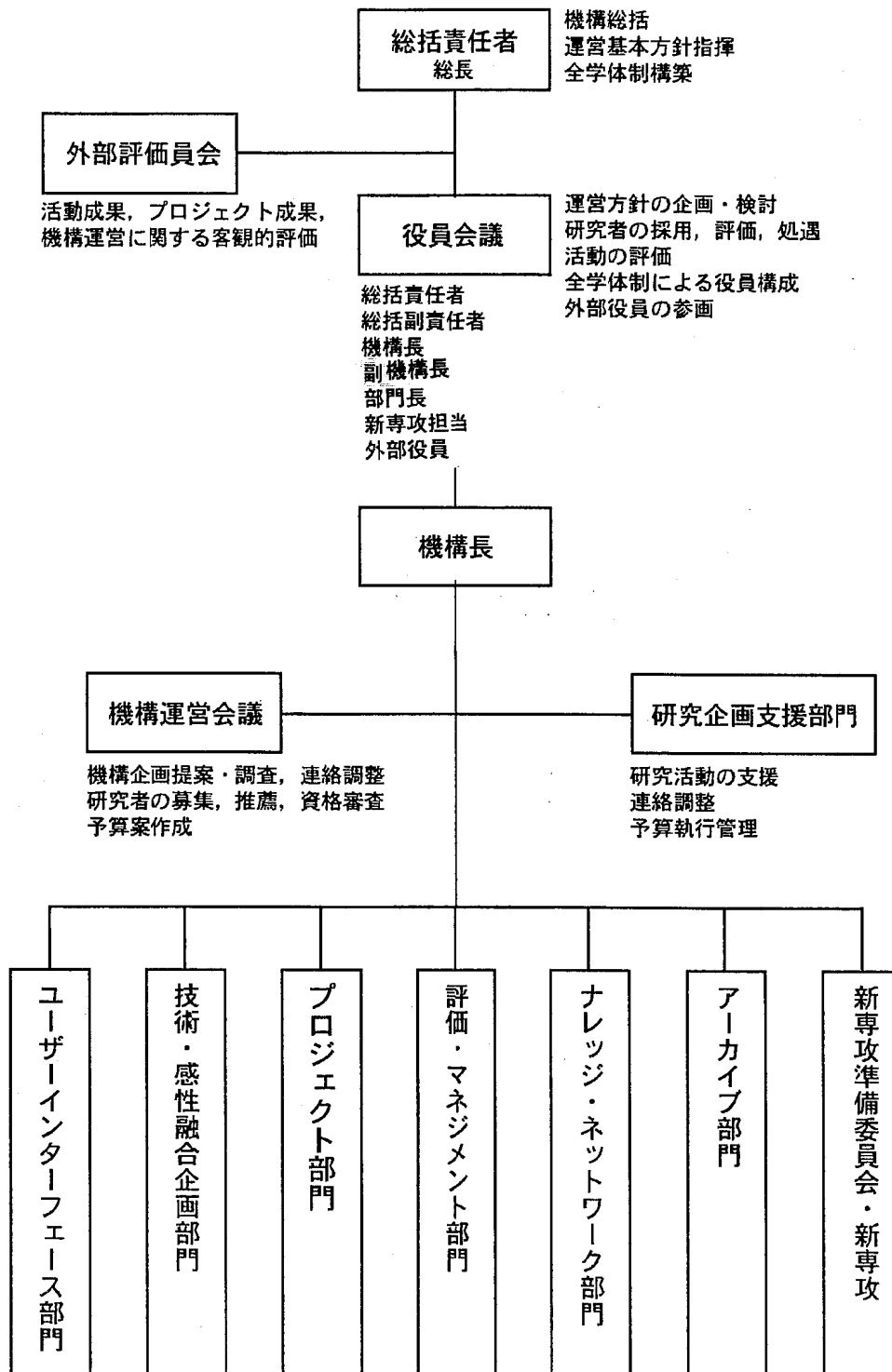
4. 波及効果

「ユーザーサイエンス」は、技術と感性、アカデミズムとヒューマニズムが重なり合う境界・融合領域であり、学として未開拓の分野である。九州芸術工科大学と統合した総合大学である九州大学だからこそこの課題に挑戦できる。従来の研究は、技術者や研究者だけが縦割りの閉鎖的な場で研究をしてきたところに問題があり、全学の研究者を既存の研究組織への強い帰属意識から開放し、大学全体の活性化を促す組織とするところに意義がある。これは大学の組織改革と教員の意識改革のふたつの効果がある。また、ユーザーサイエンスに関する「全学から入学」、「副専攻」、「ダブルメジャー」、「プロジェクト課題設定型」の大学院は、新しい発想によるものである。このいずれも、組織を円滑に改革する画期的な機構であり、他大学・他地域に波及する先導性を有している。

2. 課題の実施体制

ユーザーを基盤とした技術・感性融合機構（ユーザーサイエンス・インスティテュート）は、九州大学総長を組織運営総轄責任者とし、主たる実施関係部局は工学、芸術工学、システム情報科学、病院とし、理系及び人文社会系の全部局を含めた全学協力体制によって遂行する。

ユーザーを基盤とした技術・感性融合機構実施体制図
(User Science Institute)



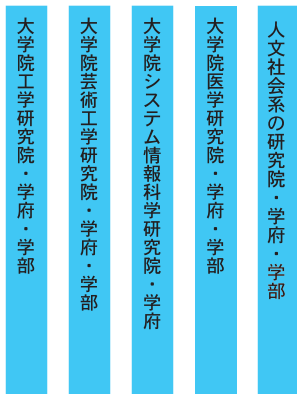
3. 課題の実施内容

ユーザーを基盤とした技術・感性融合機構 (USI) の特徴

1. ユーザーの感性を研究に生かす
2. 技術・感性融合の世界的研究拠点
3. 人間に優しい技術の評価啓蒙
4. 縦割りの研究体制を革新する横断的な新大学院専攻の設置

組織・教員意識の改革

従来の研究教育組織



USIによる横断的研究教育組織

