

Tohoku Transition to Future

東北発

“世界観の移行”を捉える

未来社会デザイン

Activity Report

東北大学 知のフォーラム2024年度
Future Society Design プログラム
活動報告書

目次

はじめに	3	3. 最終アウトプット	59
1. プログラム実施概要	4	• 花王	60
• プログラムの母体	5	• nawe	62
• 本プログラムのアプローチ	6	• 東北電力	64
• 本プログラムの特徴と期待される成果	7	• NTTD	66
• これまでの未来社会デザインプログラムとの違い	8	4. 座組や応用に関する議論	68
• 実施体制	9	• ビジネスの現場で活用するには	69
• 実施スケジュール	10	• 世界観曼荼羅: 共鳴し合うビジョン	70
• 本プログラムにおける世界観とは	11	• ビジョンデザインにおける大学との産学連携・共創体制	71
2. プログラム実施詳細	14	5. まとめと今後の展望	72
• 第1回WS	15	• まとめと展望	73
• 第2回WS	24	• 参考書籍・文献	74
• 第3回WS	35	• お問い合わせ	75
• 第4回WS	42		
• 第5回WS	45		
• 第6回WS	56		

はじめに

21世紀の社会は、気候変動や経済格差など、多くの「厄介な問題 (Wicked Problems)」に直面しており、またこうした問題が技術の進歩だけでは解決できないことも明らかになってきています。なぜなら、厄介という文字通り、大小様々な諸問題が社会や環境、政治経済などを領域横断的に複雑に絡み合っており、また、それぞれの場所や文化に特有の仕方で現れるのが常だからです。汎用的な処方箋は存在せず、また、全ての諸問題が完全に解消された、という状態に達することはもはや不可能といえます。

このような状況下において必要なことは、各領域の実践者が、それぞれ持ちうる技術を用いて目の前の既知の問題を1つ1つ解決していくアプローチではなく、「我々はそもそもどういう社会を目指すべきか」という学際的なビジョンや世界観です。暗闇の中に北極星のようなビジョンを灯すことができれば、異なる領域の実践者や研究者が同じ目標に向かって力を合わせ、より大きな推進力を生み出しながら、今よりもより良い状態に社会全体を導いていくことができると考えます。

本プログラムでは、2024年度の1年間、そのビジョンデザインのプロセスと可能性を実践的に研究すべく、「トランジション・デザイン」と呼ばれる新しいアプローチを取り入れ、4社の企業メンバーが、自分たちの内発的動機から掲げたテーマをもとに、理工系・人文科学系の枠を超えた多様な東北大学の教職員・学生と共に、2050年頃の望ましい未来社会の世界観を共創してきました。

本活動報告書は、その1年間の「世界観」のデザインプロセスと、成果物を整理したものです。

長期的未来や社会へのインパクトに着目した戦略策定や、新しい価値を秘めた事業創出を目指す組織や個人にご活用いただけると幸いです。

1. プログラムの実施概要

プログラムの母体

東北大学知のフォーラム

未来社会デザインプログラム 2024

東北大学知のフォーラムとは？

東北大学は、研究の成果を人類社会が直面する諸課題の解決に役立て、国際社会を先導する指導的グローバル人材の育成を目指しており、国際的な頭脳循環のハブとして世界に飛躍することを目標に、「知のフォーラム」を推進しています。

知のフォーラムでは、人文・社会科学から自然科学までの全分野を対象にした研究テーマについて、プロジェクトや集中的議論を行うプログラムを実施しています。このプログラムでは、ノーベル賞受賞者など、世界トップクラスの研究者を招聘し、複数の学術イベントを通じて、人類社会の共通課題解決に貢献することを目的とします。

未来社会デザインプログラムとは？

知のフォーラムの主たる事業の1つに、企業等と連携して社会課題解決を目指す、公募型の未来社会デザインプログラムがあります。

本Tohoku Transition To Futureプロジェクトは、2024年度の未来社会デザインプログラムとして採択され、2024年4月から2025年3月までの1年間、活動をしてきました。



本プログラムのアプローチ

Tohoku Transition to Future

「世界観の移行」に着目する未来社会デザイン

世界観のデザイン

本プログラムでは、全体のオーガナイザーである岩渕正樹特任准教授の著書「世界観のデザイン」のプロセスに基づき、参加企業の内在的な意志に基づくテーマ設定から未来の社会像のプロトタイプ、望ましい社会像に向けたアクションの提言までを一貫して行いました。

世界観のデザインは、トランジション・デザインやスペキュラティヴ・デザインなどの21世紀以降に提唱された最新デザイン論を取り込み、「誰もが生まれながらにしてデザイナーである」との前提のもと、個々人に生来備わる想像力や知的好奇心を解放し、誰もが所属する組織や企業において未来を夢想する能力を発揮できることを願って設計された、不確実な21世紀の諸問題に立ち向かうためのデザインプロセスです。

オーガナイザー

- 高橋信（東北大学工学研究科 教授）
- 岩渕正樹（米JPモルガン・チェース銀行 デザイン・フューチャリスト、東北大学工学研究科 特任准教授）



岩渕正樹. (2024). 世界観のデザイン.
クロスメディアパブリッシング

本プログラムのアプローチ 背景となるデザイン理論

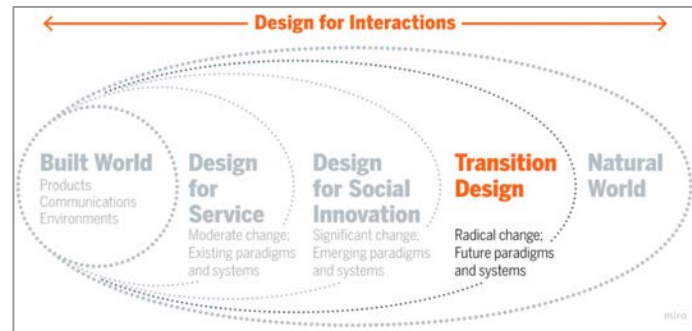
トランジションデザイン

トランジションデザインとは、2015年に米カーネギーメロン大学デザイン学部より提唱された、21世紀の地球規模の複雑な問題(気候変動、移民問題、経済格差、パンデミックなど)に対処するためのデザイン理論と態度です。

生活者の目線で説明・共有可能な共創ビジョン（ビジュアル、シナリオ、エコシステム）をつくり、ビジョン創出の民主化（ビジョンは経営層や国際機関などから出されるトップダウンのものが唯一のではなく、ボトムアップに誰もが表明・貢献できるものであるという態度）を説くものです。

トランジションデザインについて詳しくは、下記のリンクを参考にしてください。

- <https://transitiondesignseminarcmu.net/>
- <https://tub.tamabi.ac.jp/tdu/lecture/186/>



本プログラムの特徴と期待される成果

本プログラムの特徴

問題解決型ではなく、問題発見型

事前に設定されたテーマに沿って未来社会を議論するのではなく、各企業メンバーが真に探求したい・すべきテーマを発見し、生成的に未来社会をデザインします。

変わることも変わらないことに注目する

未来社会と言うと、技術起点で何が変わるか、変えられるかに注目しがちですが、変化がゆるやかなもの、変わらないものにも注目することで、時代を通じて大事にすべきものや普遍的ビジョンを探索します。



期待される最終成果

1. ボトムアップに協働で作上げた複数の2050年の社会像と、それに対する考察（変わりゆくもの、時代を通じて変わらないもの）
 2. トランジションデザインの産業界での実践例の創造
 - 短期的→長期的視座
 - 縦割りチーム→横断・学際的チーム
 - KPI→社会的インパクト
- を探索するプロジェクトの意味・意義の周知

参加者が得ることができること

1. 新しい視座や方法論の習得
2. 本プロジェクト特有の座組(アカデミア・産業界・市民)の活用および異なるステークホルダーとの共創経験
3. 得られた成果・知見を社内で活用するための意見交換や新しいコーポレーションの可能性についての議論

これまでの未来社会デザインプログラムとの違い

これまでの未来社会デザインプログラムでは、任意のテーマに対して専門家・有識者を招致し、トップダウンの委員会方式でビジョンを創出・提言するプロジェクトが多かったですが、本プログラムは参加者の内発的な動機をもとに、課題やテーマ自体を創出する点に違いがあります。

また、東北大学というロケーションを活かし、大学教員や学生との積極的なコラボレーションを行い、学際的にテーマを深く探求し、ボトムアップで参加者自らがビジョンを創出するスキルセットの獲得を目的としています。

任意のテーマ、課題解決型 → 生成的、課題探索型

有識者・委員会方式 → 学際的・共創方式

トップダウン、ビジョンの創出・提言 → ボトムアップ、ビジョン創出の民主化

実施体制

参画企業

花王株式会社 角尾 進悟、福永 朋子、猿渡 敬志

東北電力株式会社 佐藤 真悟、大澤 健太郎

株式会社NTTデータ 鼻輪 篤

nawe inc. 柳田 識歩、清水 聡

各企業が掲げた未来への問い

資源・エネルギーの枯渇が進んでいく中、2050年の生存・保護のありようとは？

人口減少とニーズの多様化が同時に起こる中、2050年の安心・安全、コミュニティのありようとは？

ヒト・モノ・カネの物理的なリソース制約のもと、2050年の自由や創造性のありようとは？

受動的な個人主義が先鋭化していく中、2050年の自己実現や創造性のありようとは？

東北大学・産業界共創メンバー

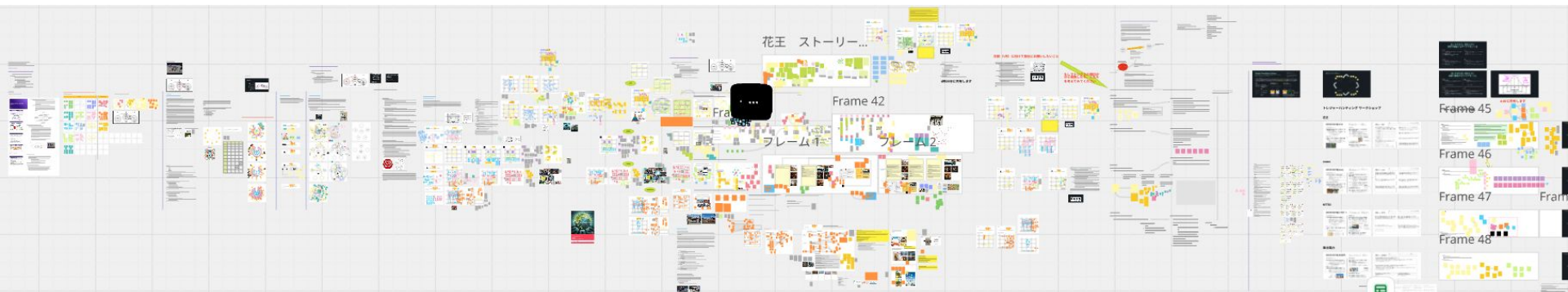
- 石田 修一（東北大学大学院工学研究科 教授）
- 直江 清隆（東北大学文学研究科 教授）
- 福島 康裕（東北大学大学院 環境科学研究科 教授）
- 東北大学学生団体TIDE（青山 敦、奥山 彪太郎）
- 森嶋 雅人（東京エレクトロン株式会社）

運営協力

- 株式会社ロフトワーク（中園尾 岳大、谷 嘉偉）

実施スケジュール

第1回WS	2024/5/17	現在:「自分たち」の存在意義を振り返り、未来への問いを掲げる
第2回WS	2024/7/17	過去: 複雑な問題の起源をひも解き、支配的（ドミナント）な価値観を探る
第3回WS	2024/9/27	未来: オルタナティブな価値観を想像し、移行させたい世界観をつくる
第4回WS	2024/11/22	未来: 世界観の解像度を高め、未来社会の共通認識をつくる
第5回WS	2025/1/24	現在: 東北大学学生にインタビューし、世界観の移行の可能性ときっかけを見つける
第6回WS	2025/3/21	現在: 遠い未来を思い描きながら、いま現場で踏み出せる一歩を見出す

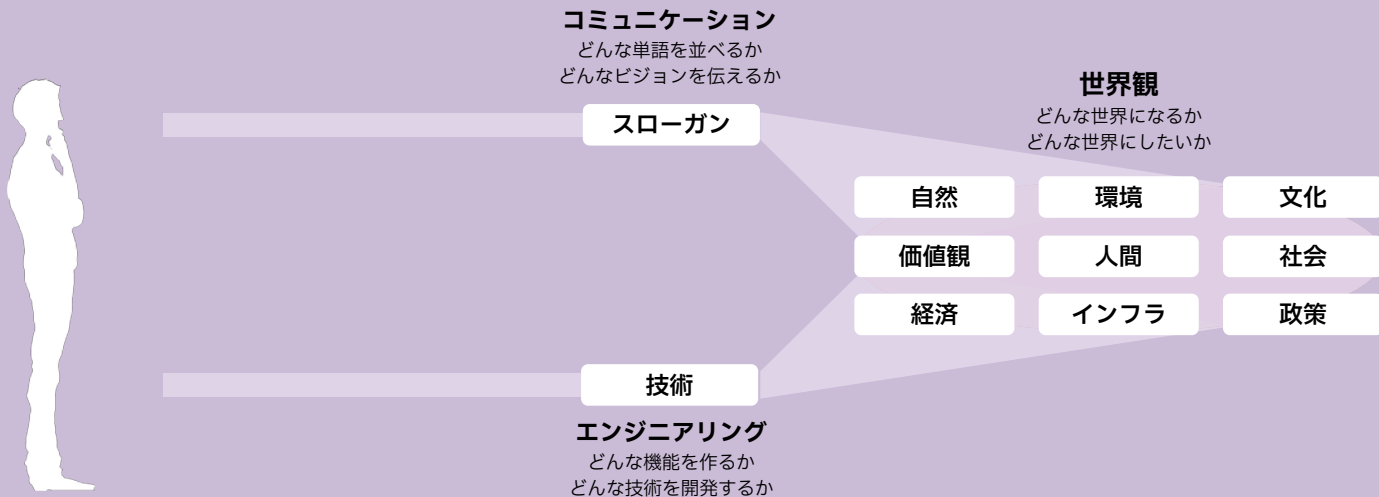


オンラインホワイトボード Miro を利用したコラボレーション

本プログラムにおける「世界観」とは

「世界観」という単語はゲームや映画、企業や店舗など、様々な場面で昨今、使われることが多い単語ですが、本プログラムにおける世界観とは、数十年先の未来(2050年)の世界・社会の様相を指し、これを様々なデザイン手法(グラフィックやイラスト、映像など)を用いて、高い解

像度で可視化することを重視しています。単なるスローガンや技術・機能ではなく、未来で人間がどのような生活をしているか／してほしいかを学際的な視点で考えることで、目指したい未来やビジョンを生活者の目線で照らし出します。



本プログラムにおける「世界観」とは

また、関連する用語としてフォーカスティングとバックキャストिंग、ドミナントストーリーとオルタナティブストーリーという対比があります。

通常の問題解決のアプローチの場合、短期的な視点で、手の届く問題をスマートに解決し、売上に繋げるというフォアキャストिंगの視座が求められますが、本プログラムでは長期的で人類規模の未来まで視座を広げ、全く新しい未来像へと飛躍した上で、そこからさかのぼって、第一歩となる事業やサービスを創出するバックキャストिंगのアプローチを取ります。

そのためには、現在何が支配的（ドミナント）な価値観かを客観的に知覚し、その上で、そうではない代替的（オルタナティブ）な価値観を探索します。

我々が陥りがちなアプローチ フォーカスティング ドミナントストーリー

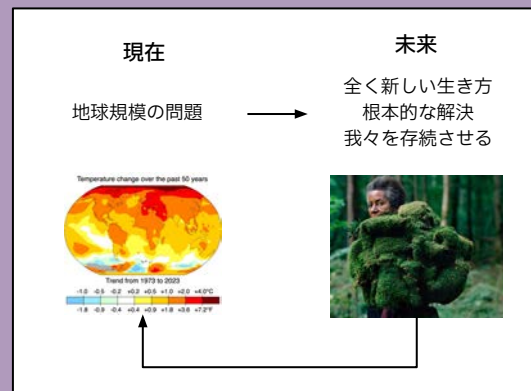
- 現在我々が困っているものごとを発見し、スマートに解決する
- 消費者の満足度や売れる、儲かるといった短期的指標に注目



長期的に気温が上がり続けても、
技術で快適にし続けられるのか？
それは本当に人類にとって持続可能か？

本プロジェクトのアプローチ バックキャストिंग オルタナティブストーリー

- 社会のために起こしたい長期的な未来への移行を思い描き、それに繋がる現在のものを「未来からさかのぼって」探る



一度未来へ飛躍し、
そこからさかのぼって
第一歩となる事業やサービスをつくる

2. プログラムの実施詳細

第1回WS

自分たちの存在意義を振り返り、未来への問いを掲げる

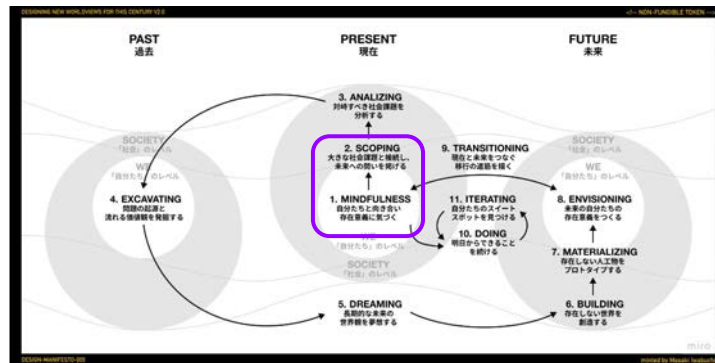
開催日時：2024年5月17日 13:00 - 17:00

フォーマット: ハイブリッド（対面・オンライン）

アジェンダ：

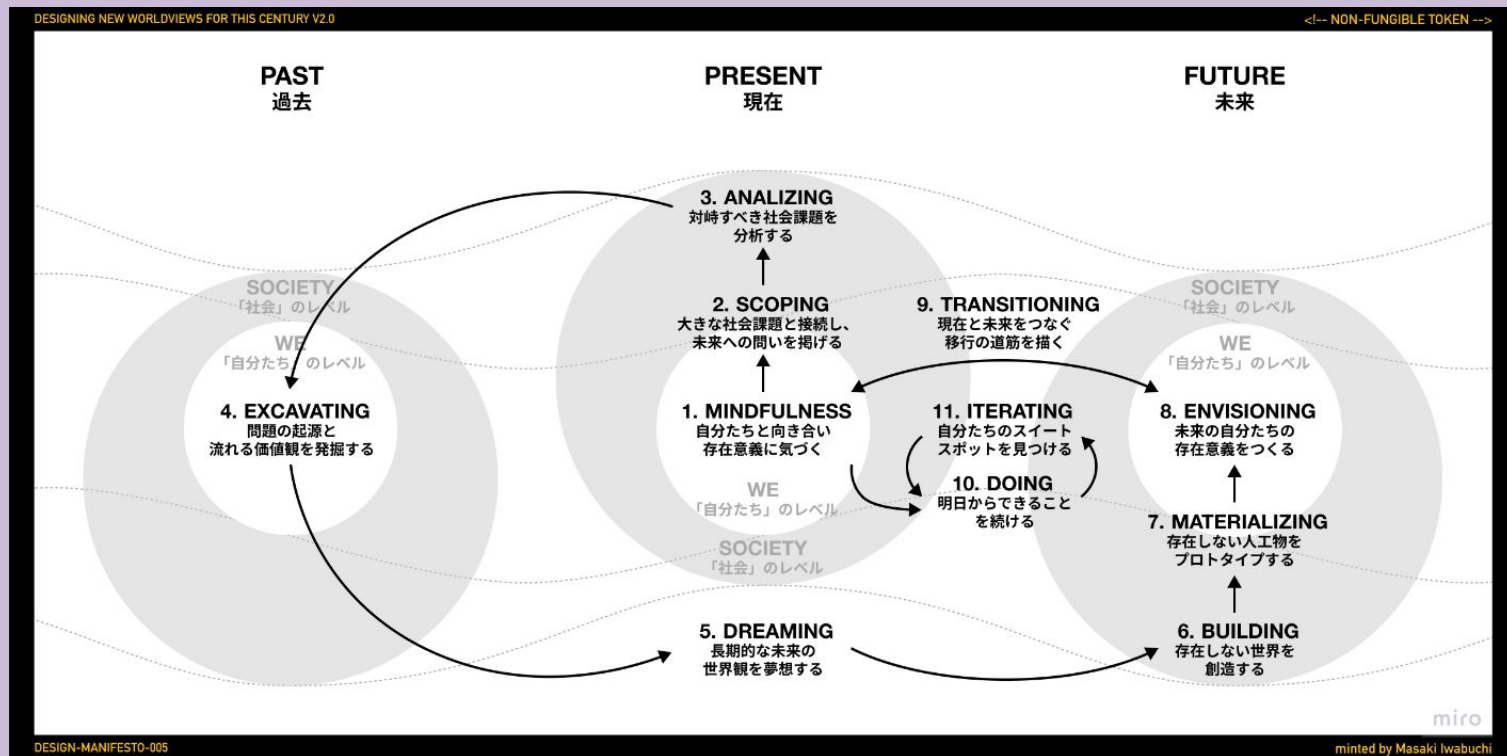
- 13:00 - 14:00 オープニング
 - 本プログラムの背景と目的(高橋)
 - プログラム推進アプローチ(岩渕)
 - 参加メンバー自己紹介
- 14:00 - 14:45 トランジションデザイン講義(岩渕)
- 14:45 - 15:00 質疑応答・休憩
- 15:00 - 16:50 ワークショップ
 - マインドフルネス・マップ
 - クエスチョン・ステートメント
- 16:50 - 17:00 クロージング、次回の予定・宿題

第1回のワークショップでは、トランジションデザインの導入、世界観をデザインするための11のプロセスを紹介したのち、最初のステップであるMINDFULNESSとSCOPINGのワークを実施しました。



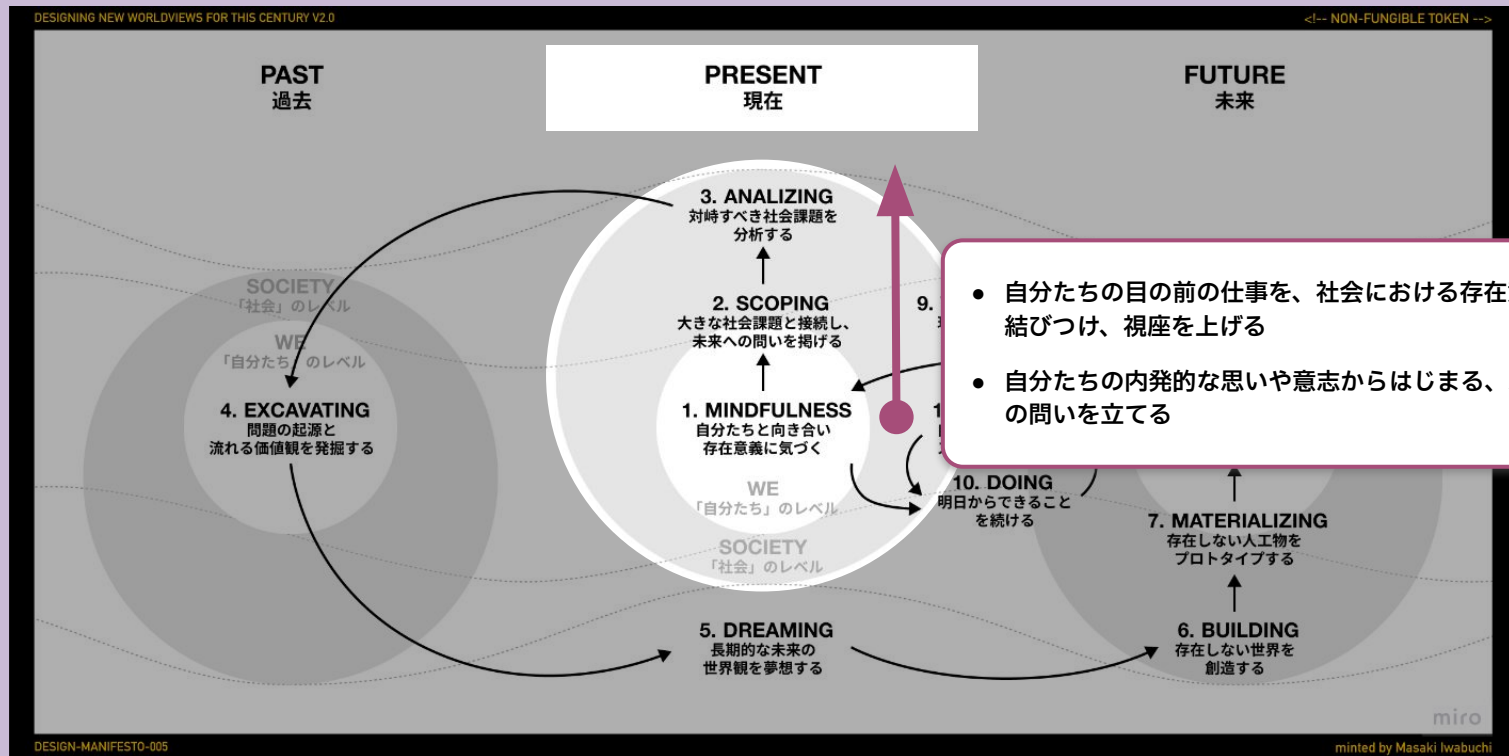
第1回WS

世界観をデザインするための11のステップ



第1回WS

現在の「自分たち」と向き合うことから始まる



第1回WS

MINDFULNESS

自分たちと向き合い、存在意義に気づく

トランジションをデザインする最初のステップは、マインドフルネスという自分たちと向き合うプロセスから始まります。世界観のデザインにおけるマインドフルネスとはすなわち、これから未来を描こうとする自分やチーム、組織の内在的な意志や想いを可視化するプロセスです。

マックス・ニーフの普遍的なニーズ

チリの経済学者マンフレッド・マックス・ニーフは、1980～90年代にかけて、政治の民主化と経済の自由化により、著しく経済成長を続ける自国の中で、確かにGDPが上昇し、貧困率も低下している一方、画一的な指標優先の考え方により、チリらしい文化が失われ、貧富の差が拡大している現状に疑問を抱きました。彼は経済の成長や状況に関わらず、人間にとって普遍的に必要なものを考え、「指標上の成長」を目指すのではなく、「人間にとって意味のある発展」を目指すべきだとし、ていねいな発展(ヒューマン・スケール・ディベロップメント)という概念を提唱しました。

右に、マックス・ニーフが提唱した9つの普遍的ニーズ、「生計」、「保護」、「愛情」、「理解」、「参加」、「怠情」、「創造」、「アイデンティティ」、「自由」の例を示します。これらは人種や地位、地域によらず、人間が人間らしく豊かに生きるために必要なものであり、かつ、誰もが満たせるものです。マックス・ニーフが問いかけるメッセージは、目先の利益や数字のみを追うのではなく、本来人間は基本的ニーズを満たせば豊かさや幸せを感じられるはずであり、誰もが基本的ニーズを満たせる状態にすることが、経済活動や行動原理のあるべき姿だと考えたのです。

普遍的ニーズ	BEING/状態	HAVING/所有	DOING/行動	INTERACTING/環境
SUBSISTENCE 生存	身体的な健康、精神的な健康、心の平穏、ユーモアセンス、適応力	食べ物、住まい、仕事	食べる、度み出す、休息する、働く	生活環境、社会環境
PROTECTION 保護	世話、適応力、自律性、均衡、団結	保険制度、貯金、社会保障、医療制度、権利、家族、仕事	協力する、予防する、計画する、世話をする、癒す、助ける	生活空間、社会環境、住居
AFFECTION 愛情	自尊心、団結、尊重、寛容さ、寛大さ、受容、情熱、決心、肉体的な智能、ユーモアセンス	友情、家族、パートナーシップ、自然とのかかわりあい	愛の営みをする、抱擁する、感情表現をする、分かち合う、世話をする、はぐくむ、感謝する	親密さ、家庭、一体感のある場
UNDERSTANDING 理解	批判的判断力、受容、好奇心、驚き、規律、直感、合理性	文献、教師、手法、教育方針、コミュニケーション手段	調査する、研究する、瞑想する、実験する、教育する、分析する、熟考する、解釈する、調停する	成長のための交流の環境、学校、大学、学会、集団、コミュニティ、家族、幼児期の刺激ある環境
PARTICIPATION 参加	適応力、受容力、団結、意欲、決断力、献身、尊重、情熱、ユーモアセンス	権利、責任、義務、特権、仕事	提携する、協力する、分かち合う、提案する、交流する、意義を唱える、服従する、合意する、意見を表明する	参加型交流の場、共同組合、同盟、協会、コミュニティ、隣人、家族
IDLENESS 怠情	好奇心、受容力、想像力、無謀さ、ユーモアセンス、平穏、肉体的な智能	ゲーム、見世物、同好会、パーティ、心の平和	空想にふける、じっと考える、夢見る、回顧する、思い出す、リラックスする、楽しむ、遊ぶ	プライバシー、親密さ、親密な場、自由時間、環境、風景
CREATION 創造	情熱、決断力、直観、想像力、大胆さ、合理性、自律性	能力、スキル、方法、仕事	働く、発明する、構築する、設計する、構成する、解釈する	ワークショップ、文化的グループ、聴衆のいる場、表現のための場、つかの間の自由、生産的でフィードバックのある環境
IDENTITY アイデンティティ	帰属意識、一貫性、差別化、自尊心、自己主張すること	象徴、言語、宗教、癖、慣習、比較対象となる集団、性別、価値、規範、歴史的な記憶、仕事	立場を明らかにする、直面する、自己統合する、決断を下す、自分自身を知る、自分を認識する、自己実現する、成長する	社会的なリズム、日常的な環境、自分が属している環境、成熟段階
FREEDOM 自由	自律性、自尊心、決断力、情熱、自己主張すること、心を開いて抗うこと、大胆さ、反抗、寛容さ	等しい権利	言葉を唱える、選択する、違うものになる、危険を冒す、気付きを発展させる、立場を明らかにする、服従しない	時間やスペース利用に関する自由

参考：マックス・ニーフ「Human Scale Development」

"ていねいな発展"のために私たちが今できること

https://www.es-inc.jp/library/mailnews/2015/library_mailnews_id007143.html

第1回WS

MINDFULNESS

企業や事業は、どの普遍的ニーズを満たすために存在しているのか？

未来を作ろうとしている組織やチームがまず取り組むべきことは、このマックス・ニーフの普遍的ニーズの考え方に従い、今の事業や企業はどの普遍的ニーズを満たすために存在しているのかを議論することです。

右図のフレームワークで、中央から外側に向かって考えていき、「自分たち」のレベルと「社会」のレベルを接続します。

Identity: 自分たちの存在意義

Tech/Assets: 自分たちの技術や資産

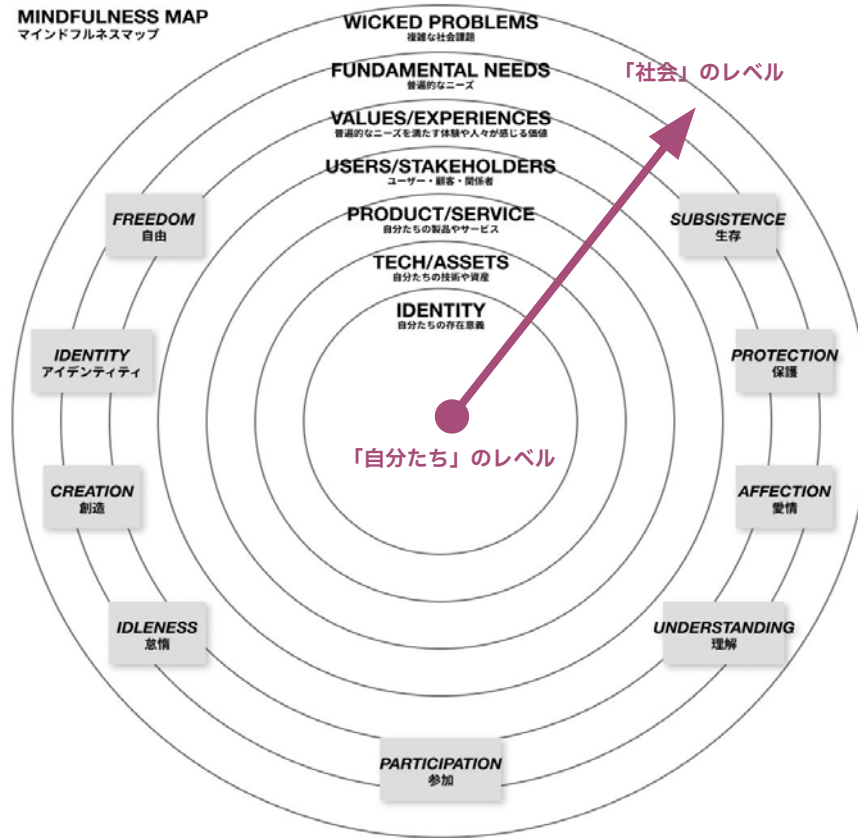
Product/Service: 自分たちの製品やサービス

Users/Stakeholders: ユーザー・顧客・関係者

Values/Experiences: 提供する価値や体験

Fundamental Needs: 満たす普遍的なニーズ

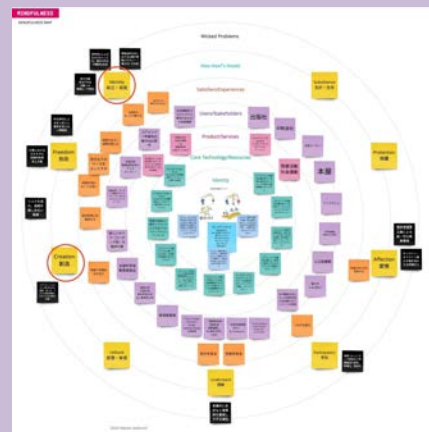
Wicked Problems: 将来その普遍的なニーズを脅かす複雑な社会課題



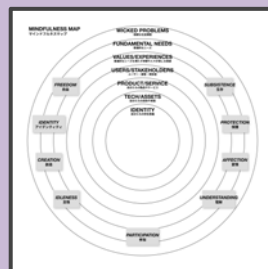
花王



nawe



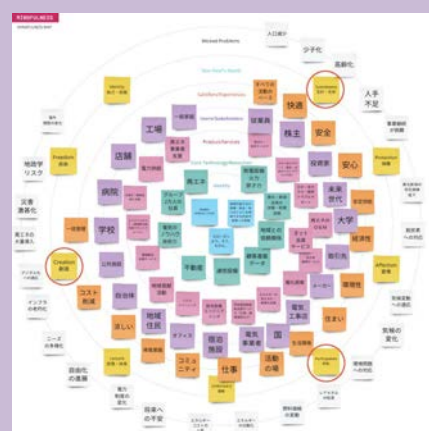
第1回WS: 各社のアウトプット マインドフルネス・マップ



NTTD



東北電力



第1回WS

SCOPING

大きな社会課題と接続し、未来への問いを掲げる

その後、マインドフルネスマップで自分たちが注力したい、もしくは優先すべき普遍的ニーズと社会課題の組み合わせが見えてきたら、それを下図のクエスチョン・ステートメントのフォーマットに当てはめて整理します。

この問いが、自分たちが未来の世界に向けて探索したい問いになります。

QUESTION STATEMENT
クエスチョン・ステートメント

Under the in 2050 ,

WICKED PROBLEMS
複雑な社会課題

YEAR

what does look like?

FUNDAMENTAL NEEDS
普遍的なニーズ

花王

nawe

資源・エネルギーの枯渇が進んでいく中、2050年の生存・保護のありようとは？

受動的な個人主義が先鋭化していく中、2050年の自己実現や創造性のありようとは？

第1回WS: 各社のアウトプット クエスチョン・ステートメント

QUESTION STATEMENT
クエスチョン・ステートメント

Under the in 2050 ,
WICKED PROBLEMS
悪化する社会課題
YEAR

what does look like?
FUNDAMENTAL NEEDS
本質的なニーズ

NTTD

東北電力

ヒト・モノ・カネの物理的なリソース制約のもと、2050年の自由や創造性のありようとは？

人口減少とニーズの多様化が同時に起こる中、2050年の安心・安全、コミュニティのありようとは？

第2回WS

大きな社会課題を分析し、その起源を探る

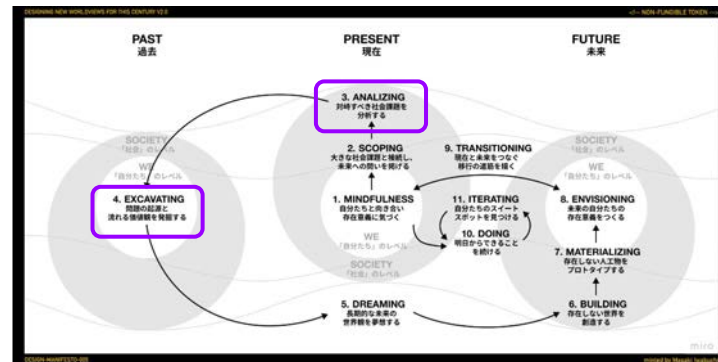
開催日時：2024年7月17日 13:00 - 17:00

フォーマット: ハイブリッド（対面・オンライン）

アジェンダ：

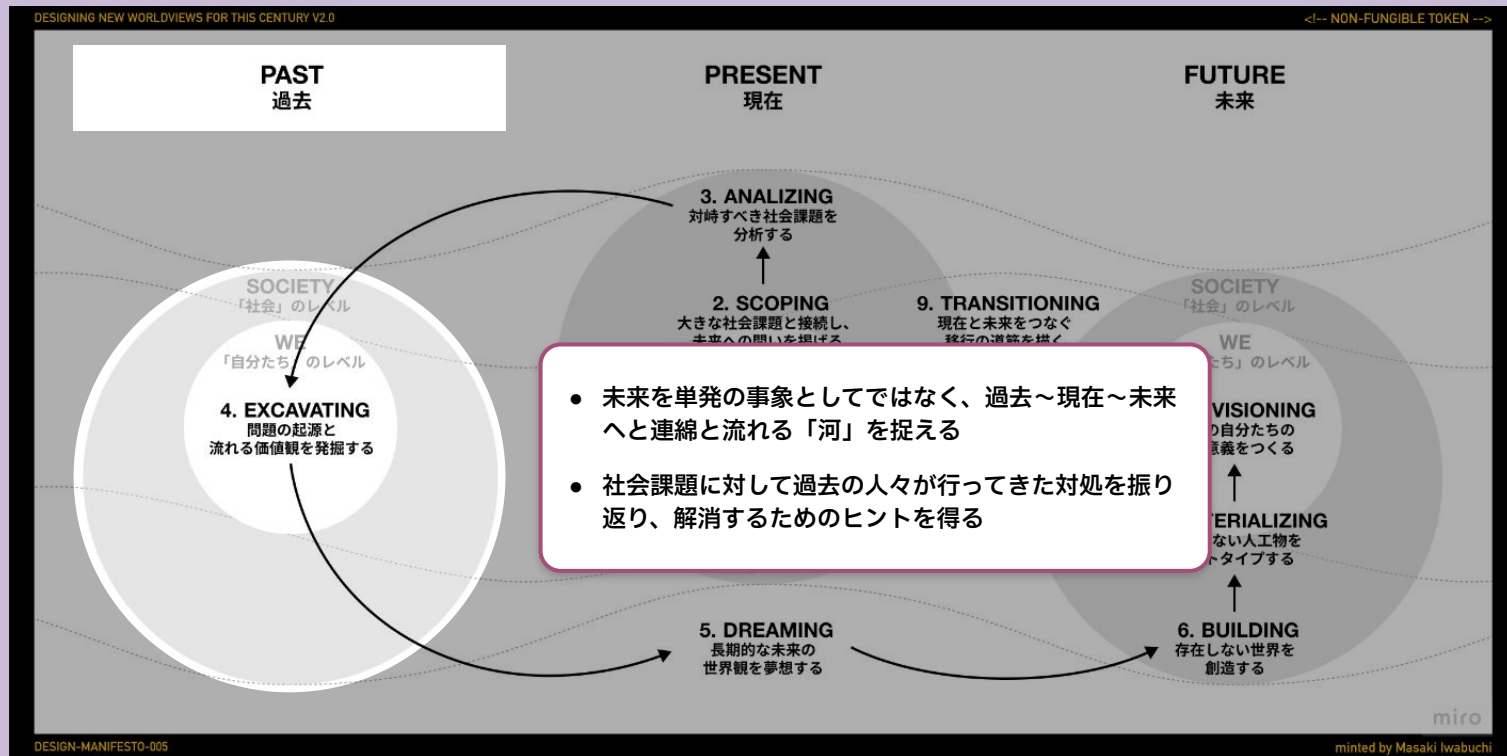
- 13:00 - 14:00 オープニング・前回の振り返り
- 14:00 - 15:30 共創ワーク1: 複雑な社会課題の分析
- 15:30 - 15:45 休憩
- 15:45 - 16:00 次のワークについての説明(岩渕)
- 16:00 - 17:30 共創ワーク2: 問題の起源と流れる価値観の発掘

第2回のワークショップでは、世界観をデザインするための ANALYZINGとEXCAVATINGのワークを実施し、自分たちが立ち向かうべき社会課題を分析するとともに、その課題が発生した経緯や、過去から現在に流れる価値観の分析を行いました。



第2回WS

未来に行くために過去を見る



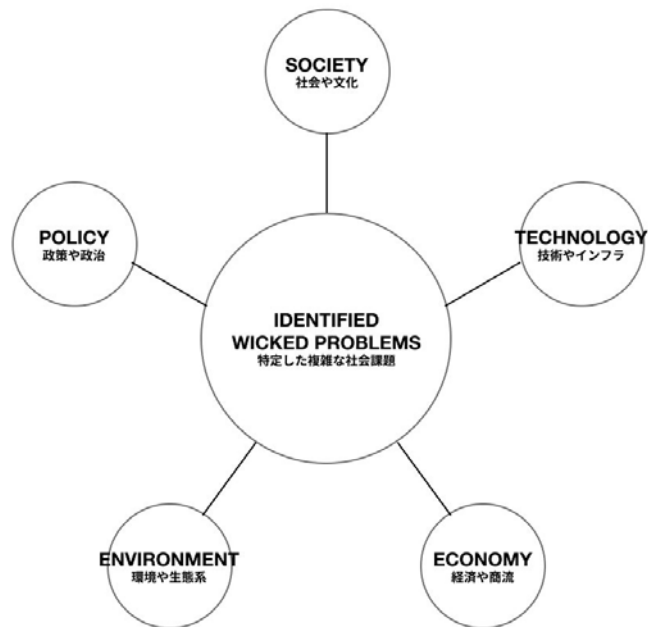
第2回WS

ANALYZING

対峙すべき社会課題を分析する

クエスチョン・ステートメントにより自分たちから未来へ投げかける問いが定まったところで、次にやるべきことは、掲げた社会課題を多面的に分析することです。「少子高齢化」「環境問題」のように1フレーズで記載した社会課題のレベルはまだ抽象的すぎるため、自分たちなりの切り口や、介入できるポイントを探るため、社会課題のもとで起きている出来事を以下のSTEEP（Society, Technology, Economy, Environment, Policyの頭文字）という軸に従って、一枚のマップに知見をまとめていきます。

STEEP MAP STEEPマップ



第2回WS

ANALYZING

進め方のヒント

SOCIETY

社会や文化

- ・問題の一因として関係している我々の（古い）習慣や考え方はありますか？（ルールや規範、国民性・価値観・（悪しき）伝統など）
- ・我々の多数派はその社会課題についてどのように捉えていますか？（悲観的・楽観的、能動的・消極的など）

TECHNOLOGY

技術やインフラ

- ・その社会課題を解決するための新興技術領域はありますか？それらにより問題は完全に解決しますか？
- ・問題を悪化させたり、問題の発生を助長しないために必要なものは何ですか？

ECONOMY

経済や商流

- ・問題の一因として関係している経済・ビジネス・市場原理はありますか？
- ・問題の助長／悪化に繋がるようなビジネスや市場の支配的な「ルール」はありますか？

ENVIRONMENT

環境や生態系

- ・その社会課題によって環境はどのように影響を受けますか？（何かの増加・減少、増殖・枯渇など）
- ・どのような地域や産業、生態系がその問題によって悪影響を受けますか？

POLICY

政策や政治

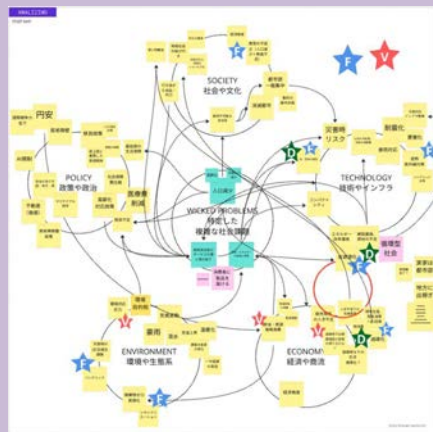
- ・問題に対処するための政治や政策は行われていますか？進んでいる国や地域はどこですか？
- ・問題を助長／悪化させているような政治や政策はありますか？

*政治というと国や行政を考えてしまいがちですが、地域や組織内の力関係など、小さな範囲の出来事でも良いです

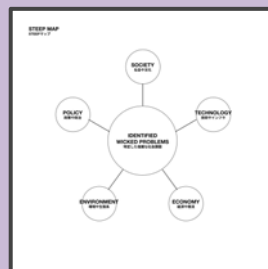
ある要素が、他の領域と関連している場合には、線を結びます。このワークの目的は、問題の原因を1つに特定することではなく(そもそもそれは不可能です)、参加メンバーが大きな社会課題に対して共通の認識を持てるようにすることです。大きな社会課題の中身は様々な要素がSTEEP軸全体

に複雑に絡み合っており、気候変動と言っても環境の領域だけにとどまるものでもありません。もはや一企業が何かできるレベルを超えている。まずはその事実を可視化し、皆で受け入れることが議論の出発点です。

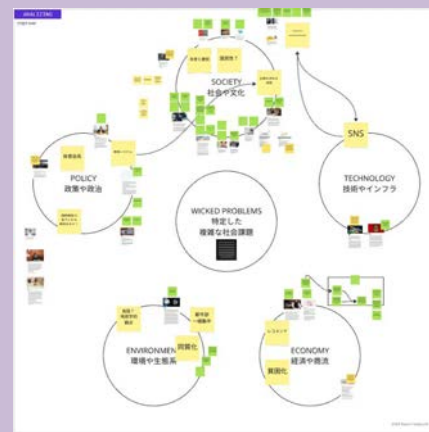
花王



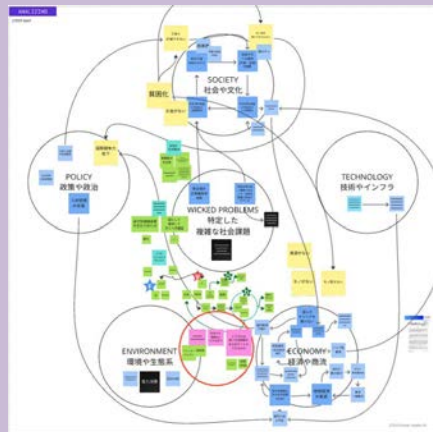
第2回WS: 各社のアウトプット STEEPマップ



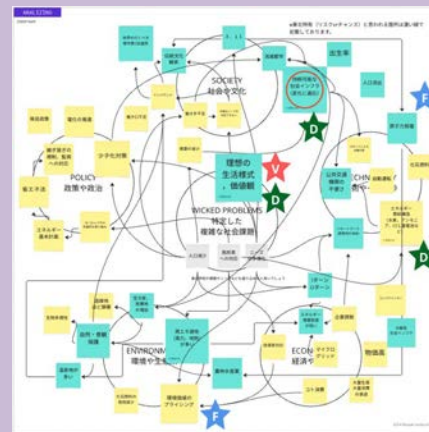
nawe



NTTD



東北電力



第2回WS

EXCAVATING

社会課題の起源と流れる価値観を発掘する

ここまでのステップで、自分たちが未来に向けて探究したい問いを掲げ、立ち向かう社会課題がいかに複雑なのかを見てきました。次のステップでは、いきなり未来を想像するのではなく、一度過去を遡り、自分たちが過去に提供してきた価値を内省したり、その社会課題はこの時点でどのように生まれ、どのように増長してしまったのか、また、過去の人々はどのようにその問題に対処してきたのかを振り返ることで、過去から現在を線として繋ぎ、その線を未来へと伸ばしていきます。右のソーシャル・ドリーミングマトリクスを使って、9マスの中で検討を進めていきます。

SOCIAL DREAMING MATRIX
ソーシャル・ドリーミングマトリクス

	PAST 過去	PRESENT 現在	FUTURE 未来
ARTIFACTS 人工物			
CONTEXTS 文脈・状況			
VALUES 価値観・常識			

第2回WS

EXCAVATING

進め方のヒント

1.「現在の人工物」マス

ここまでのステップで作成してきた、クエスチョン・ステートメントとSTEEPマップを思い返しましょう。

特定した社会課題の解決や、普遍的ニーズを満たすために、現在、自社製品に限らず、世の中にはどのような人工物（ものごと）があるでしょうか。もしくは、解決を阻害している人工物は何でしょうか。ここでの「人工物」とは、形のある製品はもちろん、サービス、建造物、公園や景観、政策、コミュニティ活動など、人間が「デザイン」したものはあらゆるものが当てはまります。デスクリサーチや日々のニュースなどにもアンテナを張り、関連する人工物をできるだけ多く挙げていきましょう。

2.「現在の文脈」マス

人工物を2～3個絞り、それが置かれている文脈や状況を、以下のような5W1Hの問いかけで考えてみます。

- **Who & What:** 誰によって利用されている？ 関係者や関係するものは何か？
- **When & Where:** いつ、どこで、どのような環境・状況で利用されている？
- **Why:** なぜそれが利用されている？ なぜそれが好まれる？
- **How:** どのように使われている？ 他の使われ方はある？

また、STEEPマップで検討した、複雑な社会課題の影響について得られた洞察があれば、この文脈のマスにそれも追加しましょう。

- **Society:** 社会課題に対する大衆の考え方、先鋭的な行動様式、生き方など
- **Technology:** 社会課題を解決するための新興技術領域など
- **Economy:** 市場を支配している、もしくは変革する経済、商流、ヒト・モノ・カネの流れなど
- **Environment:** 社会課題による環境負荷や、影響を受ける産業など
- **Policy:** 社会課題に対応するための関連法案・規制、補助金など

第2回WS

EXCAVATING

3.「過去の人工物」「過去の文脈」マス

「現在」のマスが埋まってきたら、過去へと目線を移し、前述の1、2の問いかけを過去の人工物・文脈について行います。現在という「点」ではなく、過去から現在へ流れる「線」の目線で世界を捉えましょう。

また、次の問いかけについても検討を行い、過去から知見を得るべく、歴史を遡ります。

- 社会課題はどこに起源があるのか? それが「無い」時代の人工物や文脈はどのようなものだったのか?
- 社会課題が過去にも同様に存在するのなら、その時代の人工物や文脈は今とどう異なっているのか?
- 現在の普遍的なニーズは、昔も同様に存在しているか? 過去の人々はどのようにそれを満足させてきたのか?

過去について調査すると、例えば今では全ての人に当たり前のことも、昔は貴族だけがそれを行うことができたなど、身分や人種、階級などによって生活の質や享受できるサービスが違っていた、といったことに突き当たることがよくあります。

時間軸に沿って、このようなサービスを楽しむ対象範囲の拡大や品質の向上といった「推移」を捉えることが、次の「価値観」を考えるステップに繋がっていきます。そこから、ひいてはその推移がどう延伸されるかという「未来」の議論にも繋がっていきます。

花王



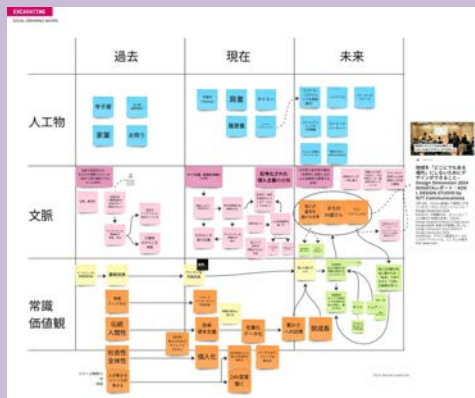
第2回WS: 各社のアウトプット ソーシャル・ドリーミング マトリクス

	PAST 過去	PRESENT 現在	FUTURE 未来
ARTIFACTS 人工物			
CONTEXTS 文脈			
VALUES 常識・価値観			

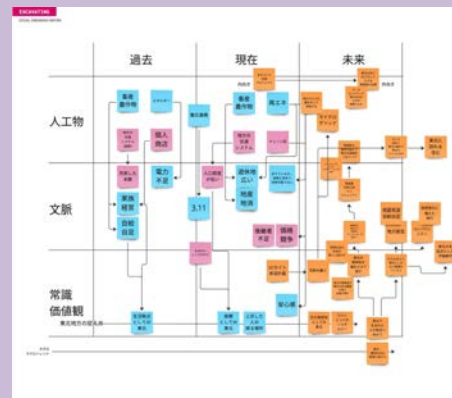
nawe



NTTD



東北電力



花王

根が深い「ドミナント」な価値観

価値や資源の「所有」や「独占」を是とし、持つ者と持たざる者との間の隔たりが深まる

- ・持つ・手に入れることが安心・安全に繋がる
- ・自分、自社、自国がよければいい

議論すべき「オルタナティブ」な価値観

「所有する」から「共有する」そして「循環させる」という価値観へ

- ・資源のリサイクルの価値観は根付いた
- ・通貨や情報、リソースや経験など、あらゆるものが一箇所にとどまらず、循環していったらどうなるだろうか

根が深い「ドミナント」な価値観

失敗できない社会が招く、人間関係や教育の停滞

- ・地域社会、家族、同級生、趣味仲間といった「共に過ごした時間の長さ」（強い紐帯）に依存した人間関係
- ・正解とされる体系的知識は予め一つであり、いかに登るのかのみが問われ、まわり道は無駄とされる教育制度

議論すべき「オルタナティブ」な価値観

個々人の知的好奇心を軸とした身体性を伴った生き方が奨励される

- ・知ることを超えて、何を知り、どう考えると自分への報酬になるのか？というナラティブ思考の重要性が増す

nawe

過去を振り返ることで 見えてきた価値観の流れ

NTTD

根が深い「ドミナント」な価値観

定量的な指標のみで評価される社会の息苦しさ

- ・いいね数、フォロワー数、星の数と、定量的に可視化された数値が個人の「幸せ」を規定する世の中
- ・旧態依然の教育システム、学歴や年収、履歴書1枚で人の評価が決まる社会

議論すべき「オルタナティブ」な価値観

定性的な「人間性」や「異能」を評価する仕組みをつくる

- ・人を評価する仕組みは血統書から履歴書へと変遷してきた。そして、その次、をつくる時期がきている
- ・誰もが社会のためになっている、という救いをつくる必要性

根が深い「ドミナント」な価値観

東北で生まれた人が、東北に残らない流れ

- ・100年後残るのは東京と福岡だけという経済集積予測
- ・バーチャル化・リモート化の進展により、物理的に東北に身を置かなくても良くなっていく

議論すべき「オルタナティブ」な価値観

物理的な東北地方の外に精神的な東北地方をつくる

- ・上記の流れに抗い、東北になんとか残ってもらうような地方創生活動に労力を割くのではなく、物理的な東北の衰退を敢えて受け入れる考え方をしてみたらどうなるだろうか

東北電力

第3回WS

過去・現在までの流れをもとに、未来の世界観を夢想する

開催日時：2024年9月27日 13:00 - 17:00

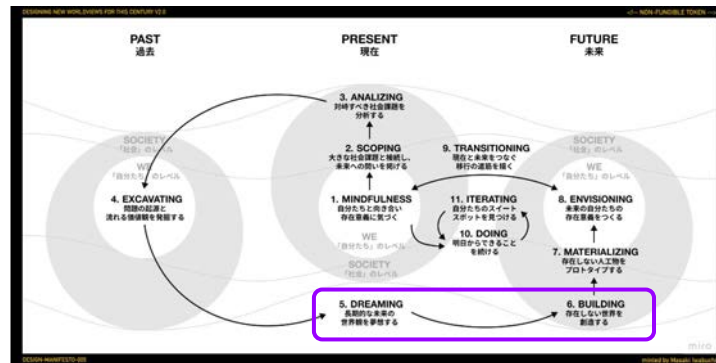
フォーマット: ハイブリッド（対面・オンライン）

アジェンダ：

- 13:00 - 13:45 オープニング
- 13:45 - 14:45 世界観の夢想 Round 1 (50分)
- 14:45 - 15:00 休憩
- 15:00 - 15:50 世界観の夢想 Round 2 (50分)
- 15:50 - 16:00 休憩
- 16:00 - 16:30 共有
- 16:40 - 17:00 クロージング、最終成果物の方向性

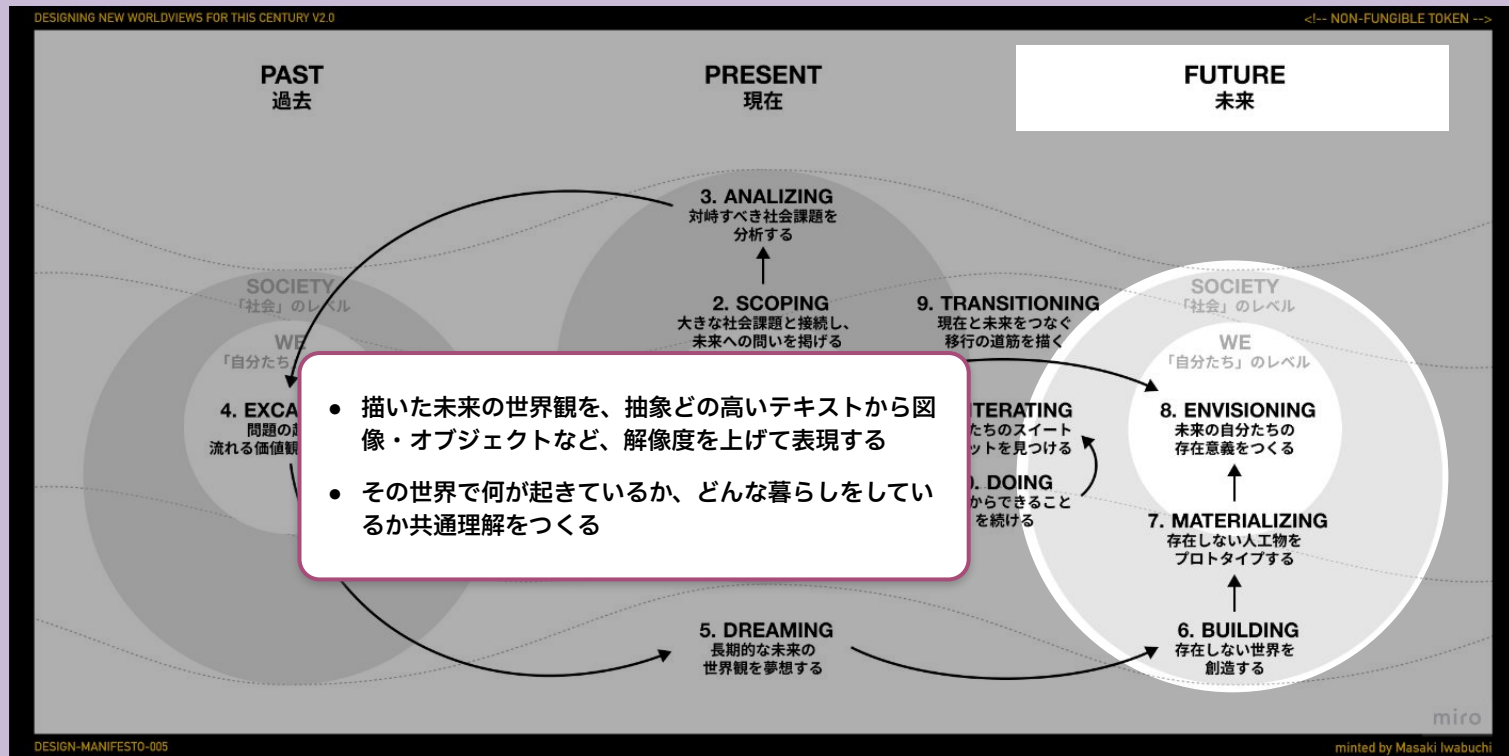
議論

第3回のワークショップでは、前回までの作成物をもとに、引き続きソーシャル・ドリーミングマトリクスで未来のオルタナティブな価値観を共に夢想する、DREAMING、BUILDINGのワークショップを実施しました。



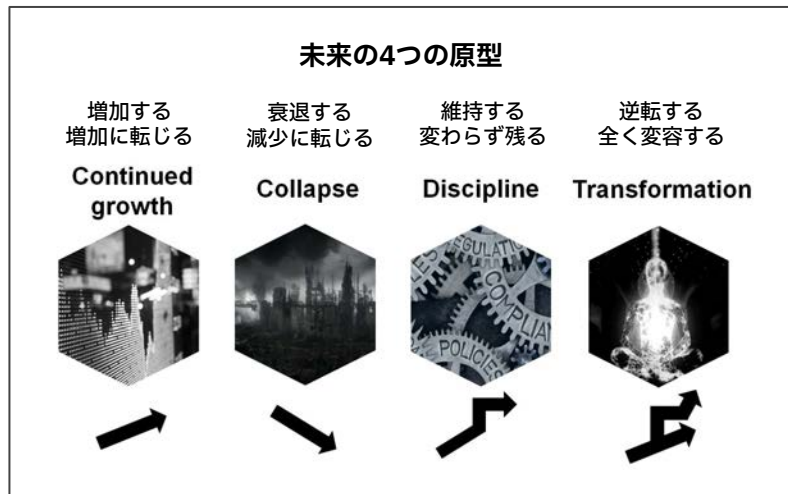
第3回WS

世界観を具体的なデザインで表明する

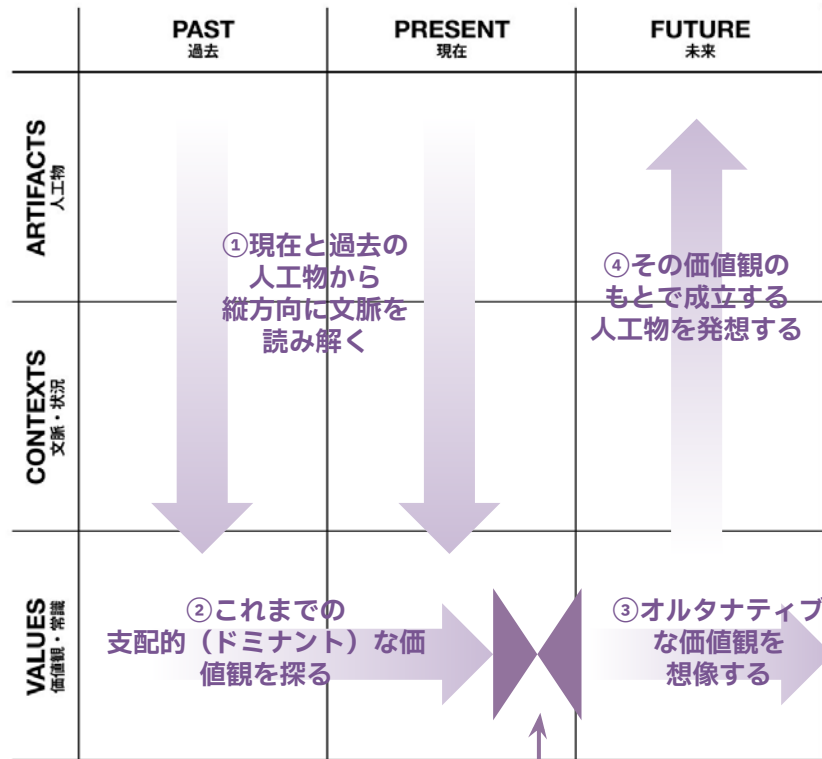


第3回WS DREAMING

前回に引き続きソーシャル・ドリーミングマトリクスを用い、これまでの支配的な価値観を探索すると共に、それとは異なる未来のオルタナティブな価値観を未来の4つの原型のフレームワークを用いて想像します。



SOCIAL DREAMING MATRIX
ソーシャル・ドリーミングマトリクス



第3回WS

BUILDING

存在しない世界を創造する

ソーシャル・ドリーミングマトリクスを通じて、未来社会の価値観や人工物についての仮説ができれば、右のワールド・ビルディング・キャンバスを使って、その世界観の肉付けを行っていきます。

世界観は1フレーズでは意味がなく、様々な観点から、他のプロジェクトメンバーや初めて見る人でもクリアにその世界がイメージできるような文脈を追加していきます。世界観のデザインのプロセスは、抽象的な言葉を分解したり具体化したりする思考を現在・過去・未来、各時間軸で繰り返すような行為と言えるでしょう。

ワールド・ビルディング・キャンバスは小説家やゲームデザイナーの世界観設定の手法や、ビジネスの現場でも使われ始めているSFプロトタイピングの手法を参考にしています。小説を書くように、映画の舞台設定をするように、架空の設定を追加していきます。

キャンバスは右の10マスからなります。これまでの検討結果を転記・追記しつつ、全体のマスを俯瞰しながら各マスを埋めていきましょう。そして、論理破綻しないようにこれまでの検討を修正したり、足りない設定を補いながら、未来社会の解像度を高めていきます。

WORLD BUILDING CANVAS

ワールド・ビルディング・キャンバス

ENVIRONMENT その時代の国内・国際・地球環境	WICKED PROBLEMS その時代の社会課題の状況	ECONOMY その時代の経済・主要産業・業界の変化
ARTIFACTS その時代の人工物	WORLDVIEW 世界観のタイトル	TECHNOLOGY その時代の技術の進化・退化・変化
DARK SIDES その時代の新たな社会問題や犯罪	NEEDS その時代の普遍的ニーズの状況	VALUES その時代の常識や価値観、流行や国民性
MISCELLANEOUS その他の設定		

花王



第3回WS: 各社のアウトプット ワールド・ビルディング キャンバス

nawe



NTTD



東北電力



第3回WS

MATERIALIZING

2050年に起きていることを具体化する（未来からのプロトタイプ）

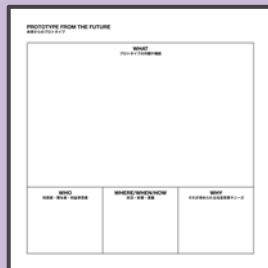
世界観の外殻がイメージできてきたら、その世界で生きている人物に具体的に没入します。作った世界観に生きている人を具体的に考え、文章のほか、それらを表現するシーンをなるべく言葉を使わず、画像で表現します。

PROTOTYPE FROM THE FUTURE

未来からのプロトタイプ

WHAT プロトタイプの外観や機能		
WHO 利用者・関与者・利益享受者	WHERE/WHEN/HOW 状況・影響・意義	WHY それが求められる社会背景やニーズ

花王

第3回WS: 各社のアウトプット
未来からのプロトタイプ

NTTD



nawe



東北電力



第4回WS

存在しない未来の世界を可視化する

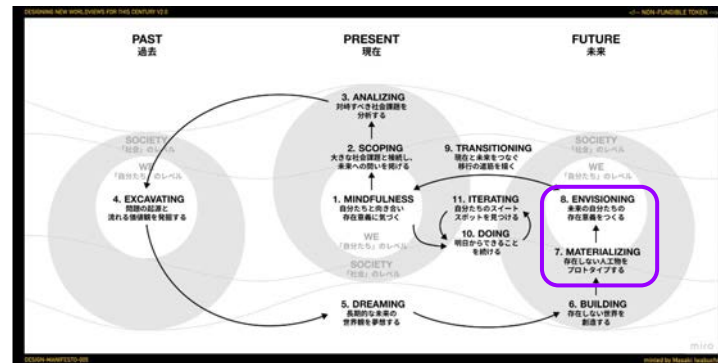
開催日時：2024年11月22日 13:00 - 17:00

フォーマット: ハイブリッド（対面・オンライン）

アジェンダ：

- 13:00 - 13:45 オープニング
- 13:45 - 14:35 シナリオ共有・世界観の拡充
- 14:35 - 15:00 全体共有
- 15:00 - 15:15 休憩
- 15:15 - 16:15 存在しないオブジェクトの作成
- 16:15 - 16:45 全体共有
- 16:45 - 17:00 クロージング、市民共創セッション
の方向性について

第4回のワークショップでは、前回に引き続き、未来からのプロトタイプを身の回りにあるものを使って形づくるMATERIALIZINGのワークショップを実施し、その先にある世界観を言語化しました。主なアウトプットとしては、生成AIを用いて、未来社会の画像や生活者のシナリオを作成しました。



花王

世界観を考えるにまつた流れ

「あ、あと12時間か。」
ICHIは呟いた。その夜には特に何の感情も込められてない。
ICHIが置かれているコンタクトレス型ディスプレイは25万円分の
貨幣があと12時間で期限を迎えることを示している。
50年前に定められた貨幣失効期によって人間が使用する貨幣はすべて
期限が定められている。財の野蠻がでないこの世界においておよ
お金を稼ぐために働くのではなく、自分の内側から湧き出す意欲によ
って運動を行い、その対価として貨幣を手に入れている。
ICHIも11ヶ月ほど前に同じようなディスプレイの作製と作った後と金に
にコミュニケーションするためのキットを販売したお金で25万円を
得ていたのだ。そして、あと12時間でその貨幣が期限を迎える。
人工島の輝く光景で猫と一緒に暮らしていたICHIはしばらくその貨幣
の使い道を考えていたが、現状に満足しており、特に使い道思いつ
くことができなかった。
「まあ、いいか。」
ICHIはぼくどくどくと戯れ始めた。

12時間後・・・

ICHIの貨幣は期限を迎え、ICHIの髪がわりある人達へ分配された。
ICHIはそれを見てはは笑った。

第4回WS: 各社のアウトプット
未来からのプロトタイプ



NTTD

「あ、あと12時間か。」
ICHIは呟いた。その夜には特に何の感情も込められてない。
ICHIが置かれているコンタクトレス型ディスプレイは25万円分の
貨幣があと12時間で期限を迎えることを示している。
50年前に定められた貨幣失効期によって人間が使用する貨幣はすべて
期限が定められている。財の野蠻がでないこの世界においておよ
お金を稼ぐために働くのではなく、自分の内側から湧き出す意欲によ
って運動を行い、その対価として貨幣を手に入れている。
ICHIも11ヶ月ほど前に同じようなディスプレイの作製と作った後と金に
にコミュニケーションするためのキットを販売したお金で25万円を
得ていたのだ。そして、あと12時間でその貨幣が期限を迎える。
人工島の輝く光景で猫と一緒に暮らしていたICHIはしばらくその貨幣
の使い道を考えていたが、現状に満足しており、特に使い道思いつ
くことができなかった。
「まあ、いいか。」
ICHIはぼくどくどくと戯れ始めた。

12時間後・・・

ICHIの貨幣は期限を迎え、ICHIの髪がわりある人達へ分配された。
ICHIはそれを見てはは笑った。

nawe

「あ、あと12時間か。」
ICHIは呟いた。その夜には特に何の感情も込められてない。
ICHIが置かれているコンタクトレス型ディスプレイは25万円分の
貨幣があと12時間で期限を迎えることを示している。
50年前に定められた貨幣失効期によって人間が使用する貨幣はすべて
期限が定められている。財の野蠻がでないこの世界においておよ
お金を稼ぐために働くのではなく、自分の内側から湧き出す意欲によ
って運動を行い、その対価として貨幣を手に入れている。
ICHIも11ヶ月ほど前に同じようなディスプレイの作製と作った後と金に
にコミュニケーションするためのキットを販売したお金で25万円を
得ていたのだ。そして、あと12時間でその貨幣が期限を迎える。
人工島の輝く光景で猫と一緒に暮らしていたICHIはしばらくその貨幣
の使い道を考えていたが、現状に満足しており、特に使い道思いつ
くことができなかった。
「まあ、いいか。」
ICHIはぼくどくどくと戯れ始めた。

12時間後・・・

ICHIの貨幣は期限を迎え、ICHIの髪がわりある人達へ分配された。
ICHIはそれを見てはは笑った。

東北電力

「あ、あと12時間か。」
ICHIは呟いた。その夜には特に何の感情も込められてない。
ICHIが置かれているコンタクトレス型ディスプレイは25万円分の
貨幣があと12時間で期限を迎えることを示している。
50年前に定められた貨幣失効期によって人間が使用する貨幣はすべて
期限が定められている。財の野蠻がでないこの世界においておよ
お金を稼ぐために働くのではなく、自分の内側から湧き出す意欲によ
って運動を行い、その対価として貨幣を手に入れている。
ICHIも11ヶ月ほど前に同じようなディスプレイの作製と作った後と金に
にコミュニケーションするためのキットを販売したお金で25万円を
得ていたのだ。そして、あと12時間でその貨幣が期限を迎える。
人工島の輝く光景で猫と一緒に暮らしていたICHIはしばらくその貨幣
の使い道を考えていたが、現状に満足しており、特に使い道思いつ
くことができなかった。
「まあ、いいか。」
ICHIはぼくどくどくと戯れ始めた。

12時間後・・・

ICHIの貨幣は期限を迎え、ICHIの髪がわりある人達へ分配された。
ICHIはそれを見てはは笑った。

花王

あらゆる価値や資源が循環し、自分以外の誰かのために、が先行する世界

- 期限付き通貨や余剰資産の共有化により、限られた資源やあらゆる資産を共有・循環させる仕組みが整う
- 個人の幸せを追求する→地球単位の幸せを追求する
- 自分の見えないところまでを共同体と見て全体利益を追求できるようになる
- 国やトップダウン主導の社会主義ではなく、個人のレベルで見えない誰かや共同体の繁栄に思いを馳せられるようになる
- 遠くの離れた人に限らない存在からの「ありがとう」を心から感じられるようになる

nawe

自分の知的好奇心の変遷や思考の文脈を可視化・共有可能な世界

- 「誰かが時間をかけて深く思考したもの」に触れた時の刺激や思考の方向性を逃さず記録・可視化し、育てていける
- 図書館、美術館、スポーツ施設などの公共文化施設は知的好奇心の入り口となると共に、他の利用者の思考と刺激を与え合うことができる場として、ジャンル横断的に再統合されて生まれ変わっている
- 学校やスクール、習い事は、生徒の個人的な知的好奇心が向かっている方向性」に寄り添いながら、「身体性を伴った学び方や深め方」をコーチングする場として存在する
- 自分は何に興味があるのか、心の声を可視化し、振り返りながら自分とは何者なのかを自分で探求できる

各社の描き出した未来の世界観

NTTD

個人個人が自分でも思ってもみなかった人間的な魅力やスキルに気づき、自分の屋号を掲げられる世界

- 例えば近藤麻理恵氏が「片付けコンサルタント」として独立していったような例を、世の中にもっと増やせないだろうか？
- タクシーの運転手が、ホスピタリティや運転技術ではなく、地元の美味しいお店を良く知ってることで評価されるようになる
- 幼稚園の先生が、ママやパパのファッショントレンドを良く知っていることでアパレルブランドのマーケターになる など
- 自分で自分の隠れた才能に気づいている人を後押しすることはもちろん、自覚していない才能を目覚めさせてあげることはできないだろうか？

東北電力

どこに住んでいても、東北（自分の故郷）と精神的に繋がっている世界

- 物産展やふるさと納税などの既存の仕組みもあるが、ふとした時に自分の故郷やルーツを感じられる機会がある
- 食や人との繋がりのほか、音や風景、地元のローカルニュースが入ってくる
- ヒップホップのような、「カルチャー」として東北が伝承される
- 東北の食べ物や伝統工芸のほか、東北の植物の種子なども伝承していく必要が出てくる
- そのような世界観では東北電力は、インフラ事業者を超えて、東北の文化自体を保存・伝承することにも貢献する、博物館のような存在になっているかもしれない

第5回WS

未来の世界観に向かう兆し（シグナル）をリサーチする

開催日時：2025年1月24日 13:00 - 17:00

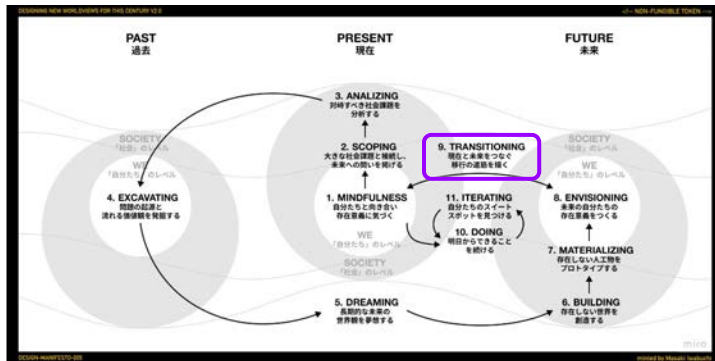
フォーマット: ハイブリッド（対面・オンライン）

アジェンダ：

- 13:00 - 13:30 イントロダクション
- 13:30 - 15:10 トレジャーハンティング ワーク
ショップ
- 15:10 - 15:30 休憩
- 15:30 - 17:00 サービスアイデア共創
- 17:00 クロージング

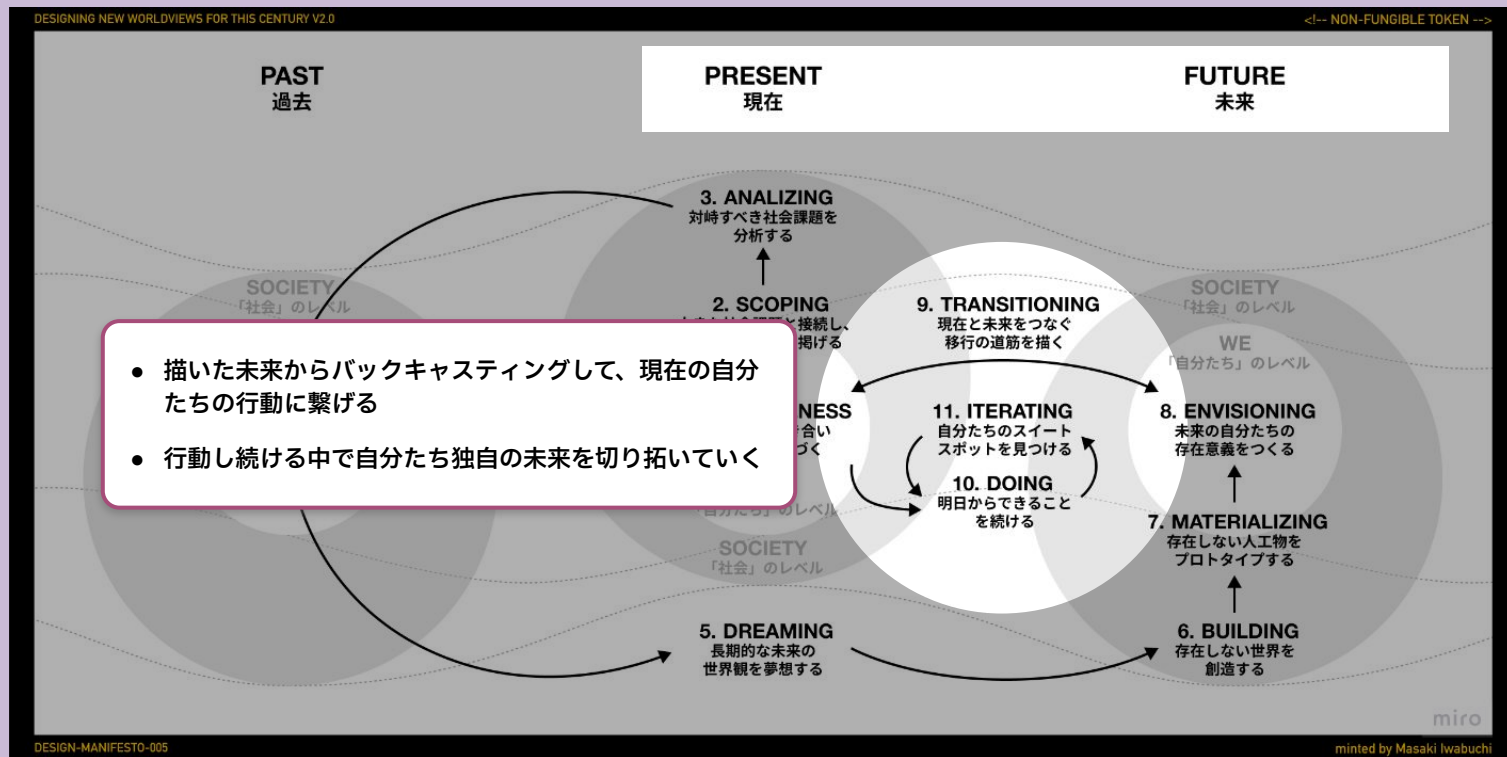
第5回のワークショップでは、前回まで作り上げてきた未来社会の世界観をもとに、そうした長期的な未来ビジョンに繋がるような行動やものが、今現在の生活や環境に存在していないかどうか、一般の参加者へのデプスインタビューを行い、リサーチしました。東北大学の学生20名余りに参加してもらい、参加企業メンバーが、それぞれの質問を学生に問いました。トレジャーハンティングワークショップと題し、参加した学生には、「質問される側」になってもらい、一般の参加者の中に眠る、未来へのトレジャーを発掘するのが、ワークショップの目的です。

未来は描いただけでは意味をなしません。ビジネスや産業界の現場で実践する以上は、描いた未来に繋がるような、現在の第一歩となる活動を探索する必要があります。このワークショップは未来に向いている参加企業の意識をもう一度現実に戻し（バックキャスト）、現実世界の中から望ましい未来に向かう兆し（シグナル）を発見しようとする行為です。



第5回WS

描いた未来に繋がるような現在の行動や兆しを探す



第5回WS

参加者向け紹介資料

Tohoku Transition to Future

東北大学 知のフォーラム 2024年度 未来社会デザインプログラム
トレジャーハンティング ワークショップ

1月24日 13:00 - 17:00

@東北大学片平キャンパスさくらホール

オーガナイザー: 高橋 信, 岩瀬 正樹 (東北大学)

参加企業: 花王株式会社, 東北電力株式会社,
株式会社NTTデータ, nawe Inc.

ワークショップの概要と目的

本プロジェクトは、デザインを通じて東北大学と参加企業が協働し、2050年頃の望ましい未来社会のビジョンを共創する試みです。東北大学知のフォーラム 未来社会デザインプログラムに採択され、2024年度の1年間、活動を行ってまいりました。ここまでの活動で、参加企業それぞれが、「自分たちが起こしたい未来への移行」をデザインしてきました。今回のワークショップでは、そうした長期的な未来ビジョンに繋がるような行動やものが、今現在の皆さんの生活や環境に存在していないかどうか、**参加企業メンバーが、ワークショップ参加者の皆さんに問いかけます。**参加者の皆さんには、今日は主に「質問される側」になってもらい、**皆さんの中に眠る、未来へのトレジャーを発掘する**のが、このワークショップの目的です。

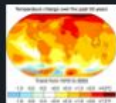
時間割

13:00 - 13:30	イントロダクション
13:30 - 15:10	トレジャーハンティング ワークショップ
	休憩
15:30 - 16:00	サービスアイデア共創
16:00 - 17:00	共有・世界観曼荼羅
17:00-	クロージング 懇親会

通常の問題解決のアプローチ
フォーキャスティング

- 現在我々が困っているものごとを発見し、スマートに解決する
- 売れる、儲かるといった短期的指標に注目

現在 暑い → これが未来？
涼しくする

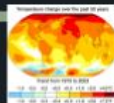


長期的に気温が上がりが続いても、
技術で快適にし続けられるのか？
それは本当に人類にとって持続可能か？

本プロジェクトのアプローチ
バックキャスティング

- 社会のために起こしたい長期的な未来への移行を思い描き、それに繋がる現在のものごとを「未来からさかのぼって」探る

現在 地球規模の問題 → 未来 全く新しい生き方



本プロジェクトのこれまで
● 参加企業それぞれが
長期的な未来を発想

本日のワークショップ: その未来に繋がる種が現在の中に落ちていないか、参加者の皆さんの中から発掘する

第5回WS

参加者向け紹介資料

2050年の世界観 (NTTデータ)

テーマ
ヒト・モノ・カネの物理的なリソース制約のもと、
2050年の自由や創造性のありようとは？

キーワード
定性的な人の魅力や素質の解放
人間性が評価される社会

これから社会で起きていくこと

定量的な指標のみで評価される社会の息苦しさ

- いいね数、フォロー数、星の数…定量的な数値が個人の「幸せ」を規定する
- 旧態依然の教育システムが生み出す画一的な評価システム
- 以前として学歴や年収、履歴書1枚で人の評価が決まる社会
- 低賃金で労働する高齢者やフリーターが増え続けていく中、そのような人たちは「価値がない」のでしょうか？

NTTDにとってのチャレンジ(チャンス)

定性的な「人間性」や「異能」を評価する仕組みをつくる

- 血統書→履歴書→その次、をつくる
- 誰もが社会のために、という救いをつくる



NTTDが描く未来

個人個人が自分でも思ってもみなかった人間的な魅力やスキルに気づき、自分の屋号を掲げられる世界

- こんまりさん→片付けコンサルタント
- タクシーの運転手が、ホスピタリティや運転技術ではなく、地元の美味しいお店を良く知ってことで評価されるようになる
- 幼稚園の先生が、ママやパパのファッショントレンドを良く知っていることでアパレルブランドのマーケターになる



関連技術領域

- ライフログ
- AIによるプロフィール分析

今回の参加者の皆さんに尋ねたい問い

誰かの人間性や素質が良いな、と思った瞬間は？

- 人間性や隠れた魅力は自分では気づかないもの
- 誰かを褒めたり、良いなと思った瞬間はありますか？

第5回WS

参加者向け紹介資料

2050年の世界観 (東北電力)

これから社会で起きていくこと

東北で生まれた人が、東北に残らない流れの加速

- 100年後残るのは東京と福岡だけという経済集積予測(京大)
- パーチャル化・リモート化により、物理的に東北に身を置かなくても良くなっていく
- 東北の事業者が東北以外の顧客を獲得していく必要性が増す

東北電力にとってのチャレンジ(チャンス)

物理的な東北地方の外に精神的な東北地方をつくる

- 上記の流れに抗い、物理的な東北に残ってもらえる活動に労力を割くのではなく、物理的な東北の衰退を散えて受け入れる考え方
- 東北を離れた人にも東北の精神性を保ってもらう活動を重視し、花粉を撒くように、東北の精神性を偏らせて残す



テーマ

人口減少とニーズの多様化が同時に起こる中、2050年の安心・安全、コミュニティのありようとは？

キーワード

東北のバーチャル化
東北のカルチャー化

東北電力が描く未来

どこに住んでいても、東北(自分の故郷)と精神的に繋がっている世界

- 物産展やふるさと納税などの既存の仕組みもあるが、ふとした時に自分の故郷やルーツを感じられる機会がある
- 食や人との繋がりのほか、音や風景、地元のローカルニュースが入ってくる
- ヒップホップのような、「カルチャー」として東北が伝承される



関連技術領域

- VR/AR/XR
- 五感情報伝達

今回の参加者の皆さんに尋ねたい問い

あなたが故郷を思い出す時はどんな時ですか？

- 食べ物ですか？ 家族との会話ですか？ 風景やにおいですか？
- 故郷とのつながりを感じる強烈なトリガーはありますか？

第5回WS

参加者向け紹介資料

2050年の世界観 (花王)

これから社会で起きていくこと

価値や資源の所有や独占により、持つ者と持たざる者との間の隔たりが深まる

- 持つ、手にいれることが安心・安全に繋がると信じられてきた
- 自分、自社、自国がよければいい、という価値観は、これから人口や資源が減っていく社会で成り立つか？

花王にとってのチャレンジ(チャンス)

所有する→共有する→循環させるという価値観の移行を導く

- 資源のリサイクルの価値観は根付いた
- 通貨や情報、リソースや経験など、あらゆるものが一箇所にとどまらず、循環していったらどうなるだろうか？



テーマ

資源・エネルギーの枯渇が進んでいく中、2050年の生存・保護のありようとは？

キーワード

資源循環
自己組織化する社会

花王が描く未来

あらゆる価値や資源が循環し、自分以外の誰かのために、が先行する世界

- 期限付き通貨や余剰資産の共有化により、限られた資源やあらゆる資産を共有・循環させる仕組みが整う
- 個人の幸せを追求する→地球単位の幸せを追求する
- 自分の見えないところまでを共同体と見て全体利益を追求できるようになる
- 国やトップダウン主導の社会主義ではなく、個人のレベルで見えない誰かや共同体の繁栄に思いを馳せられるようになる



関連技術領域

- ブロックチェーン
- 再資源化技術

今回の参加者の皆さんに尋ねたい問い

誰か/地球のために行動したことはありますか？

- 自分の利益ではなく、誰か/コミュニティ/共同体のために行動・活動した瞬間や、その動機とは？

第5回WS

参加者向け紹介資料

2050年の世界観 (nawe)

これから社会で起きていくこと

失敗できない社会が招く、知的好奇心の停滞

- 一度失敗すると全てを失う、正規ルートを逸れると異端者扱いされる風潮
- 何もかもが不確定で失敗や挑戦が求められる時代に、確実・安定を求める歪み
- 挑戦させない教育システム、教師、親

naweにとってのチャレンジ(チャンス)

自分の好きなものを見つけ、それにのめりこみ、自分なりの思考を深める仕組みや環境をつくる

- 「誰かが時間をかけて深く思考したもの」(書籍やアート、スポーツ理論、専門技術など)に触れた時に感じた自分なりのインスピレーションを記録・編集・共鳴・増幅させていく



テーマ

受動的な個人主義が先鋭化していく中、2050年の自己実現や創造性のありようとは？

キーワード

知的好奇心の可視化と深化

naweが描く未来

自分の知的好奇心の変遷や思考の文脈が可視化・共有可能な世界

- 「誰かが時間をかけて深く思考したもの」に触れた時の刺激や思考の方向性を逃さず記録・可視化し、育てていける
- 図書館、美術館、スポーツ施設などの公共文化施設は知的好奇心の入り口となると共に、他の利用者の思考と刺激を与え合うことができる場として、ジャンル横断的に再統合されて生まれ変わっている
- 学校やスクール、習い事は、生徒の個人的な知的好奇心が向かっている方向性」に寄り添いながら、「身体性を伴った学び方や深め方」をコーチングする場として存在する
- 自分は何に興味があるのか、心の声を可視化し振り返りながら自分とは何者なのかを自分で探求できる

関連技術領域

- 脳波トラッキング
- ライフログ

今回の参加者の皆さんに尋ねたい問い

没頭するほどのめり込んでいることはありますか？

- 世界史、乗り鉄、アイドル・超個人的なものでもよく、どのようにそれと出会い、なぜ惹かれるのでしょうか？

・自分の利益ではなく、誰か/コミュニティ/共同体のために
行動・活動した瞬間や、その動機とは？

[illegible]

・世界史、乗り鉄、アイドル…超個人的なものでもよく、どのようにそれと出会い、なぜ惹かれるのでしょうか？

[illegible]

トレジャーハンティング・ワークショップでの質問

誰かの人間性や素質が良いなと思った瞬間は？

- 人間性や隠れた魅力は自分では気づかないもの
- 誰かを褒めたり、良いなと思った瞬間はありますか？

質問シート (NTTD)	名前	学年・学年	バイトやサークル、課外活動
<p>質問1 1. 最近、他人の行動や態度などに不安感を感じたり、いじめやいじめたことなどはありますか？</p> <p>はい、そうです。その不安感やいじめの状況について、最近の行動や態度について詳しく教えてください。</p> <p>自分の人間性や行動に自信がない、自分や自分が所属する集団の行動について不安を感じていませんか。</p>			
<p>質問2 2. 学校でのいじめやいじめたことなどはありますか？</p> <p>はい、そうです。そのいじめやいじめたことについて、最近の行動や態度について詳しく教えてください。</p> <p>自分の人間性や行動に自信がない、自分や自分が所属する集団の行動について不安を感じていませんか。</p>			
<p>質問3 3. 学校でのいじめやいじめたことなどはありますか？</p> <p>はい、そうです。そのいじめやいじめたことについて、最近の行動や態度について詳しく教えてください。</p> <p>自分の人間性や行動に自信がない、自分や自分が所属する集団の行動について不安を感じていませんか。</p>			

あなたが故郷を思い出す時はどんな時ですか？

- ・食べ物ですか？家族との会話ですか？風景やにおいですか？
- ・故郷とのつながりを感じる強烈なトリガーはありますか？

	名前	学部・学年	出身校
質問シート（東北電力）			

質問： 東北電力の事業の概要（電力、ガス、熱供給）を簡単に説明してください。また、東北電力の事業の目的を簡単に説明してください。

回答例： 東北電力は、電力、ガス、熱供給の事業を行っています。電力の事業は、電力の供給と電力の需要のバランスをとり、電力の供給を確保することです。また、電力の需要のバランスをとり、電力の供給を確保することです。

質問： 東北電力の事業の概要（電力、ガス、熱供給）を簡単に説明してください。また、東北電力の事業の目的を簡単に説明してください。

回答例： 東北電力は、電力、ガス、熱供給の事業を行っています。電力の事業は、電力の供給と電力の需要のバランスをとり、電力の供給を確保することです。また、電力の需要のバランスをとり、電力の供給を確保することです。

質問： 東北電力の事業の概要（電力、ガス、熱供給）を簡単に説明してください。また、東北電力の事業の目的を簡単に説明してください。

回答例： 東北電力は、電力、ガス、熱供給の事業を行っています。電力の事業は、電力の供給と電力の需要のバランスをとり、電力の供給を確保することです。また、電力の需要のバランスをとり、電力の供給を確保することです。

第5回WS

参加者向けインタビューシート

質問シート(NTTD)

名前

学部・学年

バイトやサークル、課外活動

質問①:最近、他人の行動や振る舞いで感心したり、いいなと思ったことはありますか？
例えば、バイト先の同僚の人の顔を覚える記憶力がすごい、友人が必ず誕生日プレゼントをくれる、など、ささいなこと、超個人的なことでも構いません。
誰かの人間性や内面に感心したポイントやそのときの状況について教えてください。

質問②:①の内容を、その相手や周囲に伝えていますか？
伝えているならその状況や伝え方を、伝えていないならその理由を教えてください。

(伝えている / 伝えていない)

伝え方、もしくは伝えていない理由

質問③:①、②のようなことを、自分が誰かから言われたことはありますか？
親や友人から言われた、ささいな一言で構いません。
言われたポイントや、そのときの状況について教えてください。それがあなたの「隠れた素質」かもしれません。

質問④:③に関連して、あなた自身の「隠れアピールポイント」はありますか？
仙台の美味しいラーメン屋をよく知っているなど、履歴書には載らないこと、就職活動の場では言えないような超個人的な好きなことをぜひ教えてください。あなたにとっては当たり前のことでも、それは意外に他人にはできない、あなたなりの個性です。

第5回WS

参加者向けインタビューシート

質問シート(東北電力)

名前

学部・学年

出身地

質問①: 自分の地元や故郷に戻った時、地元に戻ってきたなという感覚を特に感じる要素はどれですか？
 (複数回答OK、実家住まいの方は、旅行から帰ってきた時などを想定してください)

(家族と会話している時 / 旧来の友人との再会 / 家や自分の部屋 / 食べ物 / 地元の風景 / 特定の場所や店 / 音やにおい / 雪や光などの気象や気候 /
 変わりゆく人や場所 / 変わらない人や場所 / 地元のローカルニュースやテレビ / イベント / 祭事や行事 / その他)

上記で丸をつけた要素の具体的なエピソードを教えてください

質問②: 地元から離れて暮らしている時、自分の故郷のことをふと思い出したり、地元とのつながりを感じる要素はありますか？
 (複数回答OK、実家住まいの方は、旅行中など、実家から離れている時を想定してください)

(家族や友人とのチャット / 食べ物 / ふるさと納税 / 同郷の人との会話 / ニュースやテレビ番組、映像 / 地元と似たような風景 / 特定の場所や店 / 音やにおい /
 雪や光などの気象や気候 / 物産展 / イベント / 祭事や行事 / その他)

上記で丸をつけた要素の具体的なエピソードを教えてください

質問③: 地域のお祭りやイベントに参加したことはありますか？
 なぜ参加する／しないのですか？

(ある / ない)
 理由

質問④: あなたは地元や自分の故郷が好きですか？
 それはなぜですか？あなたにとって地元とは何ですか？

(好き / どちらでもない / 嫌い)
 理由

第5回WS

参加者向けインタビューシート

質問シート(nawe)

名前

学部・学年

バイトやサークル、課外活動

質問①: 人生の中で、あなたが個人的に興味を引かれ、もっと知りたい！詳しくなりたい！理解したい！体得したい！と知的好奇心をくすぐられたことは何ですか？
Best 3 を教えてください。研究や学問、スポーツの他、趣味やバイト、資格や接客技術など、あまり大げらに言いにくいことや定性的なことも歓迎です。

1:
2:
3:

質問②: ①の中で、あなたが最も長い期間向き合った、もしくは今でも向き合い続けているのはどれですか？その面白さを初めて実感した場面を教えてください。
(いつ、どこで、誰と、何があったなど)

質問③: ②であなたが面白さに気づいた知的好奇心の対象について、そこから時間をかけて知見を深めてきた経緯、変遷、プロセスを具体的に教えてください。
(クラスに通った、先輩に教わった、マッチングアプリを使ったなど)

質問④: ①の知的好奇心の対象が、全く異なるものと意外な形で組んで何らかの気づきにつながった経験があれば教えてください。
(自分の理系の研究が、全く異なる人文系の分野と関連していることに気づいた、など)

質問⑤: ①の知的好奇心の対象を、あなた以外の誰かに伝え合ったり、議論したり、刺激を受けたり与えたりしたことがあれば、その活動について教えてください。
(自分の趣味を布教した、毎月イベントを企画している、など)

質問⑥: ①の知的好奇心の対象について、今のところできていないけど今後実現できたら良いなと思っていることや夢があれば、その理由と合わせ教えてください。(※現実には実現不可能と思われることでもOKです。)

第5回WS

参加者向けインタビューシート

質問シート(花王)

名前

学部・学年

バイトやサークル、課外活動

質問①: 下記の活動を実施していたら、それをする動機を教えてください。

日常的な活動	環境や地域のため	経済性のため	繋がりがや人脈のため	その他の理由
エコバッグ持参				
水や電気の節約				
コンポスト				
シェアハウス				
カーシェアリング				
DIY・修理				
地域の清掃ボランティア				
不用品のリセール				
地産地消・旬の食材の購入				

質問②: ①で挙げた以外に、日常生活の中で、自分のためではなく、誰か／コミュニティ／地域や地球環境を意識して行っている行動や活動はありますか？

地域や地球環境を意識して行っている行動

自分の利益よりも誰かのことを思って行っている行動

自分の所属するコミュニティやグループ全体の繁栄を思って行っている行動

質問③: 今のあなたの生活やキャリアの中で、もっとこれがあれば安心・安全なのに、と思うものはどれですか？

(お金 / 特定の物品 / 経験・スキル / 時間 / 人的コミュニティ / その他)
丸をつけた要素の具体的なエピソードと、それを欲する理由

質問④: もっとよいもの、高級なものはあるのに、それで十分だ、そうではない方が落ち着く、と思えるようなものや経験はありますか？

質問⑤: 意図したわけではなく思いがけず、誰から「ありがとう」と感謝された経験はありますか？その時の状況を教えてください。

質問⑥: 明日までに100万円を使わないといけなかったら、何に使いますか？ただし、あなたの所有物(自分の物品、土地、株、貯金など)を買うことはできません。譲渡・寄付したり、公共物を購入・出資したりすることはできます。

第6回WS

夢想した未来から、現実の第一歩となる行動を見出す

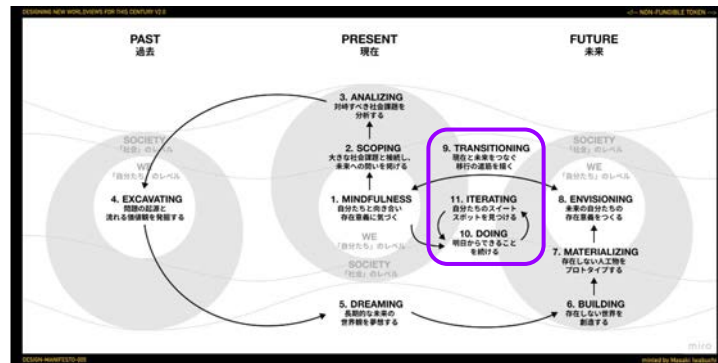
開催日時：2025年3月21日 13:00 - 17:00

フォーマット: ハイブリッド（対面・オンライン）

アジェンダ：

- 13:00-13:40 プログラムの概要説明（高橋、岩淵）
- 13:40-15:00 各企業が思い描いた世界観の移行に関するプレゼンテーション
- 15:00-15:15 休憩
- 15:15-16:00 ポスター展示・参加者と企業のオープン対話セッション
- 16:00-17:00 プログラム全体のラップアップ

第6回は活動の最終報告会でもあり、関係者と本活動に関する議論を行いました。各社が描いた未来社会の姿、そしてそこからさかのぼって、各社の明日からの行動に繋がるアクションについて、闊達な議論が交わされました。



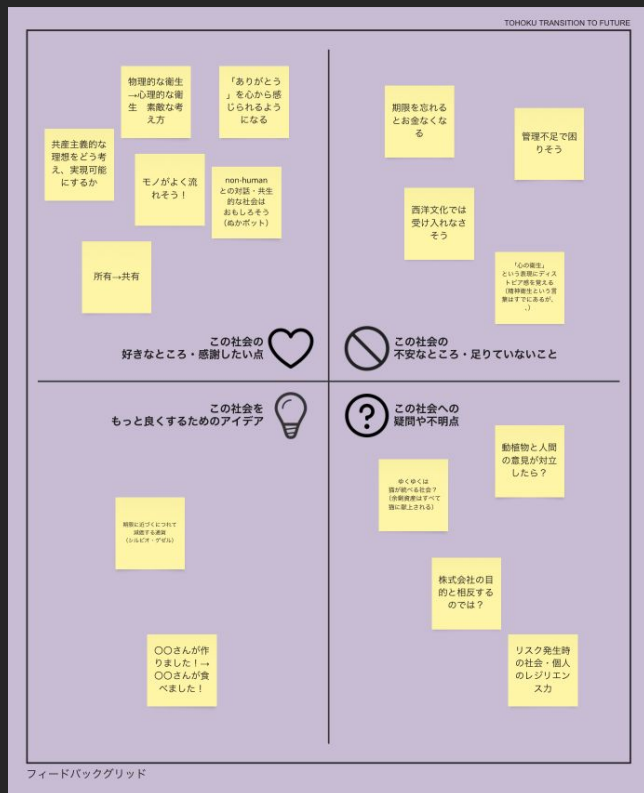
第6回WS

活動報告会の様子

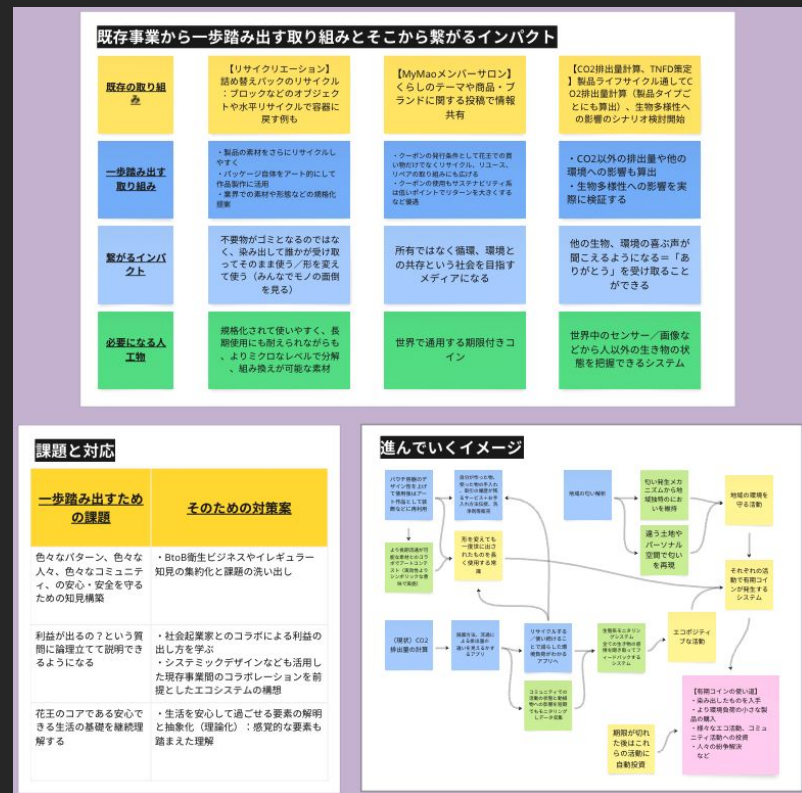


3. 最終アウトプット

参加者からのフィードバック



遥かなる未来を見据えながら、 自社に持ち帰れそうなアクション

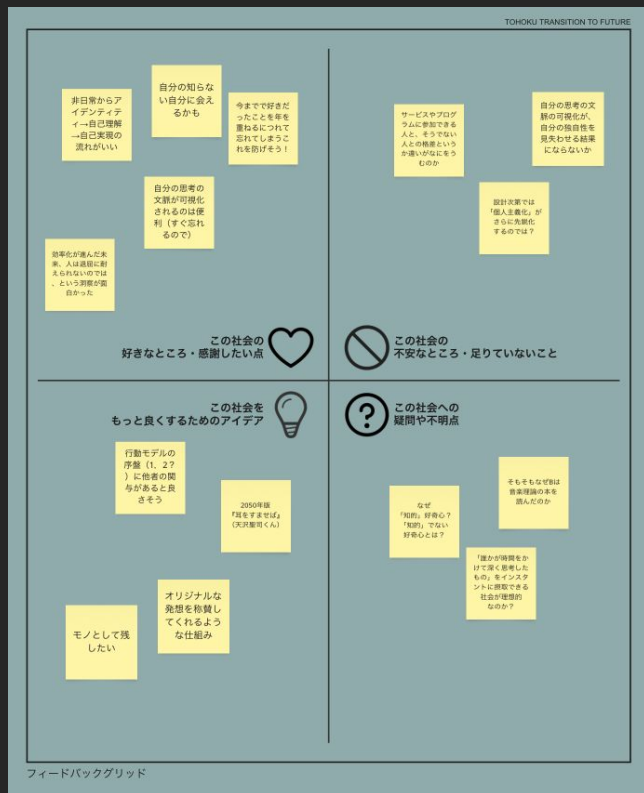


nawe

発表ポスター



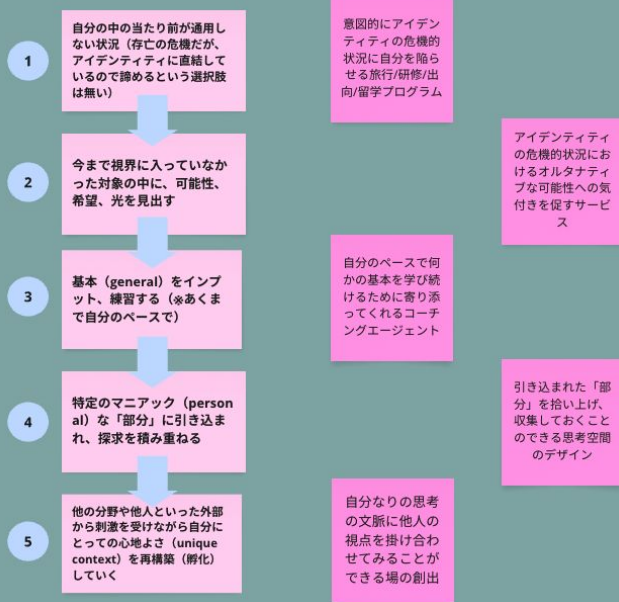
参加者からのフィードバック



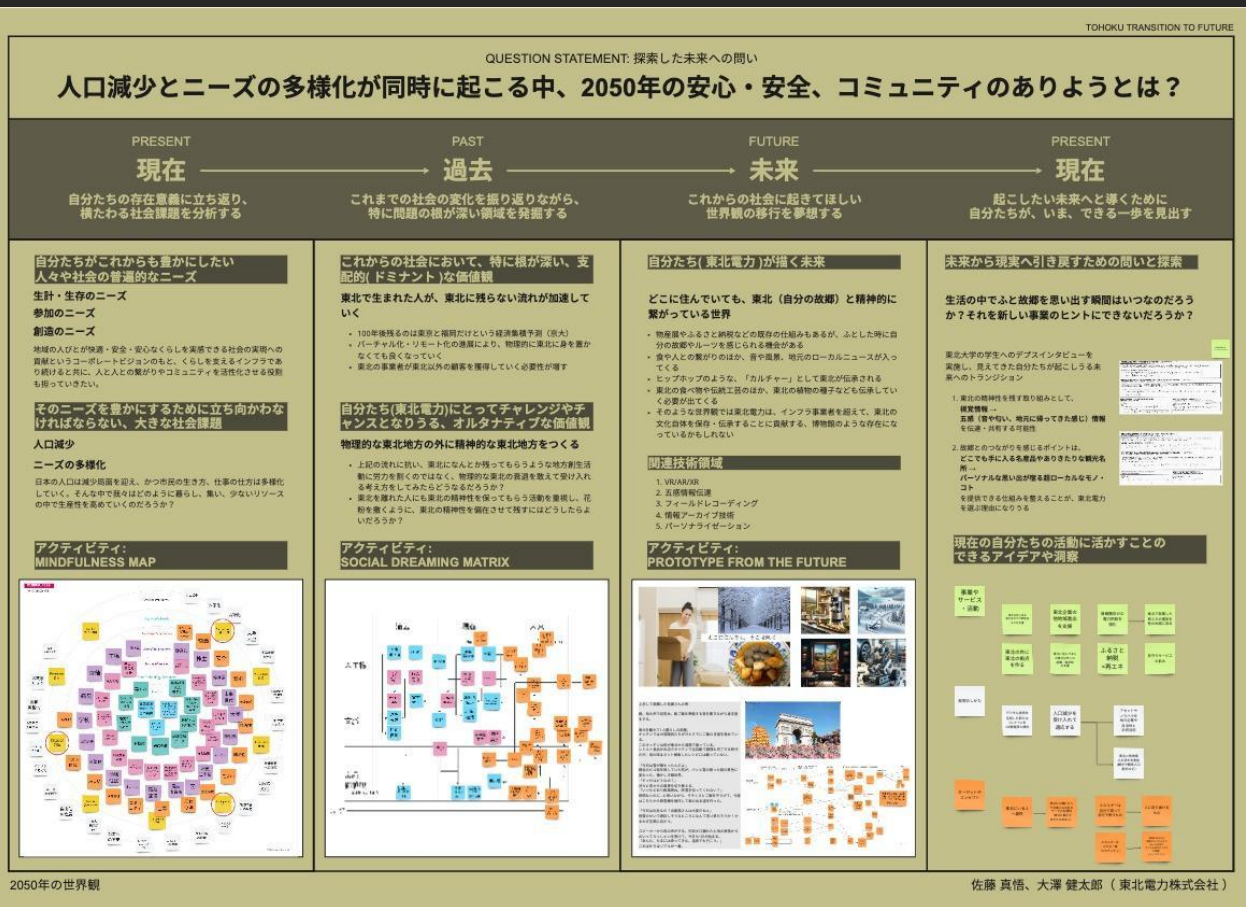
遥かなる未来を見据えながら、 自社に持ち帰れそうなアクション

知的好奇心を育む 仮説行動モデルver.0.1

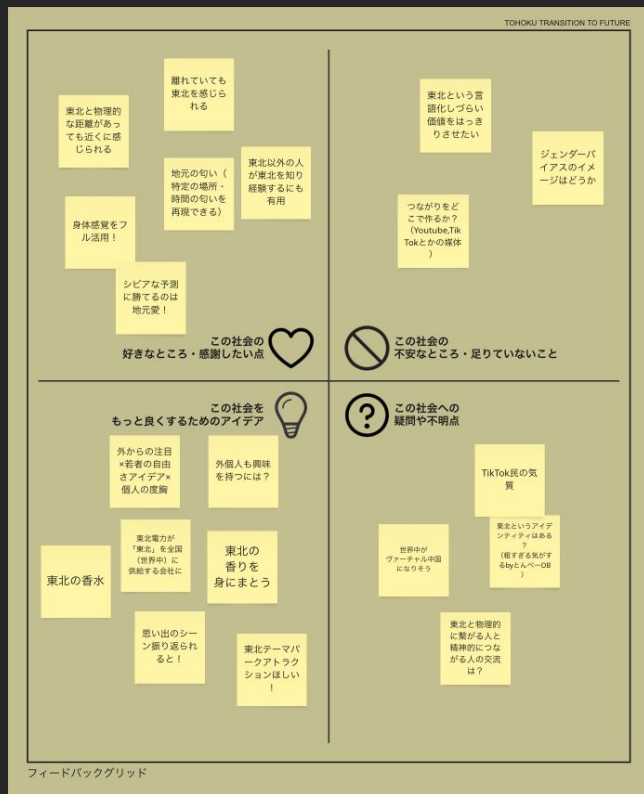
仮説行動モデルを基盤にした事業化アイデア例



東北電力 発表ポスター



参加者からのフィードバック



遥かなる未来を見据えながら、 自社に持ち帰れそうなアクション



NTTD

発表ポスター

TOHOKU TRANSITION TO FUTURE

QUESTION STATEMENT: 探索した未来への問い

ヒト・モノ・カネの物理的なリソース制約のもと、2050年の自由や創造性のありようとは？

PRESENT

現在

自分たちの存在意義に立ち返り、
横たわる社会課題を分析する

PAST

過去

これまでの社会の変化を振り返りながら、
特に問題の根が深い領域を発掘する

FUTURE

未来

これからの社会に起きてほしい
世界観の移行を夢想する

PRESENT

現在

起こしたい未来へと導くために
自分たちが、いま、できる一歩を見出す自分たち(NTTD)がこれからも豊かにしたい
人々や社会の普遍的なニーズ

創造のニーズ

自由のニーズ

技術の進化と共に、人々の生活性や創造性は上がっているのだろうか。
特に大企業において、ビジネスパーソンが抱かされるだけの非生産的な
タスクから解放され、多様な生き方・活動ができるような社会をつくり
たい。そのニーズを豊かにするために立ち向かわな
ければならない、大きな社会課題

リソース制約(人手不足・資金枯渇)

この先の社会で待ち構えている少子高齢化と人口減少、さらには資本や
資源にも限りがある中で、後にはわたして生産的で創造的な活動
が可能になるのだろうか？そのためには、人を評価し、採用する基準
も変えていく必要があるのではないだろうか？アクティビティ:
MINDFULNESS MAP

2050年の世界観

これからの社会において、特に根が深い、支配的(ドミナント)な価値観

定量的な指標のみで評価される社会の息苦しさ

- ・ いい仕事、フォローアップ、他の数と、定量的に可視化された数値が
「人」の「存在」を規定する中で、多様な価値観が失われる
- ・ 組織的な教育システムが生み出す画一的な評価システム
- ・ 以前として学歴や年収、履歴書1紙で人の評価が決まる社会
- ・ 低賃金で労働する高齢者やフリーターが増え続けている中、そのよ
うな人たちは「価値がない」のでしょうか？

自分たち(NTTD)にとってのチャレンジやチ
ャンスとなりうる、オルタナティブな価値観定性的な「人間性」や「異能」を評価する仕組みをつ
くる

- ・ 人を評価する仕組みは伝統書から整理書へと変遷してきた。そして
、その次、つくる時間がかかっている
- ・ 画一的な指標で測れた人だけが評価されるのではなく、誰もが社会
のために必要である、という思いをつくる必要性

アクティビティ:
SOCIAL DREAMING MATRIX

自分たち(NTTD)が描く未来

個人個人が自分でも思ってもみなかった人間的な魅力
やスキルに気づき、自分の屋敷を掲げられる世界

- ・ こんまりさんが「片付けコンサルタント」となっていったような例
も、世の中にあったりなかったりするだろうか？
- ・ タクシーの運転手が、ホスピタリティや運転技術ではなく、地元の
美味しいお店を良く知っていることで評価されるようになる
- ・ 経験豊富な主婦が、ママ友のフリックアカウントを良く知って
いることでアパレルブランドのマーケティングになる、など
- ・ 自分で自分の優れた才能に気づいている人を要することはもちろ
ろ。自問していない才能を見極めさせてあげることはできないだ
ろうか？

関連技術領域

1. 脳波トラッキング
2. ライフログ
3. ソーシャルネットワークにおける新しい評価と価値のエコシ
テム

アクティビティ:
PROTOTYPE FROM THE FUTURE

未来から現実へ引き戻すための問いと探索

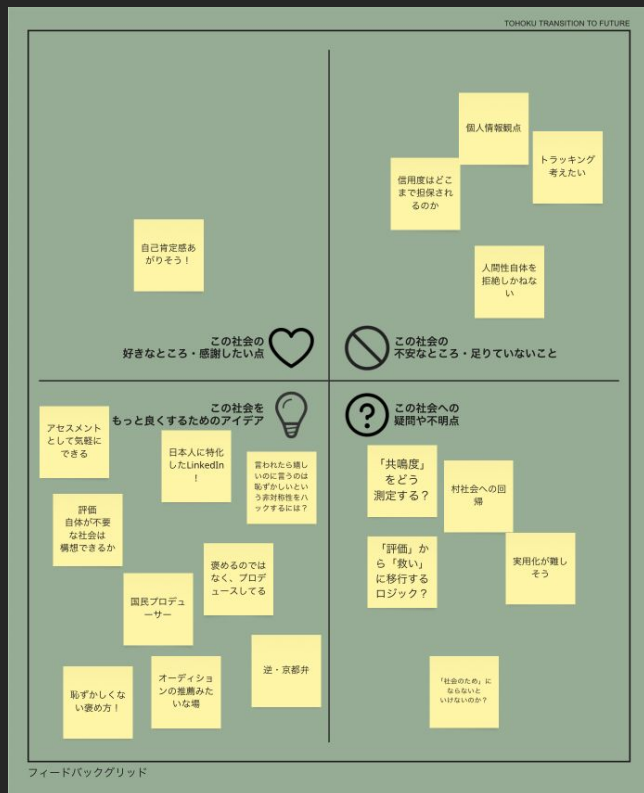
学歴や定量的指標ではなく、誰かの人間性や素質が良
い、と思う瞬間はいまこの現実世界にあるか？それ
を可視化したり情報伝達できないだろうか？東北大学の学生へのインタビューを
実施し、見えた自分たちが抱えている未
解決のトランジション

- ・ 人間性や優れた能力は自分では気づかないもの
も、異能を発見したり、異能を持った人間はあつたか？

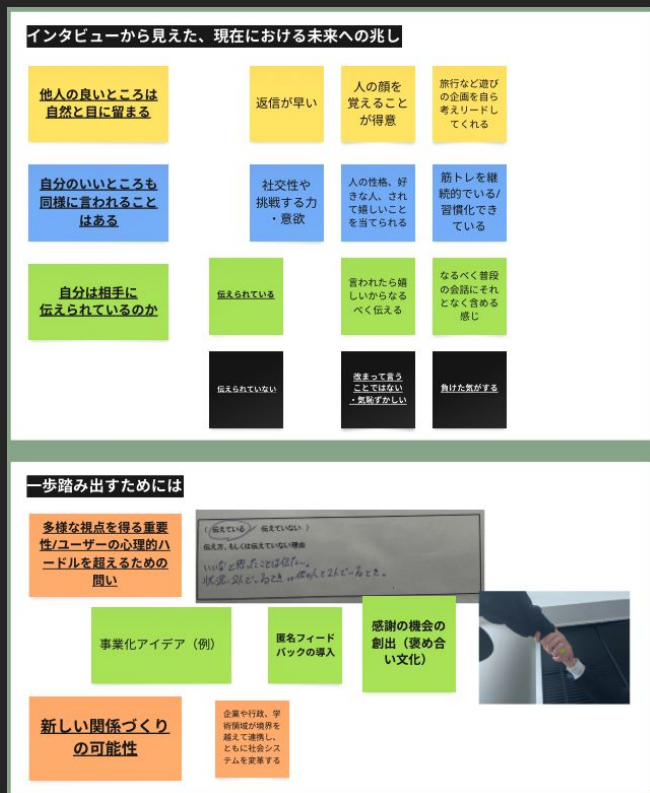
現在の自分たちの活動に活かすこと
のできるアイデアや洞察

鼻輪 篤 (NTT Data)

参加者からのフィードバック



遥かなる未来を見据えながら、 自社に持ち帰れそうなアクション



4. 座組や応用に関する議論

Q. ビジネスの現場で活用するには？

今回のトランジションや世界観を捉えるデザインのアプローチは、技術一辺倒ではなく、社会学や人文学も駆使する未来洞察アプローチです。

最終報告会では、このアプローチをどのようにビジネスの現場に活用できそうか、各企業と議論を交わしました。

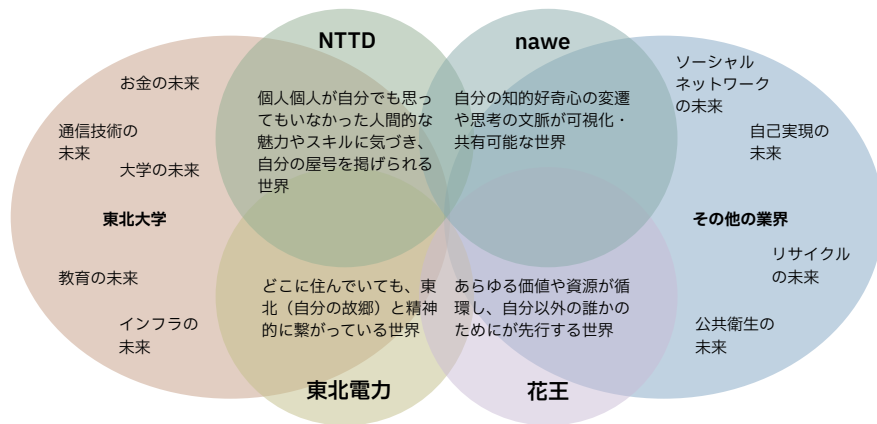
また、参加者からは意義は強く感じるものの、社内でどう浸透させれば良いかわからない、といった声も聞かれ、本アプローチのメリットや成果を周知・共有できるようなマテリアルの必要性も散見されました。

各社の声

- **新しい技術開発を考える時点、新しい研究テーマを考える時点で役に立つ**と考えられる。最終的にどのような社会においてどのような価値を作りたいかが明確なほど技術開発もシャープになると感じている
- 研究も事業部もそれぞれの立ち位置で、行き詰まりがちです。大きな方向性や立ち位置の確認をこれで作成しておく、行き詰った時に立ち戻って確認できると思います
- プレストにおいても、揺さぶり方の手法として各ステージは有効だと思います。実施して、サクッと答えが出ずとも、頭の中に、業務の中に課題としてフラグを立てておけるので、そういう使い方もあるかと思います
- デザインばやりの昨今、技術やアイデアは既に出尽くしている感がありますが、それをどう生活者とつなげていくか、社会で展開していくかを考えるすべとなると思います
- 現在の組織の経営ビジョンは2030年代をターゲットとしているが、私の業界のタイムスパンは長いこともあり、そう遠くないタイミングで更なるアップデートが必要になるのではないかと感じている。**経営ビジョンのアップデート**を考える際にはまさにトランジションデザインのアプローチを活用してみたい

世界観曼荼羅: 共鳴し合うビジョン

また、今回は複数の企業が同時進行的にそれぞれのビジョンを共有しながら進めるという貴重な機会となったため、ビジョンというレベルでは複数の企業に共通するキーワードやシナジーが生まれそうな機会発見にも繋がりました。本プログラムでは世界観曼荼羅という名称で各社のビジョンをマッピングし、個々からボトムアップで作られる複数のビジョンと、それを共有・共鳴し合うことの重要性について議論しました。



各社の声

- **個の価値観が重要になってくる世界への流れ**を共通性として感じた。社会的常識・規範と呼ばれるものを盲信するのではなく、一歩立ち止まってメタ的に自分を見る体験から始まる気がした
- 個の価値観が立てばたつほど軋轢が起こらない仕組みが必要になると感じているので、安全とは何か？そこから安心した生活を送れるためには何が必要かと考えることで、自社の貢献できる分野が広がる気がする
- 自社はどうしても現業があり、既にある生活者とのかわりから離脱することは難しい。その点で、他社よりは面白みがないとは思いましたが、各社の思考（コミュニティーや地域への働きかけ、魅力化、知の深化や普遍化、知の海をいかに役立てるか、教育とは）など、他者から学ぶことも多かった

Q. ビジョンデザインにおける大学との望ましい産学連携・共創体制とは？

今回のプログラムは産業界のメンバーと、東北大学の教職員、学生のコラボレーションにより、意義のあるアウトプットを創出することができました。

ビジョンデザインという領域においても、産学連携・共創という体制が有益であることを示した実践例として、参加者の声をまとめます。

参加者の声

- 東北大学の学生団体として普段はデザイン思考の実践やビジネス連携などを行っているが、今回の取り組みは学生としても新たな知見の獲得、また、産業界の実践者とブレインストーミングなどを共創できる機会として、大変有益だった。産業界で求められるデザイン思考と、ありがたい未来を切り開いていく世界観のデザイン、このタイムスパンの異なる方法論を必要に応じて使い分けて、適切なプロジェクトの実践を行っていきたい。
- 今回、東北大学の教授の先生方が、工学部の先生はもちろん、文学部の先生にも入っていただけたことが大変よかった。**普段自分が考えているフィールド外からの意見や、初めて聞くような参考文献を多数紹介いただき、本プログラムのような、学際的な視点が求められるようなプロジェクトでは、こうした多様な専門家の参画は非常に意義深い。**
- 本プログラムのような取り組みは、即時売り上げが上がるような取り組みではないので、社内で推進しづらい面もあるが、今回のように大学との連携で、**1年間とじっくりと時間をかけ、本業とはまた別のプロジェクトとして実施していくことは枠組みとして可能性があるのではないか。**

Q. トランジションデザインは所与の課題から始まるのではなく、自分たちの意志を起点とする。 この点は通常のプロジェクトとは異なる点だが、違和感はあったか？

参加者の声

- 課題設定をするということは、設定自体に制約条件や価値観が反映され、そこから導き出される解決策は、そのフレームに制限される。更には、解決策があるはずだということも前提になっているが、**トランジションデザインで対象にする Wicked Problemsでは解決策そのものがあることを前提にしていない点に共感を覚える。**より良い方向性を目指すということは共通しているが、ストレートな解があるわけでないという前提が重要と考える。
- 「課題」として取り上げられるものは多くの場合、**パスワード化や共通言語化している。**それらは会議などで話されると、言葉でわかったような感覚になるが、実際にはチームメンバー間で意図することに差異がある。課題から出発するとそのズレを長く引きずることが多いと思うし、声の大きい人の持つイメージに収束されがちで、他のメンバーは違和感を抱えたり、モチベーションを下げたりすることになると思うが、この方法ではそれが起こりにくいし、たどり着いた先でなんと自分たちがこれをやるんだっけ？というそもそもの問題には陥りにくいのではないか？
- 「社会課題」と言う時の定義によっては、Willを起点にしなくても良いかも知れませんが。森林破壊の抑止、貧困の緩和、など一定程度Willがあることが自明の課題に向き合うのであれば、課題起点で始めても良いのでは。ただし自社のパーパスやビジョンと腹落ちを伴いながら整合させる作業はやった方がプロジェクトが尻すばみにならないのでベターでしょう。
- 最初から取り組む課題が決まっている場合、個々のメンバーによる意識のバラつきがどうしても発生してしまうが、自分たちの存在意義を出発点として、取り組む課題を考えること、またその過程を整理し、合意することで、結果的に同じ課題に向き合うことになったとしても、**求心力や前進する力に差異が生まれるだろうと思う。**その点においてこのプロセスはとても重要だと感じた。仮に、取り組む課題が先に決まっている場合も、その課題が自分たちの存在意義とどうつながるのかを考えることは有益なのではないか？前提として、**自分たちの存在意義をメンバー間でしっかりと言語化することが重要**だと思う。
- 社会課題を起点にして考えていた際にどうして求心力がないのだろう？と考えていたが、自分たちの存在意義を中心に置き、社会課題を最も外側に置くこのフレームワークで整理したときに、社会課題が起点にして考えていたときは、社会課題（外側）に重心があり、その解決のためには、自分たちのどのような技術や製品、サービスがあるのかという議論に陥り、自分たちの存在意義に結びついていないどころか重心が外側なので、振り回されていたのだなと気付いた。また別の視点では社会課題を起点にして考えていた際にはユーザーやサティスファイアの議論はしていなかったことに気付いた。

Q. トランジションデザインは過去に遡ることを重視しているが、過去を遡ることにメリットはあるのか？

参加者の声

- 時代的にどの程度の過去まで遡るかは難しい問題であるが、**時間的な流れを技術、社会、人間という軸で捉える方法の有効性**は特に感じる。「今」は過去がたどり着いた「今」であり、その「今」を単にスナップショット的に捉えて、そこから未来を考えるということ自体が難しいのではないだろうか。
- 過去に立ち返ることで**時代が変わってもそうそう変わらない物への意識**が高まった。その中で自分たちの考える軸が何かが少しずつ明確化して言った感覚がある。これまでも全く新規の物が生み出されたのではなくスパイラルアップで過去のものがアップデートされながら新しいものが生み出されてきたわけで、その中心になる価値観が見つかるような感覚が得られた。これはいきなり未来を思い描いたら難しかったのではないか。
- 過去から現在へのダイナミックな変化の流れを文字化することで、自分たちが定義している課題が過去や現在の文脈に埋没するものにとどまっていないかをチェックし、より普遍的な課題へとブラッシュアップすることができる。
- 過去と現在を結びつけることで現在を点から線にして未来を考えるアプローチと受け止めてました。これによって未来を検討する際にできる条件は、いきなり未来を考えるときには思いが至らないケースもあるのが興味深いと感じます。
- 人工物から文脈、常識・価値観への深層に迫り、言語化、見える化した結果は、その後に行う過去、現在、未来の時間軸の変化も含めて、感覚的なものとしてではなく、ロジカルなものとして、**経営層や外部のステークホルダーとの合意形成がしやすいものになるのでは？**と感じている。また、過去の常識・価値観と現在の常識・価値観、その過程の変化を考えることによって、現在だけを起点にした場合と比較して、未来を考える際の方向性に広がりを生むと感じている（現在という「点」から未来を考えるのではなく過去という「点」を加えて、その推移や関係性を考えることで現在という「点」から考えたときとは異なる未来が描けそうな感覚があった）

Q. 未来像を描くときどこまでを見るべきか？ 何を含めるべきか？ 未来像に求められる要件とは？

参加者の声

- 提案された個別のアイディア自体は「考えもしなかった」という内容ではないかもしれないが、**それが実現される社会やその中の人をよりリアルに想像することができた**という意味で、巷の「未来予想」とは異なっていたと思う。「政治」「宗教」の領域は考えなかった。
- シナリオプランニングを実施した経験から、とにかく一見関係なさそうなモノ、事象までを捉え、そこから自分たちが考える上で影響が少なそうなものを間引いていくような感覚でやったので、結果的にリサイクルに生物学、資本主義論的な経済学、政治的イデオロギーや宗教までをシステム思考的につないで考えるような世界観になった。考え出すと完全に関係ないと思えるものはあまりなく、総花的な世界観になったが、それはそれで我々の思考の中では必要だったように思う。どの領域を見るというよりは**どれだけ自分が没入できる世界観を描けるか**を意識していたように思う。
- 基本的に向き合う対象領域は社会全体だと考えている。その上で、いくつかのフレームワークを活用しながら「質の良い問い」を見出せていることが前提として重要。その問いを中心に据えれば、自ずとそこに影響を与えるファクターが何なのかが決まってくる。それらが特定の領域に留まるとは思えない。また、システム思考的な因果関係図は継続的にブラッシュアップされていくべきもので、**チェックリスト的な指標で安易に「完成形」が見えた気分になるのは危険**だと思う。
- 生活におけるワンシーンをできるだけ具体的に想像しましたが、社会全体がどうなっているか、政治や宗教がどうなっているかまでは検討のスコープに入ってませんでした。ですが、**具体的なシーンがいくつか固まれば、そこを起点に社会全体ではどうなっているのか、**というようなことも考えていけそうな気がします。

Q. 未来洞察では「結局それで今どうすればいいの？」「どこかで見たことある」という状況に陥りがちだが、そうした感覚はあったか？

参加者の声

- 「結局今の時点で何か考えてもある限定された未来しか見えないのではないか？」というのは当たり前。その限定された条件の中でどれだけ想像力を目的指向的に拡大させるかというのがこの取り組みの本質。「どこかで観たことがある」と言われたら、それを起点に議論は始めれば良いのではないか。観たことがある程度の認識では、そのアイデアに至る本質を捉えてはいない。
- 単純にジャストアイデアで出した未来とは異なると考えています。過去から現在でどのように変遷してきたのかを考えている点でバックが強固になっているように感じました。確度を高めたい場合にはその道の専門家とかの意見も聞いてみたいと感じました。
- 過去にもシナリオプランニングを3回くらい、TDも2回目、他にもSFプロトタイプ的なイベントにも参加を繰り返してきて、ようやく今どうすればいいかというのが見えてきた感覚があって、まずは小さなコミュニティでもビジョンを作り、共有する、その中で大事にしているものを体現するよう心掛けるということかなと思っている。どこかで見たはそうなのだろうが、それは今最終形を無理やり考えるからで、体現を積み重ねて30年後、50年後に出てくるものは全く違うものになっているかもしれないし、似たものになっているかもしれないが、アウトプットの形はあまり関係なくて、社会的なインパクトを発揮して社会の価値観が変わっていればいいのだろうと思う。
- 結果として、どこかで見たことがあるような未来を描いた場合もそれでいいのではないだろうか？ その相手は敵対者ではなく、同じような未来を目指したい、またはこのような未来を実現させてはならないという思いを共にできる仲間として、一緒に活動していく。「結局いまどうすればいいの？」という点はとても重要であり、「いまできること」「いますべきこと」を形にして、社会実装するところまでやらないとその価値は大きなものにはならないのでは？と思う。
- どこかで見たことがあるよね問題の原因は2つあると思う。1つは、中身をまだまだブラッシュアップし続ける必要があるということ。もう1つは、とらえた問いや課題の本質的な価値の伝え方が不十分であるということ。
- 結局いまどうすればよいか、明確な答えまではたどり着けなかったが、ヒントになる方向感を得たり、アンテナが立つようになったと感じます。（これまでなら気に留めなかっただろう「宮城発の良い香り」という記事が目にとまった）既視感はありませんでしたが、仮に似たような発想があれば実現しやすいので良い、という考え方もできるのではないかと。

Q. 実際に適用できそうな顧客やアウトプットのイメージはあるか？

参加者の声

- ビジネスとして捉えてはいないので顧客のレベル感には興味ない。私としての理想的なアウトプットとしては、**限定的な情報に基づく外挿的なロードマップ指向へのアンチテーゼ**です。もう一つは**技術主導での未来社会を考える危険性への警鐘**。
- 将来的な技術を開発するアカデミアや企業の研究者と数年後の商品を開発する人では求められるアウトプットも違うと思う。前者は大きな変化に向けたロードマップ的なモノが喜ばれるかもしれないし、後者はまさに今ある商品から何を除いて何を足せばいいのかまでわからないと満足できないと思う。そこに社会や会社のビジョンや方針が結びつくのが理想で、いっぺんにやろうとするとかなり大掛かりになってしまう。
- 事業環境が複雑さを増す中で未来構想するのが難しくなっている中で、例えば**経営ビジョンや長期的な新規事業開発を検討する際のワークショップ**等では活用できる部分もあるのではないのでしょうか。ビジョン検討が目的の際は、将来への戦略・アクションも重要になるので、TDは今回よりコンパクトだと使いやすいでしょうか。
- 一般的なクライアントワークの中でということでは、それぞれの考え方や手法（自分たちの存在意義と普遍的なニーズおよび社会課題を接続する、過去・現在・未来／人工物、文脈、常識・価値観をマトリックス的に思考するなど）は有効に適用できるのでは？と思いますが、より根本的な姿勢として身に付ける？ことも必要だと思う。
- **誰をどのように巻き込んでいけるのかはまさにTransition Designの大きな課題**の一つで、その解決策は誰もまだ見出せておらず世界中で事例が少ないのもそれが原因だと思っている。自分たちが会社を立ち上げたのも、この課題をどうにかして事例をつくっていく主体になりたいから。

Q. 全体のプロセスの中で最も印象に残った、影響の大きかったプロセスは？

参加者の声

- ソーシャルドリーミングマトリックス
 - 過去・現在・未来／技術・人間・社会というマトリクスで考えるプロセス
 - Social Dreaming Matrix（MLP分析的なモノ）が大きいと思うが、そこを中心にしながら自社のアイデンティティ、現在の社会のシステムの俯瞰や萌芽的な取り組み、過去の未来洞察の結果などを行ったり来たりするプロセスが大事
- 自分たちなりの問いを見出せた後に、それに関するフィールドワーク（エスのグラフィックリサーチ、デプスインタビュー）を実施したことで、向き合い続ける価値のある問いであることに確信を持てたのと同時に、それまでのプロセスでは見えていなかった「ソリューション化」につながる具体的なレイヤーでの新たな気づきを獲得することができた点は大きいと思う。

Q. トランジションデザインとは、すなわち何だと思いますか？

参加者の声

- 課題を設定しそれを解決することで世界は良くなるというナイーブな思想の否定、**課題には必ず解決策があるという考えの否定**、それでもより良い未来を考える努力は続けなければならないという希望
- 少しでも現在をより良い方向に自分たちで進めていくという態度と行動
- **望ましい未来と今ここで起こせる変化の繋がり**（時間的なものだけでなく、他の地域、領域まで）を意識し続けること
- 時間や領域、役割といったあらゆるバウンダリーを超えようとする。既に誰かによって言語化されている顕在的課題や現象への短絡的な解決提示に安住せず、自分たちが行動しなければ実現しないであろう潜在的課題に潜航し続けること。
- 所与の課題、それに対する実施、それに対する評価、という呪いからの解放

5. まとめと今後の展望

まとめと展望

本プログラムの成果

- 本プログラムは、東北大学知のフォーラム 2024年度未来社会デザインプログラムとして、世界観の移行に着目するアプローチにより、産業界の実践者4社とともに、あるべき未来社会像の創造と、そこからビジネスの現場に持ち帰ることのできるアクションの導出までを一貫して行いました。
- 世界観のデザインの背景となる、トランジションデザインの理論は、高い社会的意義の一方、産業界の実践例に乏しいという課題のもと、本プログラムでは、トランジションデザイン初学者を含む、多様な業界のビジネスパーソンに参画してもらい、滞りなくビジョンデザインの知見とスキルを獲得することができました。また、東北大学の教職員や学生との共創も行い、ビジョンデザインの領域においても、産学連携を行う意義と可能性を示しました。
- 本プログラムの実践により、産業界の様々なテーマや社会課題に対し、世界観のデザインのプロセスを適用することで、長期的な環境変化を見据えたビジョンを導出するための実践的なプロジェクトマネジメント経験を獲得しました。

今後の展望

- 本プログラムの実践により得られた知見を、次年度以降、ビジョンデザインが急務となっている業界や企業とのプロジェクト推進に活用していきます。

参考書籍・文献

1. 岩渕正樹 (2024). 『世界観のデザイン』. 東京: クロスメディア・パブリッシング.
2. Carnegie Mellon University (2024). 「Transition Design Seminar 2024」. <https://transitiondesignseminarcmu.net/> (閲覧日: 2024年3月16日).
3. アンソニー・ダン & フィオナ・レイビー (2015). 『スペキュラティヴ・デザイン 問題解決から、問題提起へ。: 未来を思索するためにデザインができること』. 東京: BNN新社.
4. Iwabuchi, M., and Mizuno, D. (2020) Speculation of the Purpose of Life in 2050 from Kyoto: Case Study on Transition Design in Japan, in Leitão, R., Noel, L. and Murphy, L. (eds.), Pivot 2020: Designing a World of Many Centers - DRS Pluriversal Design SIG Conference, 4 June, held online. <https://doi.org/10.21606/pluriversal.2020.031>

お問い合わせ

東北大学工学研究科・工学部
未来洞察ラボFUSE

Web
<https://fuse.eng.tohoku.ac.jp/>

E-mail
future_eng@grp.tohoku.ac.jp



Tohoku Transition to Future

「世界観の移行」を捉える未来社会デザイン

東北大学 知のフォーラム 2024年度

Future Society Designプログラム 活動報告書

2025年6月

東北大学／株式会社ロフトワーク