未来を描くソーシャルセンタードデザイン

—SCD + Experience Vision ワークショップ B「World Kids Cheers!!」—

○高橋克実(株式会社ホロンクリエイト)、木内孝昌(千葉工業大学)

川村憲正(アイアット国際特許業務法人)、鈴木亮也(日本工業大学)、

堀野定雄(神奈川大学)、水本 徹(シスメックス株式会社)、柳田宏治(倉敷芸術科学大学)

Social Centered Design for drawing the future

-SCD + Experience Vision Workshop B "World Kids Cheers"-

Katsumi Takahashi (HOLON CREATE Inc.), Takamasa Kiuchi (Chiba Institute of Technology),

Kensei Kawamura (IAT World Patent Law Firm), Ryouya Suzuki (Nippon Institute of Technology),

Sadao Horino (Kanagawa University), Toru Mizumoto (Sysmex Corporation),

Koji Yanagida (Kurashiki University of Science and the Arts)

1. はじめに

エクスペリエンス・ビジョン手法に社会環境視点を取り入れ、Social Centered Designの実践的手法にする試みとして、新たに設けられたフレームワークと要素を加味して、新テンプレートの内容に基づきワークショップを行った。

私達Bグループは以下の条件のもとに、想定される一企業になりきり、新たな製品・システム・サービスの考察を行った。

■テーマ設定:「2020年オリンピック・パラリンピック」、このテーマのもとに社会環境を踏まえた新たなビジネス提案を描いた。

■ビジネス設定:FBM(富士ビジネスマシン)株式会社とし、その事業ドメインは「全世界に17万人のSEを抱え、情報システムの企画、開発、運用から、システムを構築するICTプロダクト、デバイスまでを総合的に提供する日本発のグローバルICT企業である。」と想定した。

■ビジネス提供方針:「FBM株式会社は、2020年に東京でオリンピック、パラリンピックが開催されることを契機に、新たなICTビジネスを立ち上げたいと考えている。特に、世界中から集まる多様な人びとの支援や、日本の観光産業、流通業の活性化や地域再生を牽引するICTビジネスを確立したい。」というものである。

■ペルソナ設定:2名の女性を対象とした。

①【主婦】 山本美和(39) 藤沢市在住でお台場周辺のオフィスへ勤務、8歳の娘の母

②【外国人】マレーシア人 イリヤ・イドラ(32) 市川市在住でお台場周辺に勤務、5歳の息子の母

■ソーシャルプロフィール設定:「お台場」

想定社会環境を以下の表現により設定した。

①People Around【周りの人】の設定

- ・お台場のビジネスマン
- ・訪れる取引先ビジネスマン
- ・お台場周辺住民
- ・オリパラ観戦者、観光客

②Anthro【場の擬人化】の設定

- ・富士見台 美咲(ふじみだい みさき)
- ・1997年(平成9年)生まれ、18才
- ・スポーツ好きの活発な女性
- ・普段から自然と目立つタイプ
- ・イベント系も大好き
- ・自然を楽しむとよりも、都会を好む
- ・案外とまじめな一面もある

場と人を分けて擬人化の「お台場」で表現した。

以上を条件して、ワークショップを展開した。

2. SCDワークショップのプロセス

①ワークショップメンバーがFBM(株)の企画開発メンバーであることを共有し、その立場での手法の実践を行うことを確認した。

②二人のペルソナから想定されるユーザーの本質的要求を抽出した。本来であればインタビューや観察手法によるデータから上位下位法で導く内容であるが、今回はグループメンバーのブーンストーミングで以下の4項目を抽出した。

- ・社会参加したい
- ・子供達の未来に貢献したい
- ・母国を応援したい
- ・国際交流に後援したい。

③ビジネス提供方針とユーザーの本質的要求をもとにメンバー各自でテーマに対するアイデア展開

を行い、社会環境性で分類した。

④展開したアイデアから、ソーシャルプロフィールを加味して評価し、アクティビティアイデアシナリオをまとめた。

⑤バリューシナリオまとめて今回の提案内容を定めプレゼンテーションを作成した。

3. Bグループの成果提案

タイトル『World Kids Cheers!!』
～世界の小さな応援団～

キーワード：☆場外交流 ☆ICTで子供が増える
☆経験共有 ☆スペースを作る ☆パブリック
ビューイング ★Net上で子供世界大会★応援合戦
をバーチャルで！

- ①子供達が「Kids Cheers Band」を購入する。
- ②自分が応援する競技の「Public Viewing会場」と子供たちの家で応援する。
- ③競技を観戦しながらウェアラブル端末による応援合戦をする。
- ④試合終了後の子供達の会場とネットでの交流。
- ⑤会場収益、端末販売の売り上げの一部は世界の貧しい子供達の援助として使う。

以上を製品「ウェアラブルKids Cheer Band」とサービス「子供応援パブリックビューイング」、そして、これらを日本・世界各国と繋ぐクラウドシステムで世界の子ども達を巻き込んで2020年オリンピック・パラリンピックを盛り上げ、子供たちの未来に向けた社会貢献とユーザー価値の高いビジネスを両立させた提案となった。尚、この提案ではお台場という地域はイベント会場のひとつ例としての意味になった。

4. SCD + Experience Vision手法の考察

提供された手法をワークショップとして実践して、以下の点の考察が必要であると気付いた。

1) ソーシャルプロフィールの設定

【周りの人】【アンソロ】と分けたが、ペルソナとアンソロの混乱が起り、解りづらく、アイデアが出にくかった。そこで展開の途中で、対象の社会環境を討議し、出したキーワードをもとに、そのいくつかを社会対象とすることで、アイデアが出しやすく、まとまるようになった。

2) 構造化シナリオへの社会環境性の盛り込み方

シナリオを記述する際に社会性を盛り込みやすいテンプレートの工夫が必要と感じた。

3) 社会環境視点でのシナリオの評価

社会環境性を評価する言葉として「同調」（共にやりたい）、「共感」（やらないが良いことだと思う）、「看過」（迷惑にはならない）を使ったことは周囲の人の評価ワードとしては良いが、地域性や文化性からの評価ワードも必要ではないかと感じた。

以上から、実践するうえでの問題点を改善することで、本格的なSCD手法が完成する確信を得た。

参考文献

- 1) 上田義弘、郷健太郎、高橋克実、早川誠二、柳田宏治、山崎和彦共著：“Experience Vision”，丸善出版，2013。