

参加型 SDGs デザインワークショップのアイデアから社会実装まで

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 講師 張 彦芳

1 はじめに

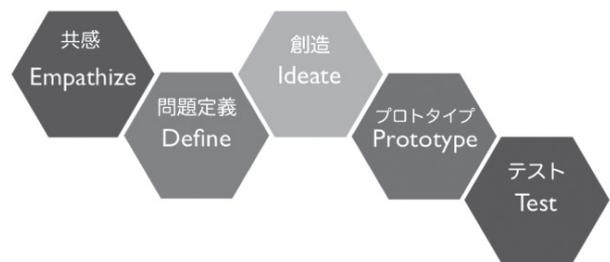
2015年に国連サミットによって採択された17の持続可能な社会のための開発目標である「持続可能な開発のための2030アジェンダ」、すなわちSustainable Development Goals (SDGs)の達成に向けて、世界各国で様々な人々による多様なアプローチが行われている。このような地球規模課題の解決のためには、「誰一人取り残さない」ための新しいモノづくりや新しいサービス、新しい仕組みづくりが必要である。

新たな価値を創出、すなわちイノベーション創出の技法として「デザイン思考 (Design Thinking)」が注目されている。デザイン思考が最初に使われた例は、1987年にRoweの出版した本のタイトルとしてだとされている*¹。その後、デザイン思考と銘打った学術的シンポジウムが開催されるのは1992年のことである [Dorst, 2011] *²。そこからデザイン思考という言葉は様々な解釈がなされてきたが、今日、着目を浴びるに至ったのはIDEOとStanford d.schoolによるものだろう。デザイン思考とは、「人々のニーズや問題をデザイナーの感性やメソッドを使い、技術的・ビジネス的に実現可能なかたちで解決するアプローチ」であり人間中心のイノベーションの技法である [Brown, 2009] *³。

スタンフォード大学d.schoolによればそのプロセスは、

- ①共感 (Empathize)
- ②問題定義 (Define)
- ③アイデア創出 (Ideate)
- ④プロトタイピング (Prototyping)
- ⑤検証 (Test)

●図1 デザイン思考のプロセス



スタンフォード大学のデザインスクール公式サイトより作成

の5つに分類される [図1] *⁴。

2 SDGsとデザイン思考

SDGsは経済的課題、社会的課題、環境的課題を包括して捉えており、途上国も先進国も垣根なく対象となっている点が、MDGs (Millennium Development Goals) と大きく異なる点である。また、経済、社会、環境のそれぞれの課題に対して、デザイン思考を活用したアプローチが多種の企業、研究機関によってなされてきた。デザイン思考による地球規模課題の解決のための活動は多方面から行われている。

発展途上地域の低所得者層の貧困問題の解決のため、BOPビジネス、適正技術 (Appropriate Technology) の分野ではデザインの力を活用したアプローチが注目され、「Design for the Other 90%」 [Smith, 2007] *⁵といった貧困課題解決のためのデザインムーブメントへと繋がっている。マサチューセッツ工科大学D-Labでは、途上国支援にデザイン思考を活用したプロジェクトが行われている。途上地域外からの途上地域支援においてデザイン思考が