Societal Design Fiction
Family Friendly Japan 2040

社会のデザイン・フィクション／家族にやさしい2040年の日本

九州大学
KYUSHU UNIVERSITY

Aalto University
School of Arts, Design
and Architecture

アールト大学連携
国際共同PBL教育事業
社会のリデザイン

Aalto ARTS Media Lab
九州大学大学院 芸術工学研究院
ロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センター（QREC）
文部科学省 次世代アントレプレナー育成事業

Redesign of Society Vol.4

Contents

03 背景と目的 Redesign of Society

04 Introduction

カリ・ハンス・コッモネン Kari-Hans Kommonen

山田 裕美 Hiromi Yamada

平井 康之 Yasuyuki Hirai

08 ダイアグラム・キーワード Project Diagram, Keyword

09 スケジュール Schedule

10 フィンランドでのフィールドリサーチ Research in Finland

11 プロジェクトの流れ Flow

13 Team Project

提案 1 Team E-FAM
「 ダイバー・シティ
～異文化を包摂し、皆が共に過ごせる場所～」

提案 2 Team G-B Tension between Old and New
「 Big-Family-House 」

提案 3 Team Gossip Girls and Boy
「 Love Diversification 」

提案 4 Team PARENTAL JOB REVOLUTION
「 Creative Preschool 」

29 フィンランドでの交流 Interaction in Finland

Redesign of Society

背景と目的

2040年の日本はどのようになっているのでしょうか？

今から約25年後…、私たちはちょうど親の世代となり、こどもたちが私たちの世代となります。日本はもうすぐ、かつてどの国も経験したことのない少子高齢社会を迎えます。現在おこっている問題を直視せず、流れにただ流されていけば、その先には最悪の社会（Dystopia/ディストピア）が生まれているかもしれません。それをリデザイン（Redesign）し、望むべき理想の社会（Utopia/ユートピア）にするために、私たちは今、何をすべきなのでしょうか。
アールト大学メディア・ラボと九州大学が連携したこの授業は、今回で4年目を迎えました。九州大学では、グローバル・デザイン・プロジェクト（芸術工学研究院）/グローバル・PBL・プログラム（ロバート・ファン/アントレプレナーシップ・センター）として10月から開講されました。多様な学科から学生が集まりチームでプロジェクトに取り組むこと、またアールト大学の教員や学生とディスカッションや交流をすることで、社会に対する深い洞察力や国際感覚を持つソーシャルアントレプレナーを養成することを目的としています。昨年度からプロジェクト全体のテーマを、「社会のデザイン・フィクション：家族にやさしい未来のデザイン」とし、少子高齢社会を解決する、あるべき未来の社会のデザインについて考えました。そのため学生たちは、広く複雑に絡みあった社会課題の中からテーマを絞り、デザイン・フィクションというデザイン手法を使って、提案をつくりました。その過程では、今まさに課題に直面している人たちからフィードバックを受けることで、提案を磨いていきました。国際的な視点から、社会の課題を議論し、グループで解決していくためPBL方式で行い、最終プレゼンテーションをアールト大学で行いました。

Introduction 1

教員紹介：カリ・ハンス・コッモネン

元アールト大学 メディアラボ
Arkiリサーチグループ ディレクター

Kari-Hans Kommonen

former Director of Arki research group
Media Lab, Aalto ARTS

九州大学の「社会のリデザイン」プロジェクトは、今年で4回目を迎えました。テーマは引き続き、「家族に優しい2040年の日本」です。このプロジェクトでは、日本が直面する少子高齢化という社会課題について、限られた時間の中で効果的に議論を進めていきました。多くの若者が真剣な交際や結婚について感じている、難しさ、リスク、出費などの多様な要因について、学生とともに調査を行いました。そして、どのような未来社会が、家族を育むのに快適なのか、アイデアを展開しました。その課題は、チャイルドケアの不足、女性のキャリア形成、ワークライフバランス、こどもの教育費の高さ、その他、行政などの組織、経済的な仕組み、仕事文化、社会的伝統、コミュニティや個人の価値観などのソサエタルデザイン全般に関わる、非常に多岐な課題に及びました。現在の状況の理解と、新たな未来のソサエタルデザインのために、学生たちは、それぞれの専門性の壁を下ろし、研究領域の境界を超えた探求を行いました。
今回は、フィンランドでリサーチを行う時間を確保できたので、日本とフィンランドで、家族の生活や子育ての方法がどのように異なるのか、またどのように人々の考えが異なるのかを比較研究する機会を作ることができました。
私は九州大学のロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センター（QREC）、芸術工学研究院の両組織と山田特任助教、平井教授に、今回の素晴らしいコラボレーションの機会を実現してくださったこと、そして参加した全ての学生たちのハードワークと熱意に感謝したいと思います。

Introduction 2

教員紹介：山田 裕美

九州大学ロバート・ファン／
アントレプレナーシップ・センター（QREC）特任助教

Hiromi Yamada

本授業は、科目名：Global PBL Program / Global Design Projectとして、九州大学ロバート・ファン／アントレプレナーシップ・センター（QREC）と芸術工学研究院が共同し、フィンランドのアールト大学メディアラボ、デザインフィクションの手法を提唱するKari-Hans Kommonen氏、協力の下、実施している国際連携授業です。今年度からは、これまで3年間の経験を更にスケールアップした取り組みとして、フィンランドでの現地調査期間を設け、フィンランドでの取り組みや課題を施設の訪問や担当の方からのお話を通して、新しいコンセプトやフィンランドが取り組んでいる公共サービスの現状を知ることで、日本から作成していったアイデアを更にブラッシュアップし、現地で最終成果発表を行いました。短い時間の中の、チャレンジでしたが、各チームが新しい視点を取り込み魅力的なアイデアやプランを発表になり大変有意義なものになりました。本授業は、40年後の未来を考えることから望ましい社会を実現するためのビジネスモデルを提案するというビジネスを考える上では、新しい視点や異なるアプローチからビジネスデザインの作成プロセスを体験できる授業であると感じています。また、新しい課題やこれまでの課題を発見し、それを解決するプロセスを自身で考え乗り越えていく経験は、アントレプレナーシップマインドの醸成にも結びつくものです。ご協力頂いている皆様へ感謝とともに、今後も、九州大学の全学部・全学府の学生が受講できる機会を提供していく予定です。

Introduction 3

教員紹介：平井 康之

九州大学 大学院 芸術工学研究院
デザインストラテジー部門 教授

Yasuyuki Hirai

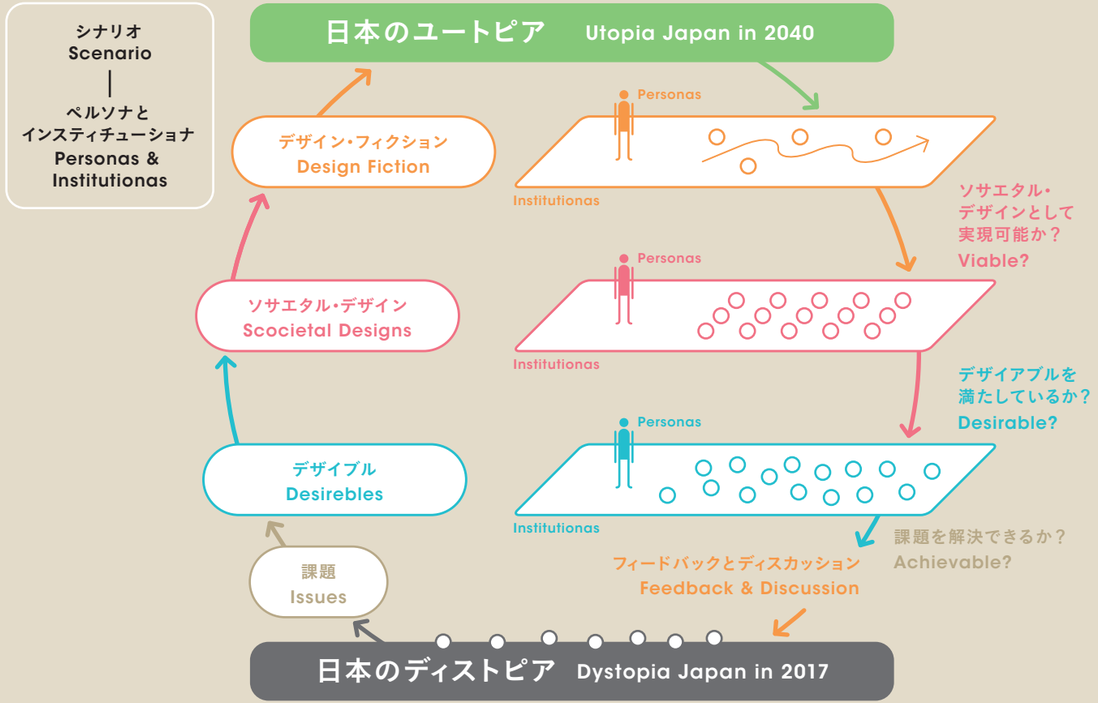
Professor, Depertment of Design Strategy,
Graduate School of Design,
Kyushu University

グローバルデザインプロジェクトは、今年度から文部科学省の「次世代アントレプレナー育成事業（EDGE－NEXTプログラム）」の助成金をもとに4年間の予定で活動を開始しました。それに伴い、これまで3年間の「グローバルアントレプレナー育成促進事業（EDGEプログラム）」から脱皮を図る意味で、ソーシャルアントレプレナーの育成を中心に持続的なプログラム開発を目指していきます。世界に目を向けると、国連が2016年から2030年までの目標として提唱している「持続可能な開発目標（SDGs）」や、日本では第5期科学技術基本計画において初めて提唱された「ソサエティ5.0」など、国内外で社会課題への新たな取り組みが始まっています。本授業は、そのような動きと同じベクトルを持つものであり、ソサエタルデザインのアプローチで課題解決を提案するものです。
授業では、そのアプローチをさらに強めるために、最後のフィンランドでの活動は、これまでのアールト大学での最終発表だけでなく、日本とフィンランドの比較を行う1週間のフィールド調査を加えました。その結果、先進的な教育の取り組みであるPhenomena Based Learningの現場の観察など、非常に興味深い発見や交流が生まれ、学生にとって新鮮なインスピレーションになったことは、大きな成果です。我々の社会の大きな課題である少子高齢社会の今後について前向きに考えるきっかけになれば嬉しいです。

Photo：川本聖哉

Theme:Family Friendly Japan 2040

テーマ：家族にやさしい2040年の日本



Project Diagram, Keywords

ダイアグラム・キーワード

社会のリデザイン

社会のデザインとは、経済や技術の進歩、もしくは気候変動、少子高齢化などの様々な課題に伴い変化する社会システム全体を指します。社会は常に変化し、良い変化もあれば悪い変化もあります。その変化は良い方にも悪い方にも向かい得ます。社会のリデザインは、人々が最も望ましいと思うことを考慮し、社会のデザインに変化を起こそうとする意図的な取組みです。

課題

課題とは、社会の中で私たちが心配に思う懸念事を指し、我々が本研究を通じて明らかにしたいと思う対象を指します。

デザイアブル

デザイアブルは、未来の社会が持つべき特質と定義します。デザイアブルによって、リデザインすべき対象を明らかにし、目指す内容や計画についてステークスホルダーからの評価を得やすくすることができます。

ソサエタル・デザイン

ソサエタル・デザインは、社会を形成する多様な仕組み、団体、運動、組織などのデザインです。デザインの過程で、社会の事象を学び、課題に対してどのようなソサエタル・デザインを提案することで、ユートピアに必要なデザイアブルを実現します。

ディストピア

様々な課題や懸念が実現化した最悪シナリオにもとづいた未来社会。

ユートピア

発見した課題が解決され、デザイアブルが表す特質が実現された、私たちが望む理想社会。

デザイン・フィクション

何人かの登場人物を設定し、ストーリーとスケッチを用いてシナリオで表現するデザイン手法。データによる抽象的な未来予測（Tendecy）を身近で具体的なこととして共感（Empathy）するために活用されます。創作したシナリオを分析することで、課題や解決策の発見につなげます。

ペルソナとインスティチューショナ

デザイン・フィクションでは、未来社会のステークスホルダーとして重要な人や機関を、ペルソナ（人）やインスティチューショナ（機関）として設定します。それらの活用によって仮定ではあるが、納得しやすい相互の関係性を明らかにすることができます。

Schedule

スケジュール

授業は10月28日をかわきりに、下図のようなスケジュールで行われました。プロジェクトの過程で生じた資料は、ウィキを使って全員で共有し、適宜コッモネン先生によりチームの個別指導も行われました。

※カリ・ハンス・コッモネン先生…KHK

Research in Finland

フィンランドでのフィールドリサーチ

ネウボラ
Tapiola neuvola

ワークバランス研究所
Finnish Institute of Occupational Health

コハウジング
Malta Co-Housing Community

中学校
Tapiola Middle School

図書館
Iso Omena Service Centre, Neuvola and Library of Espoo City

小学校
Toppelund Primary School

幼稚園
Silkkiniitty Day Care Centre

コハウジング
Loppukiri, the Active Seniors Co-Housing Community

Flow

プロジェクトの流れ

プロジェクトのテーマと進め方の説明、学生の受講動機と自己紹介、質疑応答を行った。

課題：少子化、晩婚化に関する記事や情報 を収集する

2017.10.28-29
KHK Workshop

- カリ・ハンス・コッモネン先生のワークショップ初日
- 授業概要の説明、プロジェクトのテーマと進め方の説明、自己紹介
- チームを組んで2040年のユートピアに関するデザイン・フィクションについて考え、発表。
- 各チームのデザイン・フィクションの発表
- 関心のあるテーマを選んで、最終プレゼンに向けたチーム分け
- チーム名とテーマの決定

課題：次回までにそれぞれのテーマについて

- 各チームごとに現状調査、インタビューした課題の発表、ディスカッション
- 清水淳子氏によるグラフィックレコーディングの講義・演習
- KHK講義：デザイアブル、ソサエタル・デザインなどキーフレーズについて
- 提案内容について，エコシステムの作成
- デザイン・フィクション演習：2040年の未来についてストーリーを考えビデオを用いて発表

課題：チームで考えたデザイン・フィクションを専門家や関係者にインタビューして、フィードバックを得る

2017.11.18-19
KHK Workshop

Tokyo Graphic Recorder
清水 淳子 氏

2017.12.05-19
Review

- 進捗状況のチェック、ディスカッション
- 各チームスカイプなどでビデオなどの進捗状況を報告、
- 最終プレゼンテーションに向けての説明

課題：最終プレゼンテーション用の資料完成

- プレゼンテーション、ビデオの発表、ディスカッション
- 問題の原因について分析
- 問題分析カードを用いて検討し、2025年または2040年のユートピアを再構想
- 渡航についての最終確認

2018.01.20-21
KHK Workshop

- 図書館、ネウボラ、コハウジングなど8カ所の施設見学

Aalto ARTS, Department of Media, Media Lab
Philip Dean 氏

2018.03.05-08
Research in Finland

2018.03.09
Presentation at Aalto Univ.

アールト大学メディア・ラボにて、提案の最終プレゼンテーションを行った。学生たちの発表に対し、アールト大学の教員や学生から多くの質問や意見が出され、活発な意見交換が行われた。また、最終プレゼンテーションに先立ち、両大学の教員により各大学の紹介や、行っているプロジェクトについてプレゼンテーションが行われた。

※カリ・ハンス・コッモネン先生…KHK

提案

ダイバー・シティ
～異文化を包摂し、皆が共に過ごせる場所～

課題

現在の日本では、少子高齢化の問題が深刻になっています。出生率低下の傾向は、日本の全体人口減少に影響を及ぼしています。日経新聞の調査によると、移民を受け入れるべきだという意見を持つ人は、高齢者より若者に多いという結果が出ています。しかし、外国人の目から見ると、日本人は、外国人と一緒に暮らす心の準備がまだできておらず、日本人と日本に住んでいる外国人の間には見えない壁が存在しています。日本で生活している外国人は、日本人のコミュニティに馴染むことは難しく、外国人同士でコミュニティを形成し生活しています。また、仕事の面でも、日本政府が外国人の就労を支援していますが、就ける仕事にはまだまだ差があります。以上の状況から、課題を「どうすれば日本人と日本に住んでいる外国人との間の文化の壁を越えられるか」と設定しました。

デザイアブル

日本人が異文化への関心から、外国人たちと接触でき、コミュニティが自然に生まれるような場所。コミュニティを通して、相手のことを理解するチャンスが得られます。コミュニティの中で対面することで、相手のことや考え方を深く理解すること機会ができるようにします。

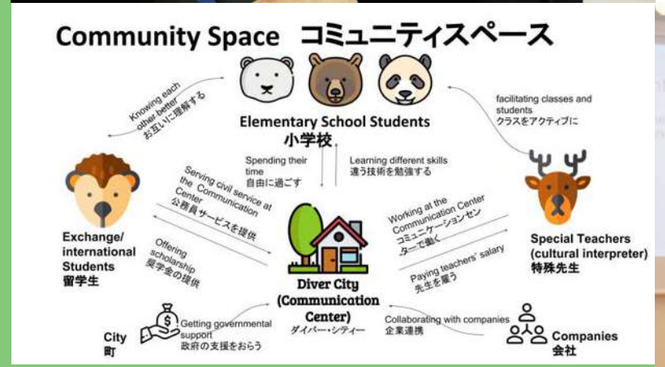
ソサエタル・デザイン

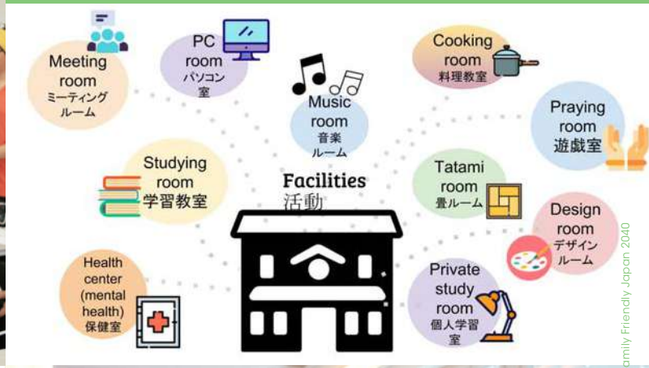
コミュニティの中から、自然に相手の考え方を知り、理解して学べる「ダイバー・シティ」を提案します。「ダイバー・シティ」は政府が支援し、市民が運営するコミュニティスペースです。メインターゲットは、知識を吸収しやすい段階にある小学校の生徒たちに設定しました。

私たちは「異文化の教育」に着目しました。多様な人々のグループの中から、異文化を取り込んだ新たな文化が自然に生まれてきます。様々な文化に出会える趣味の部屋では、こどもたちが楽しめると同時に、大人たちにも異文化に接する機会をもたらします。ここでは授業を行って文化を教えるのことではなく、留学生たちが異文化の教師になり、異文化交流発信の原点になります。同時に、異文化の知識と高い教育スキルを持った先生も常勤スタッフとして働きます。

日本のユートピア2040

2040年のユートピアは、外国人移住者が、社会的に排除されることなく日本に長く住み続けることができる社会です。外国人移住者が、自分の母国と違う日本の文化や、日本の社会に存在する慣習を深く理解することができます。同時に、日本人も違う文化を持っている人たちを理解することができます。「ダイバー・シティ」を通して、小学生の時期から異文化に触れる機会を増やして行きます。外国人のことをよく理解した小学生が社会の力になる時にこそ、日本人と外国人の間にある見えない壁がなくなります。日本政府も外国人移住者を単に就労のためのヒューマンリソースとしてではなく、一人一人を普通の市民として扱います。外国人が日本で働き、日本で家族を作り、日本で子供を育てていくことができます。みんなが日本で平和に暮らすことが理想です。





Team E-FAM

受講目的

私はこの授業を通じて、フィンランドについて、そして他学科の人たちの考え方をよく知りたいと思いました。さらに最終発表が、ヘルシンキでの現地発表となっていた点にも最も興味を持ち、この授業に参加しました。進め方が、背景の違う他学科の学生たちとの混成チームでのデザインプロセスだったので、チームワークでの交流を通じて、彼らの考え方を学ぶいい機会だと思いました。つまり同じ課題を見ていても、違う視点を持っている学生だからこそ、得られる知識や経験は貴重だろうと思いました。またヘルシンキでの現地調査は、日本と異なるフィンランドの社会システムがどのように回っているのかを深く理解できるチャンスだと期待しました。

プロセスの課題

当初、我々のチームのテーマは、「テクノロジーとリレーションシップ（人間関係）」でした。次にディスカッションによってリレーションシップを家族間の課題と定義し、テーマを「家族とテクノロジー」に絞りました。実際のインタビュー調査を通じて、単にテクノロジーだけではなく、仕事、家庭環境から移民問題や政府の支援システムまで、社会の多くの課題を整理しました。多様な情報の中から主要な課題を絞り込むのに苦労しましたが、出生率を上げるためには、「移民問題」とそれを支援する政府の取り組みが最重要課題であると考えました。どうすれば、外国から来た移住者たちが日本で住みやすくなるか、長く住めるかを検討しながら、最終提案を作成しました。

プレゼンテーション後の感想

最終発表の前日まで発表資料作りに追われ、最終発表の直前に簡単なスキットも含めようとチームで決めました。最終発表直前まで緊張が続きましたが、納得のいく結果を得られたと思います。
発表後のディスカッションで、我々のアイデアに対する多様な反応があったことは、とても良かったと思いました。我々のチームは、途中段階で課題設定が大きすぎ、なかなか明確なアイデアが出せずに苦戦しました。移民や文化の違いが最終課題案に登った時点でフィンランドへ行きました。フィンランドでの多様な社会施設の調査から、多くの課題やアイデアが見つかり、最終提案につなげることができました。最終発表でのフィードバックから、今後の展開に活かせる方向性や明確なアイデアも得ることができたのは大きな成果でした。

Interview 1

龍 菲 Long Fei

芸術工学府 デザインストラテジー 修士 1 年

Member

Tran Ngoc Minh
Agriculture
Applied Biosciences 4 年

笹津 敏靖 Toshinobu Sasazu
21世紀プログラム 1 年

龍 菲 Long Fei
芸術工学府
デザインストラテジー 修士 1 年

毛利 淳一郎 Ichiro Mouri
経済学府
マネジメント専攻 修士 2 年

Zhang Tianqi
地球社会統合科学学府
地球社会統合科学専攻 博士課程 2 年

Big-Family-House

提案 2

課題

我々の課題は、昔(1980年代)と今のギャップから2040年を考えることです。時代の変化に伴って、我々の考え方や暮らし方にも様々な変化が起こっています。そこで、私たちはそれらの変化によって生まれる緊張や弊害に着目しました。以前日本では、こどもの世話は両親だけでなく、祖父母や街全体で行ってきたのに対し、核家族化や働き方の変化などによって、子育てという負担が夫婦により重くかかってきています。もちろん、過去の状況を取り戻すことは難しいでしょう。そのような状況の中で、祖父母は孫の面倒を見たい、世話を見てあげたいという思いに対し、夫婦は祖父母に面倒は見て欲しいが、一緒に住みたくない、あるいは近くに住むのは難しいと考えているようです。

デザイアブル

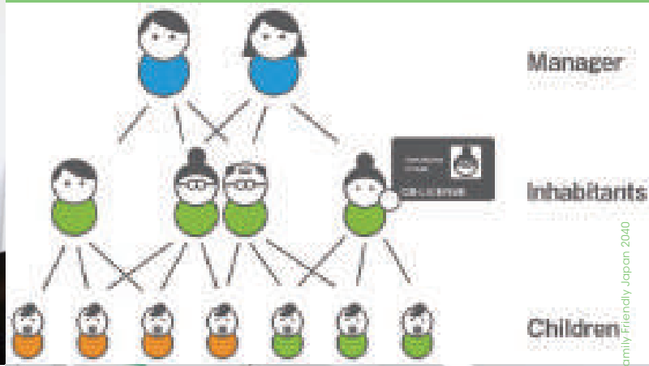
今の夫婦による子育てを、自身の祖父母だけではない高齢者や多様な人々が住むコミュニティに任せることができる社会。子育て環境が整うことで、こどもを産むことに対するハードルが下がった社会。

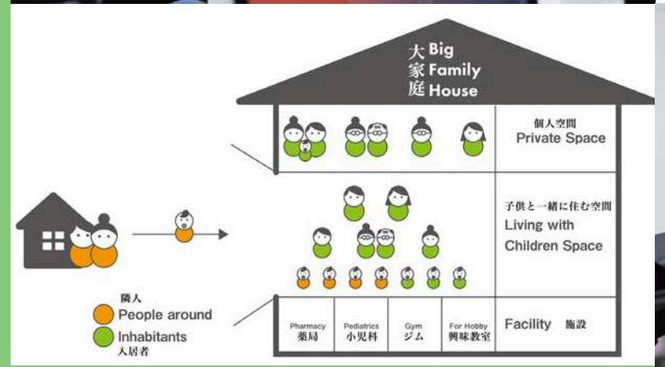
ソサエタル・デザイン

私たちの提案Big-Family-House(以下BFH)は、こどもを育てる共同住宅で、子育てに関心がある人々と、こどもを預けたい夫婦をつなぐ施設です。この施設の一番の特徴は、共同住宅の保育スペースで住民たちが共同で子育てを行うというものです。この家の住民は、高齢者を中心に子連れの夫婦や独身の人々です。誰でも政府から発行されるBFHライセンスを取得すれば居住権を得ることができます。彼らは安く快適に住むことができる代わりに、BFHワーカーとして施設内で子育てに取り組みます。こどもたちと若年層、そして高齢者がお互いに作用しあい、良い循環が生むことによって、こどもを預けることができる環境を整えるというものです。

日本のユートピア2040

このBFHというコミュニティが街、地域に存在することで、子育ては夫婦だけがするものではないという考えが、多くの人々に浸透していきます。そして、今まで子育て環境に対して不安を抱いていた人々から、こどもを産むことに対する抵抗感が消えるだけでなく、この施設で子供を育てたいという思いを抱くことで、日本の出生率低下という課題を止めることができるのです。また、少子化と同時に生じる高齢化に対しても、高齢者が子育てという役割を得て、自立した生き方を手に入れることで、日本社会全体に好循環をもたらすことができます。





提案 2

Societal Design Fiction Family Friendly Japan 2040

Team G-B Tension between Old and New

Interview 2

藤 匠汰朗 Shotaro Toh

芸術工学部 工業設計学科 4年

受講目的

僕の専攻はプロダクトデザインで、その中でもモノが果たす役割に興味を持っています。モノと人との関わり、人と社会の関わりを考えることで、そこにどんな価値を生み出せるのかを考えていきたいと思っていました。普段はモノと人の関係性に着目しますが、このプロジェクトは人と社会の関わりから社会の仕組みやシステムを考えるというものです。このようなデザインプロセスを経験することで、自身の専攻であるプロダクトデザインにおいて、モノの価値を人から社会にまで広げることができるのではないかと考え、受講を希望しました。

プロセスの課題

我々のテーマは昔と今のギャップです。昔(1980年代)と今の間の、暮らし方や考え方などの様々な変化によって生まれた緊張や弊害に着目しました。このテーマは結婚や子育て、恋愛に対する考えなど、非常に多くのものを含んでいます。そのため要因が、一つ一つ複雑に絡んでいて、その関係性を明らかにし、どこにアプローチしていくかを検討する段階で非常に戸惑いました。考えれば考えるほど、出生率低下という課題から離れてしまい、目的を見失う時期もあったので、関係性を線で繋いでいくというよりは、その繋ぐ線が何であるかをもっと意識しなければいけなかったと思っています。また、この授業ではアイデアを、映像を使って見せるという手段を取るのですが、その映像をより具体的なストーリーとして見せることで、よりリアリティのある表現ができたのではないかと反省しています。

プレゼンテーション後の感想

フィンランドでのリサーチでは、多様な世代を含むコ・ハウジングや高齢者中心のコ・ハウジングを訪れ、その類似点や相違点から、多くの気づきが得られました。空間自体に美しさや快適さがあったのはもちろんですが、そこに暮らす人々が一つのビジョンを共有していることが一番の特徴であり、重要なポイントだと感じました。僕たちのアイデア自体は面白いと思っていますが、場自体と社会との繋がりしか考えることができていないので、そこに暮らす人々がどうやって集まり、どういう思いを持ち、どう関わっていくか、ということを考えなければいけないと思っています。日本でのワークショップはもちろんですが、フィンランドの教育現場やコ・ハウジングの視察は非常に貴重な経験となりました。最終プレゼンテーションはあくまで目標のようなもので、多様な人々に提案を見せフィードバックを得ながら進めることにとても意義を感じました。

Member

藤 匠汰朗 Shotaro Toh
芸術工学部
工業設計学科 4年

阿部 倫 Michi Abe
芸術工学部
環境設計学科 1年

若杉 慈円 Jien Wakasugi
芸術工学府
芸術工学専攻 修士1年

辜 彬礼 Hinrei Ko
芸術工学府
デザインストラテジー 修士1年

Mohammed Faisal
Faculty of Design
Architecture 研究生

Love Diversification

提案 3

課題

日本ではますます少子化が進んでいます。この少子化という問題を解決するためには出生率を上げる必要があり、「男女が結婚していること」というのが大前提としてあります。ところが現在の日本において、結婚率は下がり、未婚率は年々上昇傾向にあります。実際に20代の未婚の男女にヒアリング調査を行ったところ、現代の若者の生き方は多様化している一方で、恋愛においては日本固有の習慣が未だ根強く残っており、それらが若者の恋愛を妨げる「Love barriers」となっていることが分かりました。また、国や自治体の取り組みを調査したところ、既婚者へのサポートは充実している一方で、未婚者へのサポートはまだまだ不十分であることが分かりました。

デザイアブル

課題や調査結果より以下の2つがデザイン要件として挙げられます。

・若者に対してそれぞれの生き方に合わせた十分な選択肢を提示してあげること

・国や地方自治体に対して若者の恋愛に対するリアルなニーズを提示すること

ソサエタル・デザイン

私たちは「Kilifuda」というアプリケーションを提案します。それぞれの恋愛フェーズ(シングルorカップル)や状況/ニーズに合った、国や地方自治体による恋愛サポートの適切な情報を提示します。これによって、若者はベストな選択肢を手にすることができます。

＜アプリケーションの内容＞

①年齢やパートナーの有無、性別などの情報の記入

②たくさんある画像から恋愛に求めるものを想像して画像を選択

③選択した画像から連想するキーワードを選ぶ

④適切な恋愛サポート情報が提示される

一方で、「Kilifuda」に入力した情報やキーワードは国や地方自治体に届けられます。これによって、政府はひどく曖昧な若者の恋愛のニーズを把握することができます。

日本のユートピア2040

Love Diversification ―それが私たちのユートピアです。

2040年のユートピアの日本では、恋愛の多様なスタイルが受け入れられています。多様化した生き方に対応できる柔軟な恋愛スタイルを社会が許容し、また当の本人たちも独自の恋愛スタイルを貫くことができ、みんな良好なLove Relationshipを築くことができます。現代の若者は仕事や趣味、海外留学やお金などのLove Barriersによって、彼／彼女は欲しいけど仕事に集中したいから時間がない、金銭面が不安で同棲に踏み切れない、遠距離で関係を続けていかなければいけない、などの状態に陥っています。このユートピアの世界では「Kilifuda」によって若者は国や地方自治体の恋愛サポートに関する様々な情報から自分の生き方に合った恋愛をしています。

アプリケーション画面の一部

効果

提案 3

Team Gossip Girls and Boy

受講目的

私は、まずこの講義の社会問題をデザインするというテーマに興味を惹かれました。私が現在学んでいるのは環境に対するデザインですが、デザインという思考を他の物事にも使うことができるということを実際に体験してみたいと考えたからです。また、学部1年ということもあり、座学の授業が多い中、自分から積極的に意見を出したり、チームワークを組みながらプロジェクトを進めていくという、この授業にぜひ参加してみたいと思いました。

プロセスの課題

少子高齢化の原因を考えた時、私たちのチームは、若者の恋愛離れに着目し、若者たちがなぜ恋愛や結婚に対して積極的になれないかを課題として取り組みました。この課題に対して、ソロの人からカップルの人まで簡単にそれぞれの状況にあった社会政策を見つけることができる、"Kilifuda"というアプリを提案しました。授業の中で人々の意見を聞くことが多く、自分たちの考えることとインタビュー内容の分析結果との違いで悩んだり、目的とデザインのすり合わせが難しく感じたりすることもありましたが、結果的にうまくチームワークを維持しながら達成することができたように感じています。

プレゼンテーション後の感想

プロジェクトを通して、デザインを考えることには、自分から積極的に参加することができました。しかし、私は英語があまり得意な方ではなく、発表や質問を求められた時も積極的に発言することができなかったことが少し心残りです。しかし最終発表では、コミュニケーション能力も向上し、時間をかけて議論し試行錯誤したアイデアに対して様々な意見をもらうことができて、デザインにゴールはないんだなと知り、大きく達成感も得ることができたように感じます。またフィンランドの様々な社会施設を実際に調査し、日本とは違った仕組みや考え方を知ることができたのも、この授業ならではの良い経験でした。

Interview 3

岩田 裕里 Yuri Iwata

芸術工学部 環境設計学科 1年

Member

岩田 裕里 Yuri Iwata
芸術工学部
環境設計学科 1年

上妻 真緒 Mao Kouzuma
21世紀プログラム 2年

王 珊珊 Sansan Ou
芸術工学府
デザインストラテジー専攻 修士1年

森山 陽介 Yousuke Moriyama
芸術工学府
デザインストラテジー専攻 修士1年

中村 優花 Yuka Nakamura
芸術工学府
デザインストラテジー専攻 修士1年

王 妍力 Kenriki Ou
芸術工学府
デザインストラテジー 修士1年

Creative Preschool

提案 4

課題

現在、日本は保育園が不足しており、こどもを預けることができない親がいます。たとえ保育園に預けることができたとしても、習い事への送り迎えなどで、働く時間や自分の時間を犠牲にしている親もいます。このように習い事などのクリエイティブな教育へのニーズは高いものの、親の時間を圧迫している現状があります。
また、保育士は重労働で低賃金なため、成り手が減少しています。しかし、その一方、アーティストや音楽家などのクリエイティブな職業を目指す人々は、生活を成り立たせる仕事を求めています。クリエイティブな職業では、有名になるまでは生活が厳しく、生活苦が理由で夢を志し半ばで夢を断念する人もいますし、夢に挑戦する前からあきらめてしまう人も多くいます。

デザイアブル

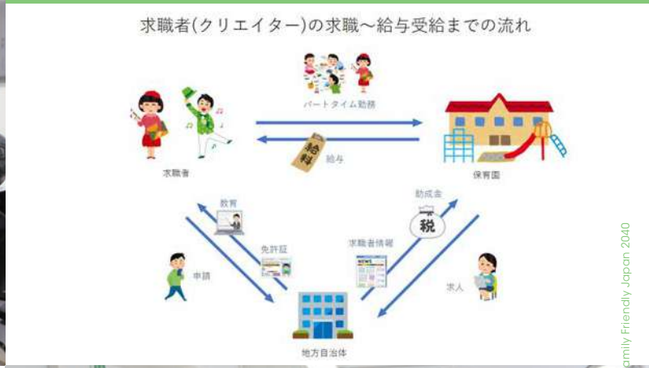
こどもが様々な事を楽しく体験し、遊びながら学べ、かつ、そこに従事する人の労働条件が良い保育園。また、その様な保育園が十分に近隣に存在し、親は不自由なく預けられることができる社会。

ソサエタル・デザイン

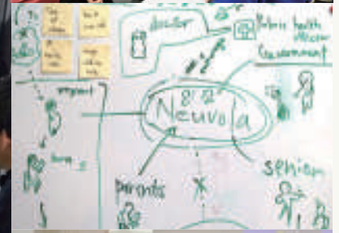
アーティスト、音楽家、漫画家、写真家、俳優、ユーチューバーなどのクリエイターで自身の創作活動だけで生計を立てることが困難な人々が、自身の創作活動以外の空いた時間に、パートタイム保育士として保育園で働きます。具体的には、漫画家が子供と一緒に4コマ漫画を描いたり、ユーチューバーと一緒に動画撮影してWebに公開したりします。このようにこどもにクリエイターの専門性を活かした体験型カリキュラムを実施する事で、創造性が豊かになり、自分の好きな事、向いている事、将来なりたい職業などを考える良い機会になります。
クリエイターへの給与は保育園が支払いますが、クリエイターが保育士として働けるようになるまでの教育や、働く保育所の斡旋などは地方自治体が補助します。

日本のユートピア2040

「Creative Preschool」の浸透によって、クリエイティブな活動をしながら保育園で働く人が増え、保育士不足は解消します。保育園がバラエティーに富んだ教育をするおかげで、親は習い事に通わせる必要がなくなります。また、こどもたちは様々なクリエイティブな体験をすることで、保育園が今よりもっと楽しい場所になります。
その結果、親の負担が解消され、日本はこどもを育てやすい国になり、出生率が上昇します。さらにクリエイティブな活動している大人と実際に接することで、クリエイティブな職業人口の割合も増えます。



提案 4



Team PARENTAL JOB REVOLUTION

受講目的

「未来をデザインする」というところに惹かれました。この授業では、ユートピアやディストピアなどの検討をしながら、今現在考えうる「未来」をデザインしていきます。政治や経済、テクノロジーなどの既存の枠組みにとらわれない考え方は、未来を担っていく全ての人々にとって必要なことだと思います。
また、学部や国籍を超えたディスカッションをすることで、自分の専攻する分野に限らず、幅広い視野で考え、創り上げていきたいと思い、受講を決めました。

プロセスの課題

グループワークでは言語や価値観の壁が生じることはありませんでした。しかし、ヘルシンキでのフィールドワークや他グループを交えてのディスカッションの時は、自分の意見を上手く伝えることができず、すれ違いが生じたことも多かったです。また、今までの自分には「外国人は、それぞれ異なる考え方や価値観を持っている」という固定観念がありました。そのことが外国の人とのコミュニケーションを困難なものにしていたと思います。数々のインタビューや現地の人々との会話を通して、ヘルシンキの人々の考え方は日本人にかなり似ているということがわかってきました。肌の色や話す言語が違うだけで、根本的な考え方に変わりはないのです。そのことが理解できてからは、理解がよりスムーズに進むようになりました。

プレゼンテーション後の感想

私たちが今回取り組んだ「子育て中の親が働きやすい社会づくり」という課題は、様々な要素が複雑に絡み合い、一つの要素で解決できるような課題ではありません。人や組織や社会の動きなど複数の要素を共に考えながらデザインをすることは、今まで大学で学んできたこととは異なり難しいことではありましたが、それと同時に新鮮で楽しいことでもありました。最終プレゼンテーションを終えた今、一つの大きなプロジェクトをやり終えたという達成感と、最終プレゼンテーションでのディスカッションでさらに浮き彫りになった課題の数々への「まだやれた」という少しの後悔が入り混じった気持ちです。この気持ちを忘れずに、今後も未来の担い手として努力していきたいです。そして最後に、長い間共に取り組んでくれた仲間に感謝を述べたいと思います。

Member

日井 夏輝 Natsuki Hibi
芸術工学部
芸術情報設計 2年

清水 淳史 Atsushi Shimizu
芸術工学部
芸術情報設計学科 2年

Noor Mohammadi
Agriculture
Food Science 修士2年

山田 謙吾 Kengo Yamada
統合新学府
ユーザー感性学 修士1年

Interview 4

清水 淳史 Atsushi Shimizu

芸術工学部 芸術情報設計学科 2年

Interaction in Finland

フィンランドでの交流

Redesign of Society vol.4

担当教員

九州大学 ロバート・ファン／
アントレプレナーシップ・センター（QREC）特任助教
山田 裕美

九州大学 大学院 芸術工学研究院
デザインストラテジー部門 教授
平井 康之

元アールト大学 メディアラボ
Arkiリサーチグループ ディレクター
カリ・ハンス・コッモネン

協力（敬称略）

Miikka Junnila
Aalto ARTS, Department of Media, Media Lab
Philip Dean, Antti Ikonen,

Peter McGrory, Naoko Nakagawa
Aalto ARTS, Department of Design,
IDBM, Creative Sustainability

Minna Eväsoja
Tapiola neuvola

Mervi Pasanen
Silkkiniitty Day Care Centre

Hanna Talola
Toppelund Primary School

Anni Närvänen, Maria Dean,
Iisa Hetemäki, Marjaana Rintamäki
Tapiola Middle School

Salla Toppinen-Tanner
Finnish Institute of Occupational Health

Timo Voipio
Malta Co-Housing Community

Sirkka Minkkinen
Loppukiri, the Active Seniors
Co-Housing Community

Sirkka Minkkinen, Eila Puotila
Eila Puotila

Matias Kommonen
Iso Omena Service Centre,
Neuvola and Library of Espoo City

Tokyo Graphic Recorder
清水 淳子

ブックレット監修

九州大学 大学院 芸術工学府 修士1年
森山 陽介

デザイン

助太刀デザイン
小林 大助

（表紙イラスト）
小林 芽生

九州大学スタッフ

九州大学 ロバート・ファン/
アントレプレナーシップ・センター
（QREC）テクニカルスタッフ
シルバーマン壽壽子

九州大学 大学院 芸術工学府 修士1年
森山 陽介

出版日：2018年3月
発行：九州大学

IDEA
Innovation in Diversity in Entrepreneurship Education Alliance

本事業は「次世代アントレプレナー育成事業（EDGE－NEXTプログラム）文部科学省」の助成を受けたものです。

Societal Design Fiction Family Friendly Japan 2040