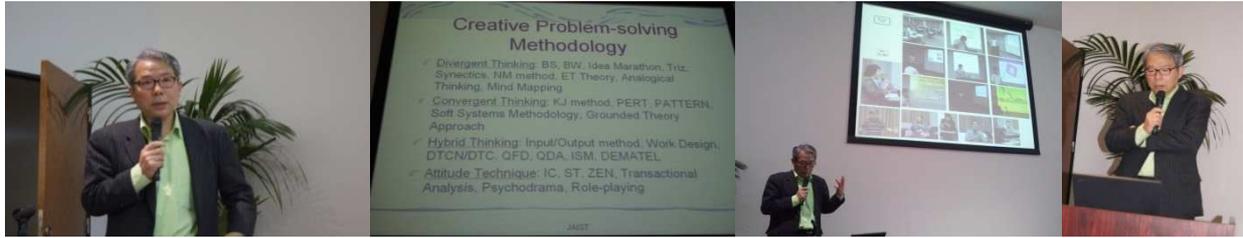


▲▼▲ 3月29日クリエイティブサロン開催報告 ▲▼▲

講演会：W型問題解決学によるイノベーションデザイン方法論

講演者：國藤 進 北陸先端科学技術大学院大学名誉教授・特任教授、日本創造学会評議員長



「W型問題解決学」は演者が学生時代、文化人類学者川喜田二郎先生から学んだ創造的問題解決の方法論である。その前半は問題提起、現状把握、本質追及（仮説の生成と決断）のラウンドからなる文化人類学（社会科学）の方法論である。その後半は構想計画、具体策、手順の計画、実施、検証というラウンドからなる。この後半を仮説に基づく論理的推論、実験計画、観察、統計的検証というラウンドに展開したのが、講演者らのアプローチである。すなわち、後半を自然科学の「仮説・検証」の方法論を展開してきた。これにより様々な科学技術の問題を分析や設計という立場で解決してきた。社会科学の問題解決として展開したのが日本創造学会論文誌第17号の招待論文「ミニ移動大学によるグループ知識創造教育」である。住民、行政を大学が仲介的立場で共創する方法の提示であり、その成功の要因を明らかにし、海外からも注目されている。自然科学や分析の方法論として展開したのが、ある驚くべき現象を説明する仮説を説明するアブダクションシステムの実装である。工学や設計の方法論として展開するとイノベーションデザインの方法論となる。具体例として認知症高齢者が共同生活するグループホームの調査をKJ法で行い、関係者全ての納得する要求を明らかにし、各種の介護支援システムを構築した。すなわちW型問題解決学の有効性は社会科学、自然科学、工学の問題に適用できることが豊富な事例を用いて講演された。

これに対して、会場から分類型KJ法でなく発想型KJ法の本質、海外でKJ法を教える難しさ、どこで本物のKJ法が学べるか、ビッグデータやSNSとの関連、IQ・EQ・CQの関連、などの興味深い質問が相次いだ。また講演後もメール等で情報交換が続いている。（記事：評議員長 國藤 進）

ワークショップ：イノベーションとデザイン思考

講師：有馬 淳 北陸先端科学技術大学院大学客員准教授 会津大学特任教授



モノ思考の製品開発が広がっている現在、モノはツールであり、本来はしたい「コト」あるいは「経験」を得たいためにモノがあるという本来の製品の意義に立ち返って製品、サービスを見つめようというのが「デザイン思考」の趣旨である。この発想プロセスを研究し、実践を試みているのが有馬氏である。今回は発想の糸口になる課題の「共感」と解の「創造」に力点を置いたワークショップを行った。まずトムケリー氏のIDEO社の5日間でスーパーマーケットの新型カート開発情景を例示した上で、基本の開発プロセスは「共感」、「定義」、「創造」、「試作」、「検証」の5段階があることを紹介した。題材として高齢者の買い物に不便な「買い物難民」問題を取り上げ、5人1組で8組構成として発想体験をした。まず「共感」工程では、フリートーク2分の後、例文を熟読し、課題を共有した後、当事者に成り代わった気持ちで課題を列挙した。実際は、現場に向き、顕在事象（Say, Do）と潜在事象（Feel, Think）を観察し、当事者の言葉を傾聴するという作業となる。「定義」工程は、課題を相互共有できる、具体的で、明瞭かつ予断を許さないステートメントを表記する工程である。全工程中、定義づけがその後の工程にブレを生じさせないという意味で最も重要である。その上で、次の「創造」工程に入り、多種多様で、可能性の最大化を意識したブレインストーミング（略してBS）を行い、事業アイデアと実際の買い物難民対策案が提出された。BSの基本は、お互い肩書きをはずし、相互意見を批判せず、共感を求める姿勢が肝要である。対策案の中で現実性のある候補事例を、まずは素早く作ってみる（ラビット・プロトタイプング）。「試作」工程に進み、最後に、試作品の「検証」工程で、ユーザーが使用するのと同じ環境で、できればユーザー自身が試用する。この時のユーザーへの「共感」から更なる「定義」、「創造」…を行う。これらの循環を通じてより深いユーザー理解と受け入れられるデザインが得られることになる。今回は、主に創造工程までを体験するワークショップ2時間、質疑30分であった。

（記事：理事 田村新吾）