



立教大学

Sustainability + Design Thinking WS

July 2019

立教大学

Sustainability + Design Thinking WS

AGENDA

- ① 自己紹介
- ② What's "Design Thinking"? デザインシンキングって何?
- ③ Sustainability視点で見るシリコンバレーの現在
- ④ Quick Workshop

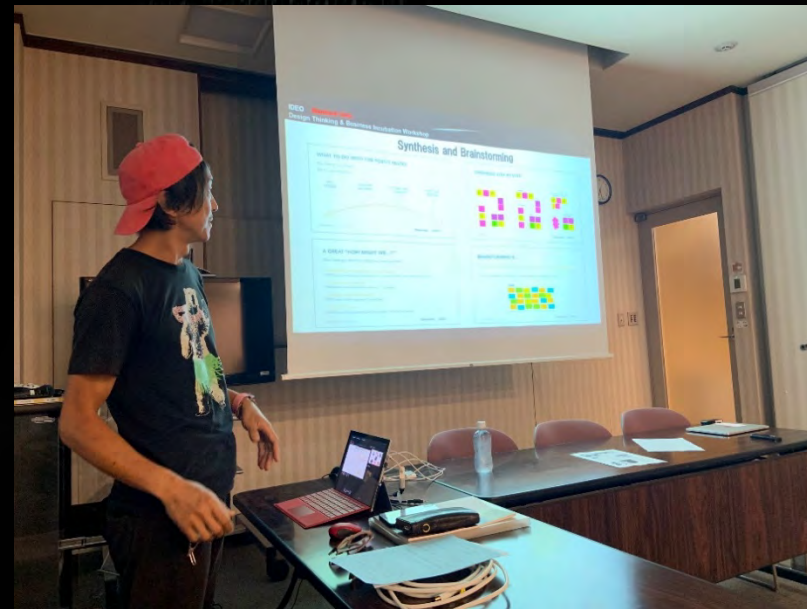
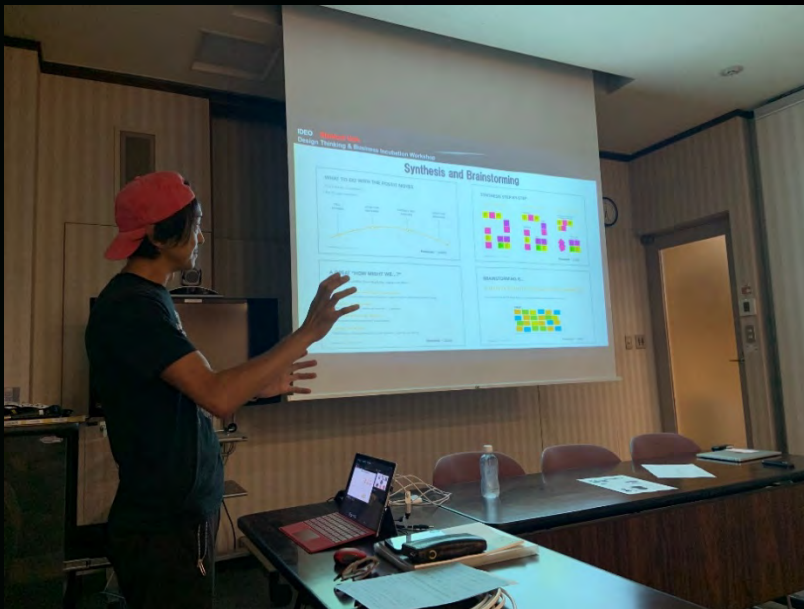
飯島 隆宏 Takahiro Iijima

Persistence of Vision Inc.
Founder / CDO (Chief Design Officer)

多摩美術大学立体デザイン学部卒業後、パナソニック株式会社に入社、工業デザイナーとして携帯電話やAV機器などの商品デザインを手掛ける。2000年から管理職とデザイナーを兼務、プロダクトデザインのみならずID/UI/UXデザインの総合ディレクターとして従事。2014～2017 米国デザイン拠点所長としてシリコンバレーに着任。2017年に退職後、米国にてPersistence of Vision Inc. を起業、テクノロジーとデザインを融合させた独創的なフューチャーコンセプトを精力的に発信。趣味はサーフィン、マラソン、ワイナリー巡り。



立教大学 Sustainability + Design Thinking WS



今回のWSではBrainstormingのルールや、異なる要素に意外な近似性を見出すAnalogous Inspirationの発想法を実践習得

What is "Design Thinking"?

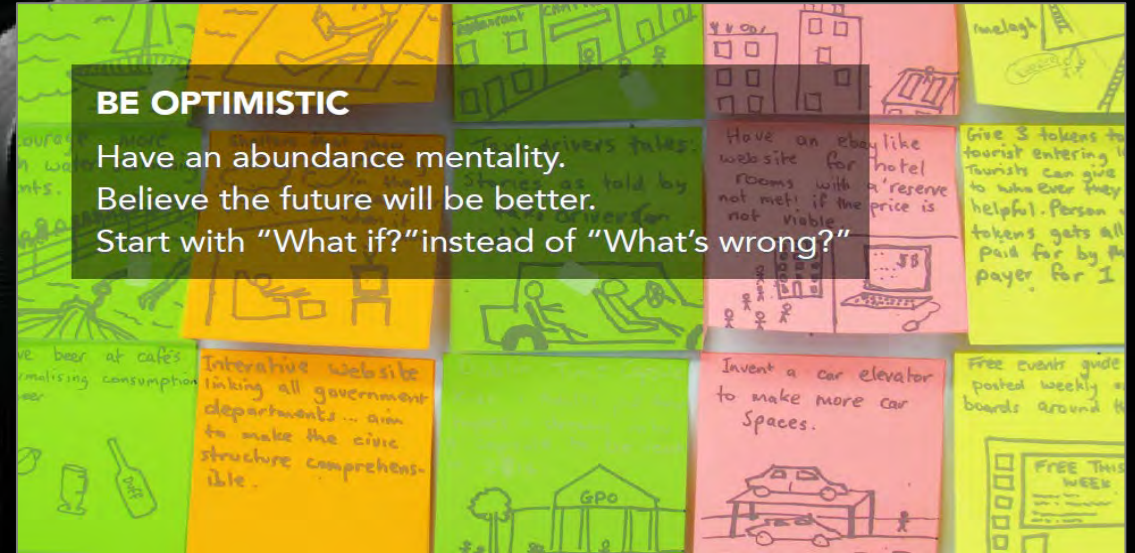
EVERYBODY IS A DESIGNER

Leave your role at the door.



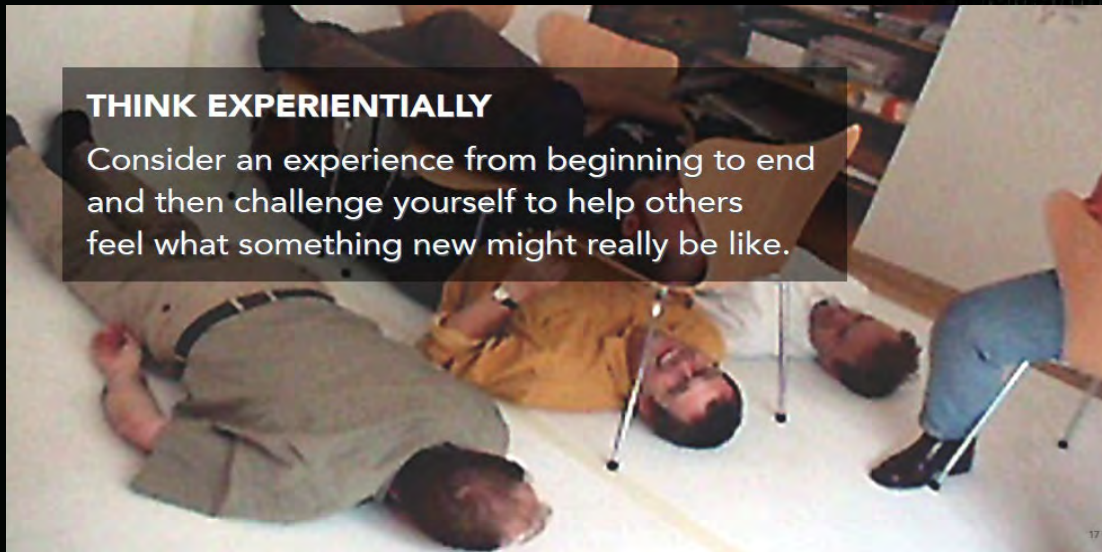
BE OPTIMISTIC

Have an abundance mentality.
Believe the future will be better.
Start with "What if?" instead of "What's wrong?"



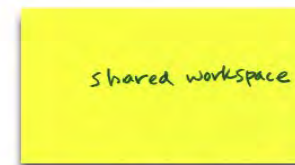
THINK EXPERIENTIALLY

Consider an experience from beginning to end and then challenge yourself to help others feel what something new might really be like.



USE POST-ITS

Capture your thoughts, ideas, & opinions.



GOOD
captured concisely



BETTER
written boldly



BEST
with a sketch

立教大学 Sustainability + Design Thinking WS

Homeless Garden Project (サーファーやヒッピー文化を背景に地域のNPO主体で実践されるベイエリアならではの新しい取り組み)



Homeless Garden Projectのはサンノゼから南へ30マイル、サンタクルーズのPogonip Green Beltに位置する。貧困層のケアというより、市民ハートナーシップとボランティアで運営される極めて未来志向の強い、新しい生活圏を創造するプロジェクトの色合いが濃い活動。

プロジェクトを解説頂いたマネージャのジャスティンさんここで10名(ほといるフルタイムエンプLOYEEとして6年ほど働いている。熱心なサーファーでもある。

↑10時から午後4時まで摘み取りが解放されている。 ↑メインの看板も植栽でアーティストックに。 ↑果物がまだ育たない3月は野菜がメインの収穫。

Saratoga Car Show (サンノゼ近郊高級住宅地で毎年開催される恒例のビンテージ&ハイエンドカーショー)

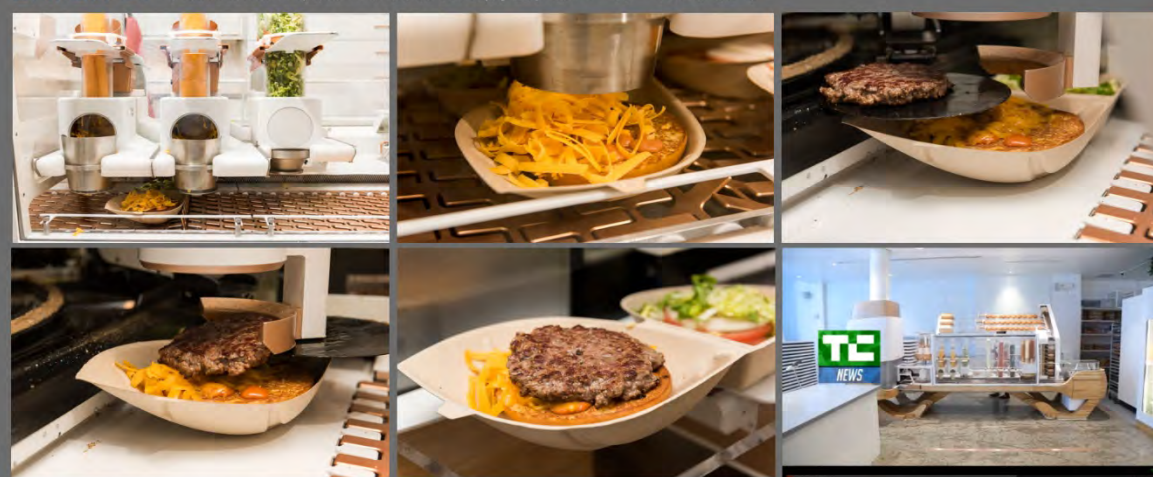


シボレーやジープのドアをハンドメイドウッドに変更するカリフォルニアスタイルはポピュラー。公道でも多く目に出ることが出来る。



1934 Ford Roadsterと1975 Triumph Spitfire。よく手の入ったエンジン回りはまるで楽器のようにピカピカ。

EATER SF (San Francisco発のロボットが全て調理するバーガーレストラン)



サンフランシスコのCREATORが週2日開店する無人ロボットバーガー店。これまでのロボットレストランとの最大の違いは味への拘り。プロジェクトにはシェパニースなど高級店からシェフを招聘し、いかに味の良いバーガーを無人で調理できるか詳細に検討したという。パンズの形状や鮮度を保つチューブやコンベヤーに多くの工夫が見られると共にマシン全体のCMF(特に木材質をふんだんに取り入れたオーガニックな素材感)にもこれまでとは異なるロボット調理機の取り組みが見い出せる。

Salesforce Transit Center SF (先進の環境・エネルギー対策を体現する都市交通ハブ&パーク)



サンフランシスコ・ベイエリア周辺のサスティナビリティに関連する取り組みや事業、新商品などトレンドの事例をご紹介

立教大学

Sustainability + Design Thinking WS

1. Build up the team

チームに分かれましょう！（3分・自己紹介含む）

2. Ideation for 5 “Non” Sustainability category’s Items, companies or persons

Sustainabilityとは縁遠いモノや企業、人を敢えて発想し掛け合わせましょう！（15分）

3. One person moves to another team and discuss. Chose Top 3 & Share

1人が他のチームへ移動して議論(Round Robin)（議論5分）

4. Brainstorm to create Scenario of innovative way of use Sustainability.

架空の企業や人物となって新たなSustainabilityの活用方法を創造しましょう！（15分）

5. Presentation!

プレゼンテーション！（各チーム3分）

立教大学 Sustainability + Design Thinking WS



4つのチームに分かれ「Ice Break(自己紹介)」から「Analogous Inspiration」「Round Robin(1名が他チームへ)」などを順次、実施

立教大学 Sustainability + Design Thinking WS



Analogous Inspiration = 一見全く異なる要素のモノ・コトの掛け合わせで意外な共通点や近似性を見出す考察方法を実践

立教大学 Sustainability + Design Thinking WS



Analogous InspirationやRound Robinから徐々に「物騒」「ダジャレ」「エンタメ」「東京」等各チームのフォーカスポイントが明示

立教大学 Sustainability + Design Thinking WS ファイナルプレゼンテーション

■「物騒」チーム

サステナビリティから出来る限り遠いものを発想しようという試みが一番良く見られました。特に政治や国際紛争の結果が齎す甚大な「無駄」に着目された点が素晴らしかったです。代理戦争や仮想敵国を違った形で形成して現実の紛争の代替にする着想も良いと思いました。確かにeSportsの分野はプロゲーマーも億を稼ぐ世界ですから、「ゲーム空間」

という仮想世界で第三次世界大戦を思いっきり戦ってもらおうというのはアリのような気がします。武器の生産や輸出入も全てバーチャル化すれば多くの問題が解決できるのかもしれませんが。

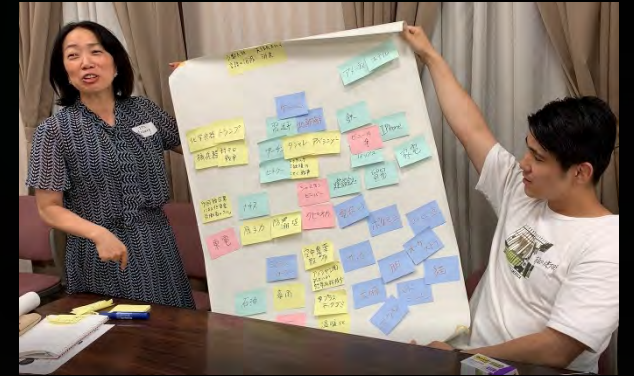
現在、エストニアなどで実践されているビットネーションは元々は全ての行政サービスのオンライン化から出発していると思いますが、ブロックチェーンを応用し、個人情報をもとより、年金や預貯金含む金融サービスまで包含した仮想空間上の新たな国家像の構築に近づいています。一方、建築の世界でもデジタルツイン(リアルな個人と仮想空間上の個人)が今後は必ずセットで形成され、多くのARサービスを前提とした建築設計に移行していくと言われています。その意味では今後は仮想通貨の普及の先に、果ては戦争抑止のための仮想国家構築と各国間の協定により仮想国同士の仮想兵器による仮想戦争なども文字通りの【代理戦争】として導入され実体的な武装解除に繋がれば凄いだらうなあなどと妄想してしまいました。各国の物理的な軍備は消滅、全てがソフトウェア上に構築され、ゲームスキルの高いゲーマーが「徴兵」される。大学生や高校生でも参画でき、「昨日の戦争、オレ出てたんだけど最後負けちゃってさ…」など若者がバイト感覚で戦争に参加するという日常も、ちょっと面白いかもしれません。



立教大学 Sustainability + Design Thinking WS ファイナルプレゼンテーション

■「ダジャレ」チーム

途中様々なアイデアが拡散しましたが、政治や政治家などサステナビリティを阻む要因として時の権力者に思いを馳せる中、阿部先生の放った「ダジャレ」がそれらの議論を貫き、AI(人工知能)によるダジャレ生成の背景技術も語られ、高度なユーモアが世界の様々な課題を解決していくという発想と提案への帰結は素晴らしい文脈だったと思います。包含されている課題には「人間性」が置き去りにされた政策や行政、その下で暮らす生活者の暮らしの質の劣化など、多岐に渡る現実課題が浮き彫りになっていました。



「人間性」という恐らく最も重要かつ不可欠の存在価値は、他方政策の軸や、選挙の争点にさえならない存在、最重要であるはずが最も置き去りにされる存在でもある。ココに「ダジャレ」という人間性の象徴を組み込むことで政治、行政、生活が現在のように分断されることなく「愛(AI)」による融合一体化した基盤構築が可能になるかもしれません。真剣な会話の応酬の間にふとした言い間違えがその場を一気に和ませることがよくあります。そんな自然な形で日常のふとした合間についクスッと笑ってしまうダジャレが散りばめられるのは面白いと思います。「笑う」ことが人の免疫力を向上させ、がんの抑止に繋がる効果も実証される中、これも可能性の大きな提案だと感じます。You TUBEなど、動画の始まりに無理やり見せられる広告の代わりに、こんなダジャレが披露される方がずっと良い気がします。

途中途中の議論で起こる偶発的な触発が思わぬ発想の転換を生み出すイノベーションがまさに体現されたチームでした。石井先生のスケールの大きなプレゼンも魅力的でした。

立教大学 Sustainability + Design Thinking WS ファイナルプレゼンテーション

■「エンタメ」チーム

あまたある産業の中でもアイドルやアミューズメントパークなど娯楽、エンタメもまた甚大な無駄を世に生み出す産業の最たるものの一つである点に着目したのは素晴らしい。「そもそもディズニーランドとか必要か？」などの根源的な問いかけも良かったと思います。とはいえ人が集まること、感動や熱狂を否定することなくそのエネルギーを別な価値に転換、還元するという方法や「ブラックアウトディズニー」など逆説的なアプローチは極めて創造的でした。

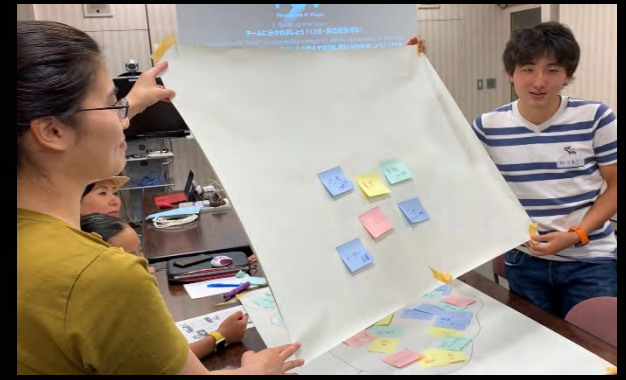


Perfumeというアイドルグループはライゾマティクスというデジタルエンジニアリングクリエイティブ集団によって衣装にプロジェクションマッピングしたり、多くの新しいデジタル演出手法で米国のフェスでも人気を博していますが、一方で、衣装のデザインを変えずに無限の演出バリエーションを実現出来、結果的に物質的無駄を省いているとも言えます。技術の応用は派手な演出のみならず、衣装をホワイトモデルのようなシンプルな基礎的衣装のみにして無駄を省くことに利用することも可能です。そんなことを示唆してもいる素晴らしい着目点だったと思います。プレゼンテーションの手順や言葉の選び方も素晴らしかったと思います。

立教大学 Sustainability + Design Thinking WS ファイナルプレゼンテーション

■「東京」チーム

このチームも多くの要素がテーブル上に並びましたが、最終的に一番大きな課題の要因を探ったとき「東京」という都市の存在そのものがその最も大きな課題であることに集約されました。20メートル置きに点在するコンビニ、転勤、入学その他頻繁に繰り返される引っ越しなど、良く考えると「それほど必要か？」という疑問とそれに対する「田舎」の簡素な仕組みを対比で考察し、新しいシェアハウスやコワーキングの仕組みに考え及んだ点が素晴らしかったです。



もしかすると「長屋」や京都の町屋など、日本独特の伝統的な建築様式をベースにしたシェアエコノミーが作れたら素晴らしいのではないかと思います。あと「引っ越し版のUber」として「Uber Move」などあれば必要に応じて手やクルマを貸してくれる人が集まって、無駄を減らせるかもしれません。現代はネット上でのアクションから個人的な嗜好性を解析され、行動を予測され、商業的な機会創出に利用されるオムニチャンネルが導入されています。このオムニチャンネルは恐らく今後、ネット上以外、すなわち「リアルな実世界での行動」にも適用され、一挙手一投足の行動を監視分析され、様々なサービスに利用されていくはずで、これらは便利ではありますが、現在は主に商業的効率化に貢献してはいるものの、同時に本来の幸福感を低減させると同時に、結果として多くの無駄を生み出している側面もあります。そんな意味からも、そうした人間の実世界の行動データをマーケティングではなく、人の無駄を削減し生活を「Simplify」するプラットフォームとして活用していく簡素化チャンネルに転換出来たら素晴らしいだろうと思いました。

An aerial photograph of a modern architectural structure. The building features a prominent, curved facade with a complex, perforated metal screen. The roof is a lush green space with various trees, shrubs, and a winding path. The building is situated in an urban environment, with other high-rise buildings visible in the background and a street with a truck and cars in the foreground. The text "Thank you!" is overlaid in the center of the image.

Thank you!

P E R S I S T E N C E O F V I S I O N