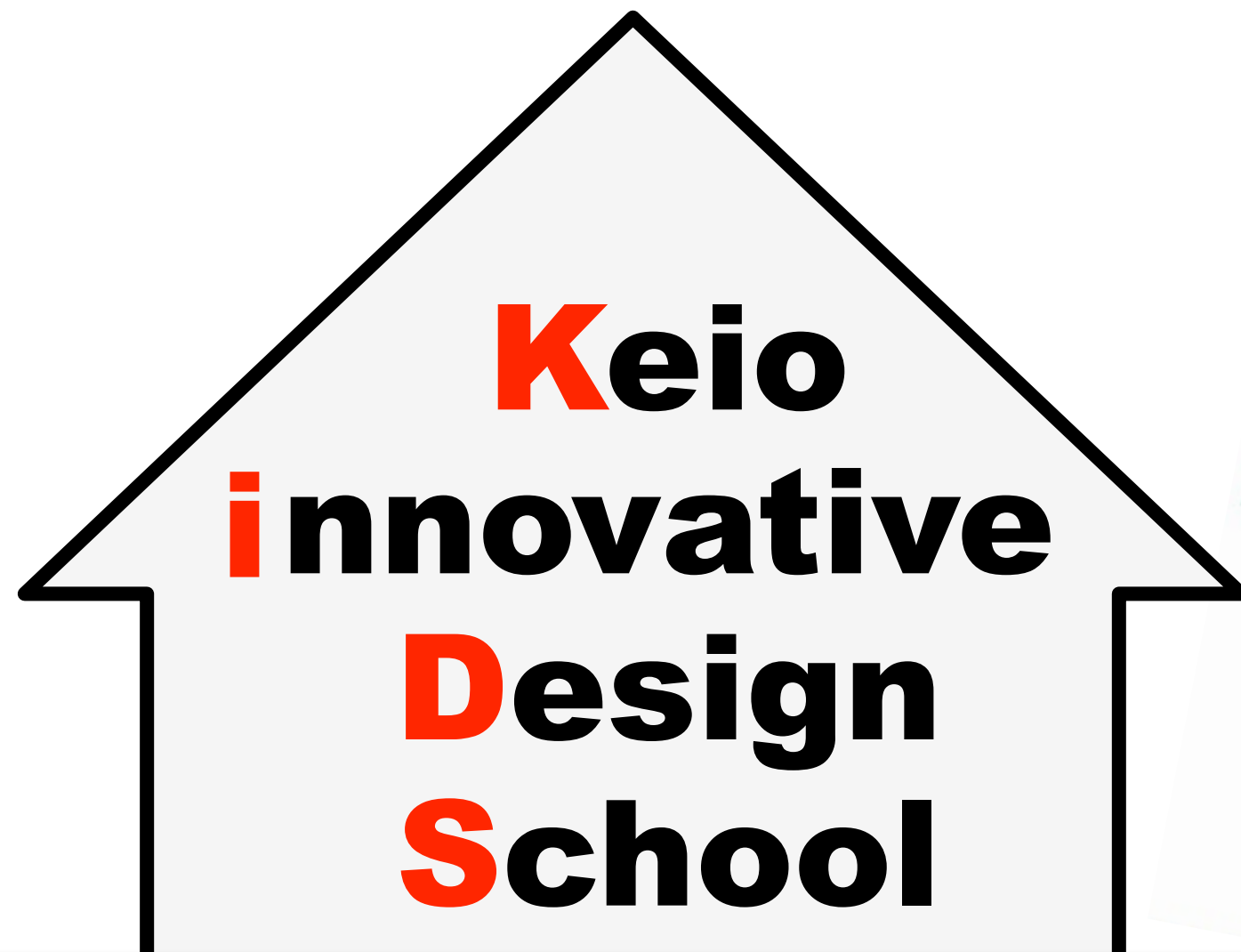
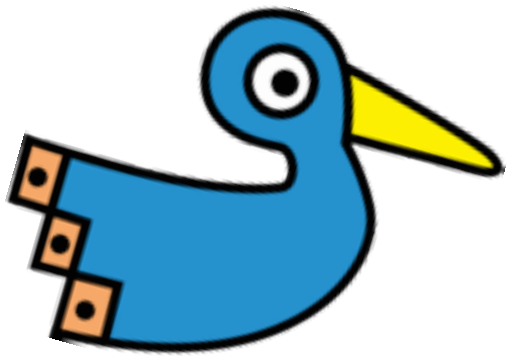


本日はご参加いただき、
ありがとうございます

Welcome to Open KiDS!



2013年3月10日開催

撮影OK?



フェースブックページ KiDS
「慶應イノベーションデザインスクール」

講義資料をUPします。
グループへの参加を！
結果のUPを！

慶應SDM とは？

SDM
System Design and Management

慶應義塾大学大学院
システムデザイン・マネジメント研究科

SYSTEM DESIGN

協生社会
の実現

MANAGEMENT



- ①多視点／メタ視点／可視化
- ②理念／メソドロジ／全体構造
- ③メソッド／詳細構造

- ①ブレインストーミング
- ②フィールドワーク
- ③プロトタイピング

ものごとを
システムとして
捉える

チームでの
協働
(集合知)

システム思考 × デザイン思考
× マネジメント
＝ イノベーション！

システム×デザイン思考の流れ

Spiral Up to
Sky High
Solutions!

ブレインストーミング、マインドマップ、シナリオグラフ、バリューグラフ、強制発想法、CVCA/WCA、親和図法、KJ法、QFD、Pughコンセプトセレクションなど

アイデアジェネレーション

発散技法

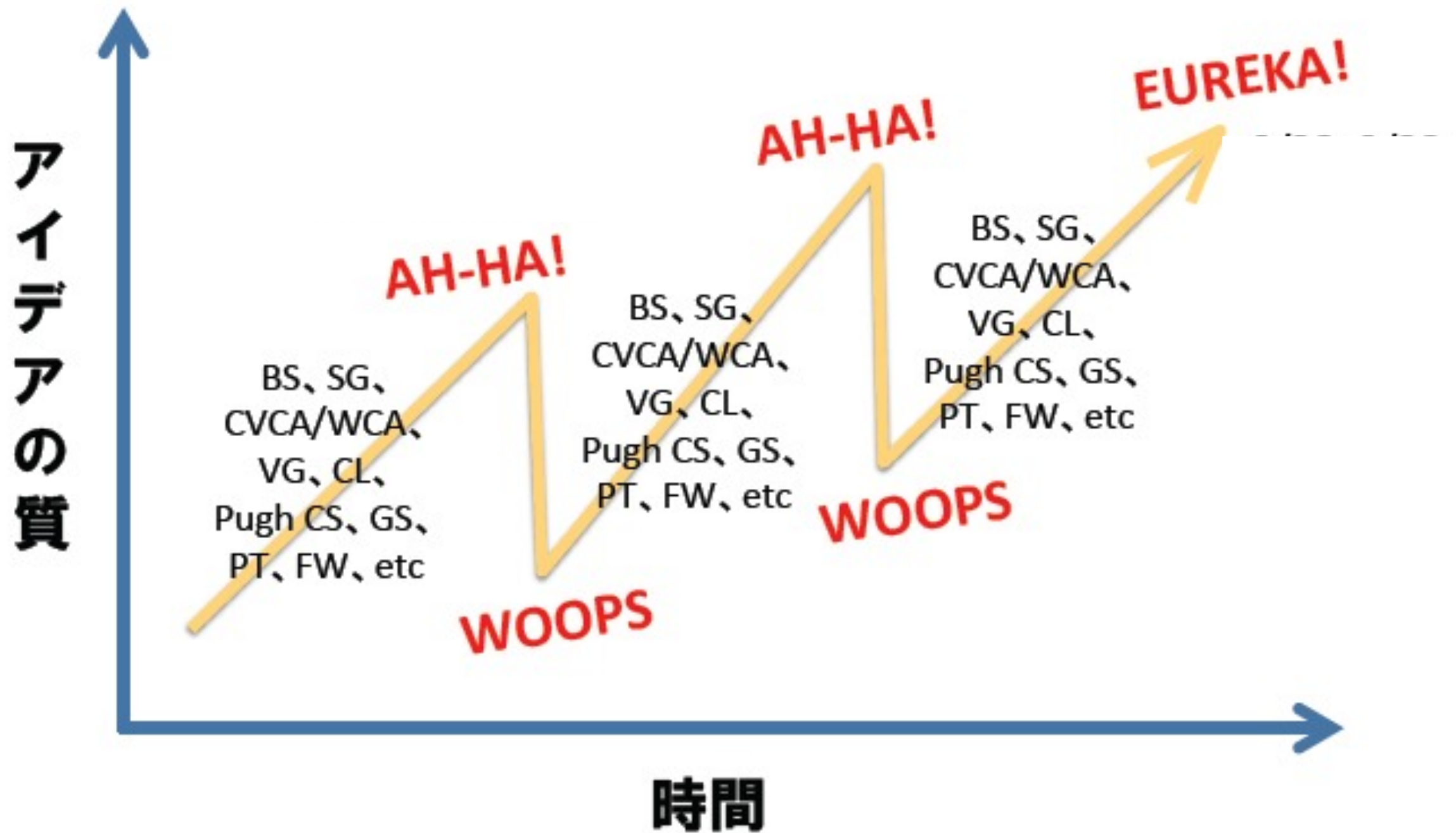
収束技法

フィールドワーク

プロトタイピング

V&V (verification & validation) と共有・共感・再発想

アイデアを深化させる



学んだ手法を駆使してループを回す

デザインプロジェクトで学ぶ方法論・手法

1

Start Up / Overview

システムズ・エンジニアリングとデザイン,
Vモデルについて, チームビルディング,
創造のための繰り返し, デザインと哲学, 等

2

Idea Creation

ブレインストーミング, KJ法, マインドマップ, 等

3

Understanding and Architecting

観察(フィールドワーク, エスノグラフィ, 参与観察),
CVCA, WCA, バリューグラフ, シナリオグラフ, ユースケース, 等

4

System Design and Evaluation

エネーブラー・フレームワーク, QFD, FFBD, OPM, モルフォロジカル分析,
ピュー・コンセプトセレクション, エンパシーのためのプロトタイプ, 等

5

Validation

テストのためのプロトタイプ,
AHP, インタビュー(有識者調査, 専門家判断),
アンケート, 社会調査, 社会実験



SUNDAY KIDS

2012年度


第1季 世界をリ・デザインしたい人のための
ワークショップ(5～6月)

第2季 世界を変える新規事業・起業のための
コンセプトビジュアライゼーション(10月)

第3季 「あなたの未来をデザインする人間中心
デザインワークショップ」(12月)

今季(第4季)のテーマ

**第4季 「地域・コミュニティ活性化の為のデザイン
ワークショップ」 ワークショップ**



欲求連鎖分析（WCA）による 地域（まち）の居場所のデザイン

自己紹介に替えて

私の大切なもの

1分間でできるだけたくさん書き出しましょう。

書式は、自由です。

「なるほど～」

「わかる！！」

など、

もっとも深く共感できた
ものをチーム名に

今日のテーマ

ま ち

地域の居場所

「地域の居場所」の増加

- ・ 「ふれあいの居場所」「コミュニティカフェ」「まちの縁側」などと呼ばれる、様々な人が自由に交流できる小規模の地域コミュニティの拠点が増加。
- ・ 特別なサービスや情報提供がないにもかかわらず、市民同士の「つながり」を形成し、主体的に地域課題に取り組む「活動」が生まれる契機になっている。
- ・ 多くは2000年代に設立、年々増加傾向にある（大分大学福祉科学研究センター2011）。



「うちの実家」（新潟市）



「まちの学び舎ハルハウス」（京都市）



「大正さろん」（豊島区）

芝の家

港区芝地区総合支所／慶應義塾大学／三田の家

2008年10月～



港区／慶應義塾大学の連携によるコミュニティ形成の拠点

芝の家の概要

- ・ 港区芝地区総合支所が、慶應義塾大学と連携して実施するコミュニティ形成事業
- ・ 2008年10月、芝三丁目に地域コミュニティの拠点として設置
- ・ 近所付き合いの再創造を通じた、安心して暮らしやすいコミュニティづくりが目的
- ・ 大学生から70代まで、学生や近隣住民（約40名）が協働して運営



芝の家の概要

誰でも、いつ来てもいいしいつ帰ってもよい、いたいようにいられる「居場所」



月・火・木曜日は、コミュニティ喫茶「月火木」



水・金・土曜日は、子どものオープンスペース（遊び場）

芝の家の概要

来場者の概要（数値は2011年度）

- ・ 開室日数：年間280日
- ・ 来場者数：9,659人（月間700人～1000人）
- ・ 一日平均：34.4人
- ・ 来場者の世代別割合：
 - 子ども：29%（乳幼児～中学生）
 - 大人：54%（中学生以上）
 - お年寄り：17%（65歳以上）
- ・ 来場者層：0歳～90歳代まで、地域内外からの多様な人々
 - ・ 小学生やそのお母さんお父さん
 - ・ 乳幼児と親（託児はしていないので同伴利用）
 - ・ 中学生、高校生、大学生、留学生
 - ・ 近隣の大人、お年寄り
 - ・ 近隣で働く会社員など

近隣の人々の関心、特技を生かしたイベント



サウンドエデュケーションワークショップ



粘土でマカロンをつくろう



スポーツチャンバラ教室



レコードで聴くジャズの名演奏

「芝の家」からはじまる「小さな地域活動」



コミュニティ菜園プロジェクト



つながるご近所プロジェクト



持ち寄り食事会「もぐもぐ」



芝でこそ：芝で子育てしたくなるまちづくりプロジェクト

小さく多様で公益的な地域活動の可能性



開かれた場での小さな地域活動：出入り可能で多様な公共空間の創出
世代を超えたお互いさま活動：援助を次の世代に渡す持続可能な関係
20年後の孤立死防止対策：事後福祉ではなく地域資源への橋渡しの機会
まず人が集まり、新しい価値を生む新しい地域政策のプラットフォーム

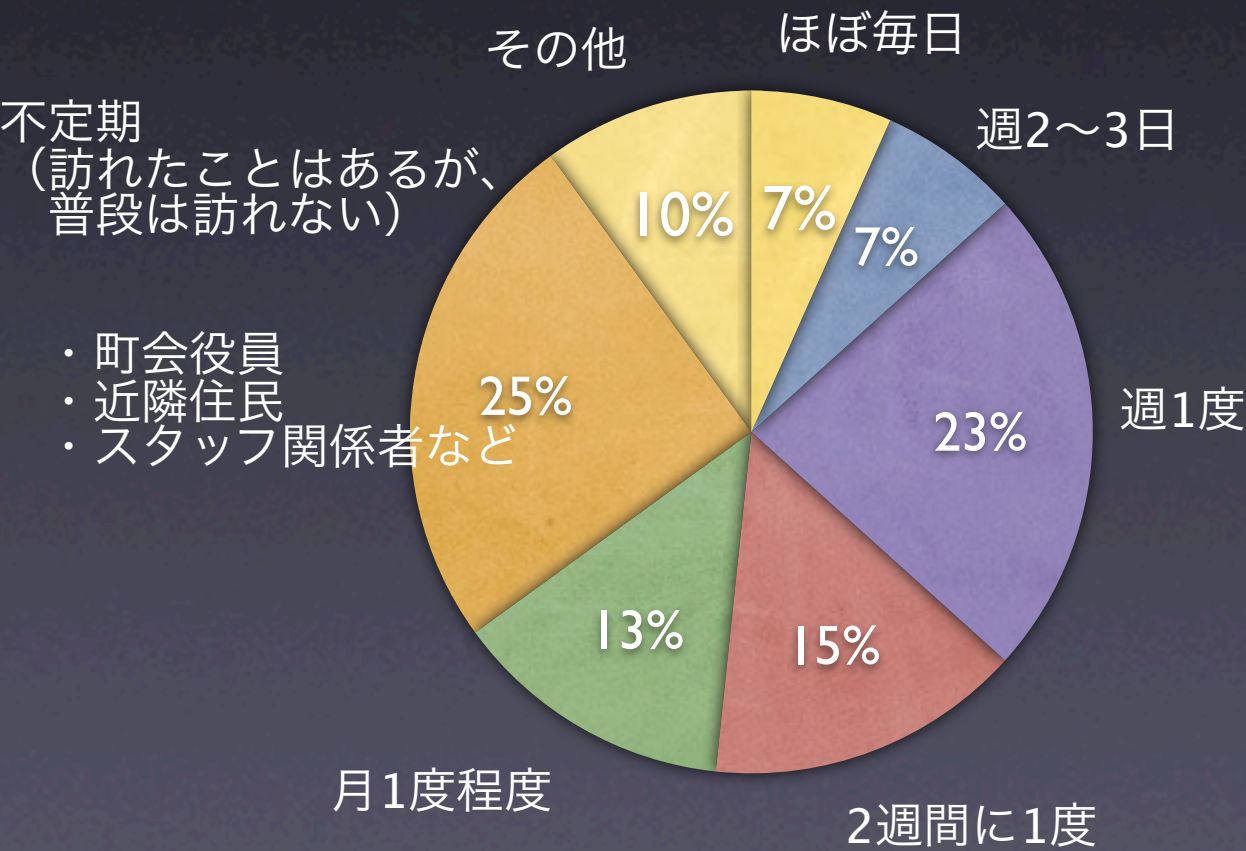
アンケート調査から

来場者の意識と行動

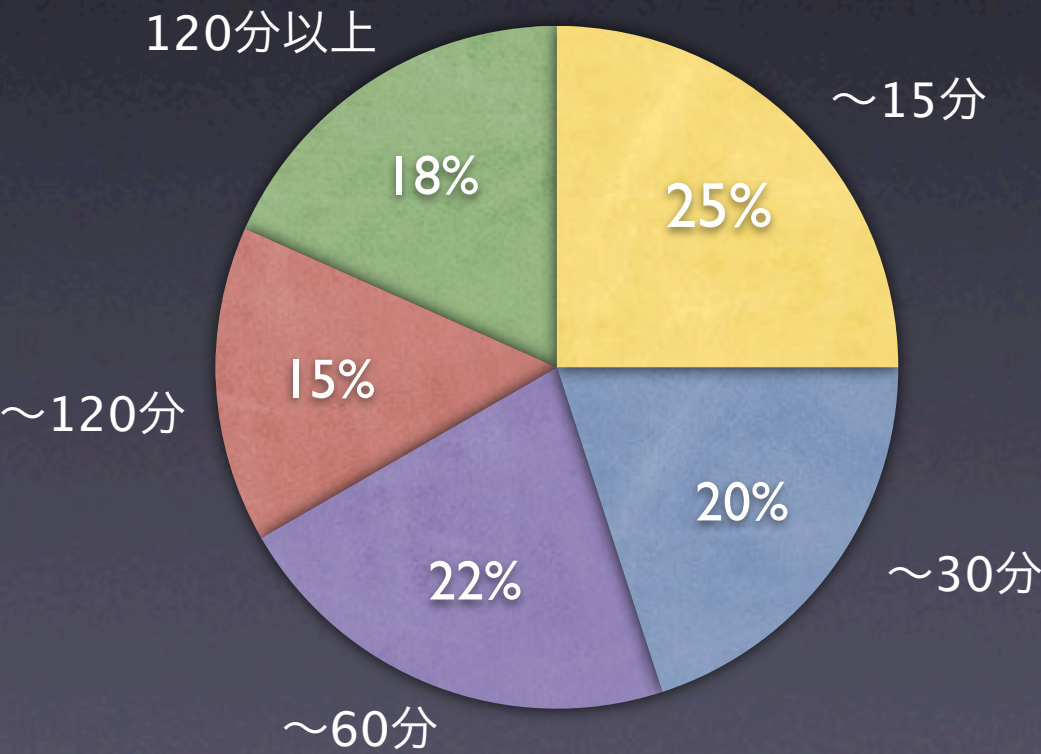
サンプル数：60人

来場の実態

芝の家を訪れる頻度



滞在時間



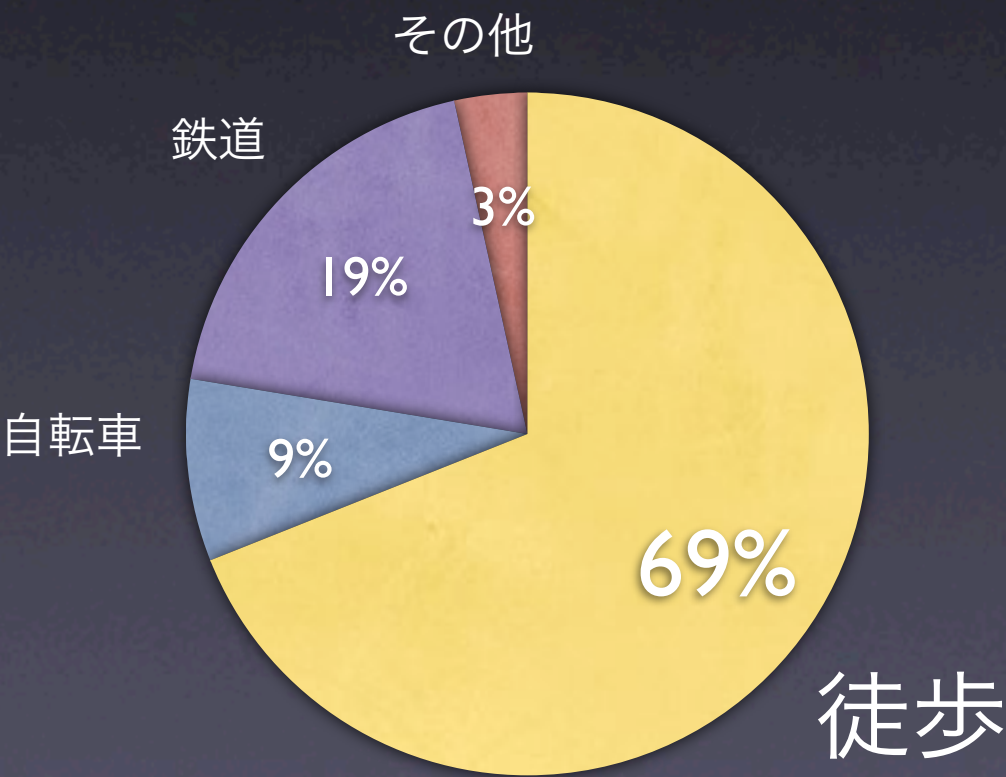
アンケート調査から

来場者の意識と行動

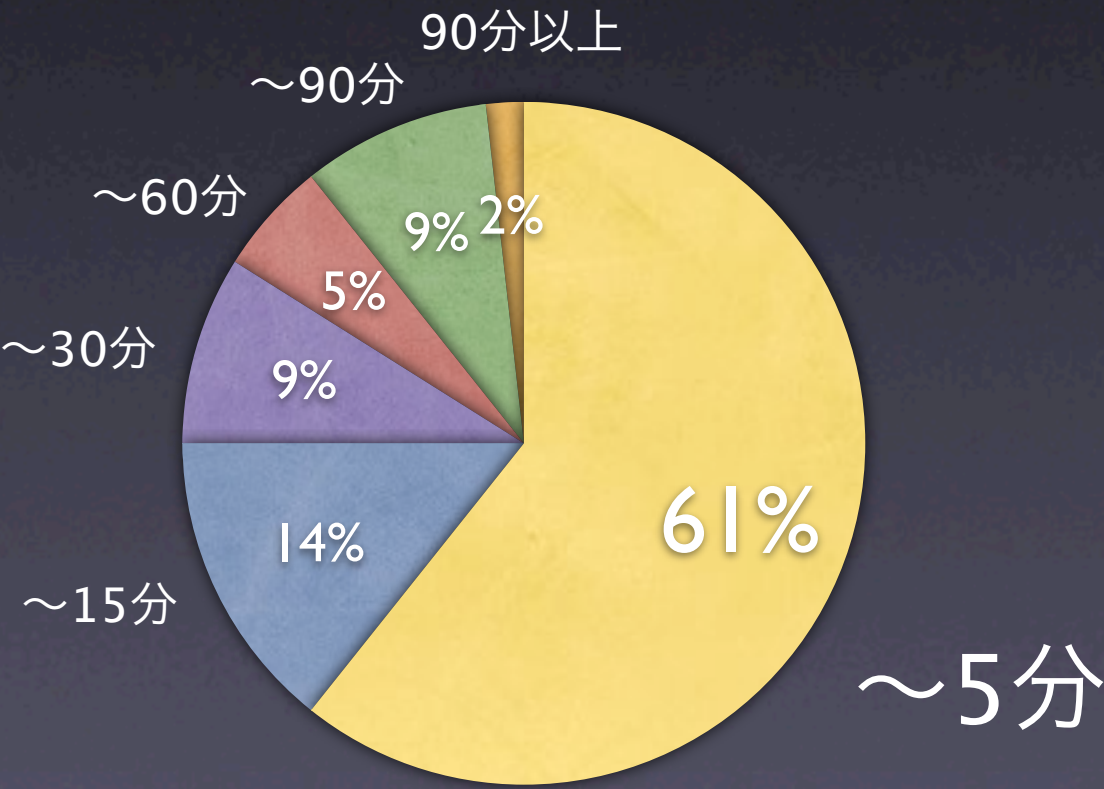
サンプル数： 60人

来場の実態

芝の家までの交通手段



所用時間



勤務地からの交通手段／所用時間を含む

アンケート調査から

来場者の意識と行動

サンプル数：60人

来場の実態

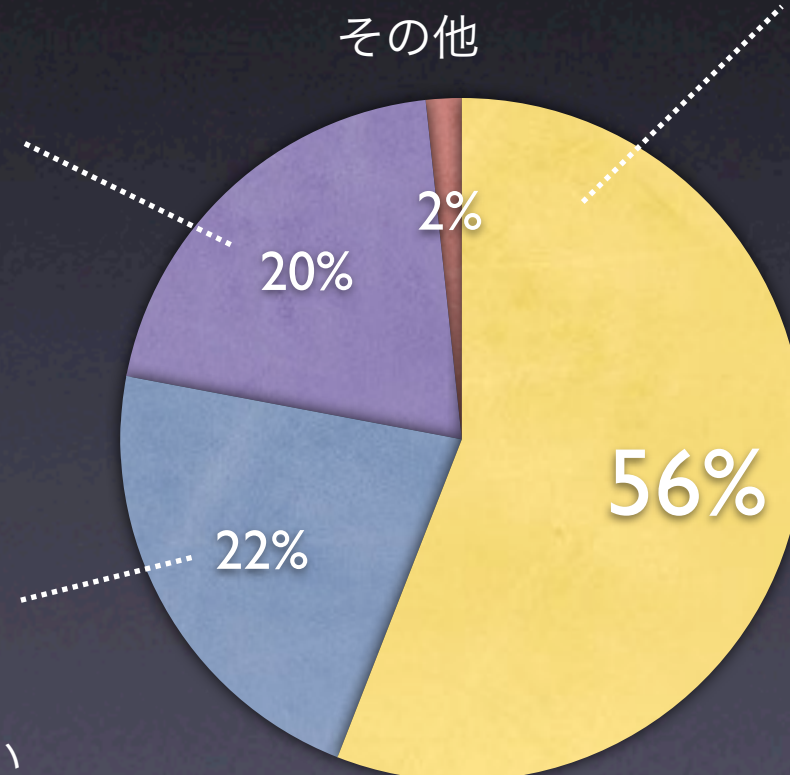
芝の家での過ごし方

イベントや趣味

- ・ イベントへの参加
- ・ 趣味の集い
- etc.

打ち合わせなど

- ・ イベントの実施、準備、手伝い
- ・ 地域活動のお知らせ
- ・ 地域活動の打ち合わせ、会議
- etc.

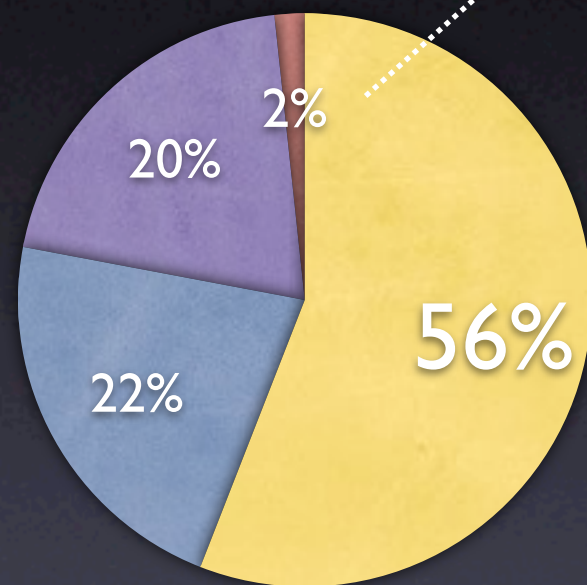


休憩や交流

- ・ 気分転換
- ・ マイペースで過ごして自分を取り戻す
- ・ 買い物や散歩の途中に立ち寄り
- ・ 特に目的はありません
- ・ ボケ防止の憩いの場として
- ・ 時間があるときに訪れる
- ・ 雑談、会話、交流
- ・ 子育てでストレスが溜まった時
- ・ ただ過ごす時間を楽しみに
- etc.

芝の家からつながりや活動が生まれるのはなぜか？

芝の家での過ごし方



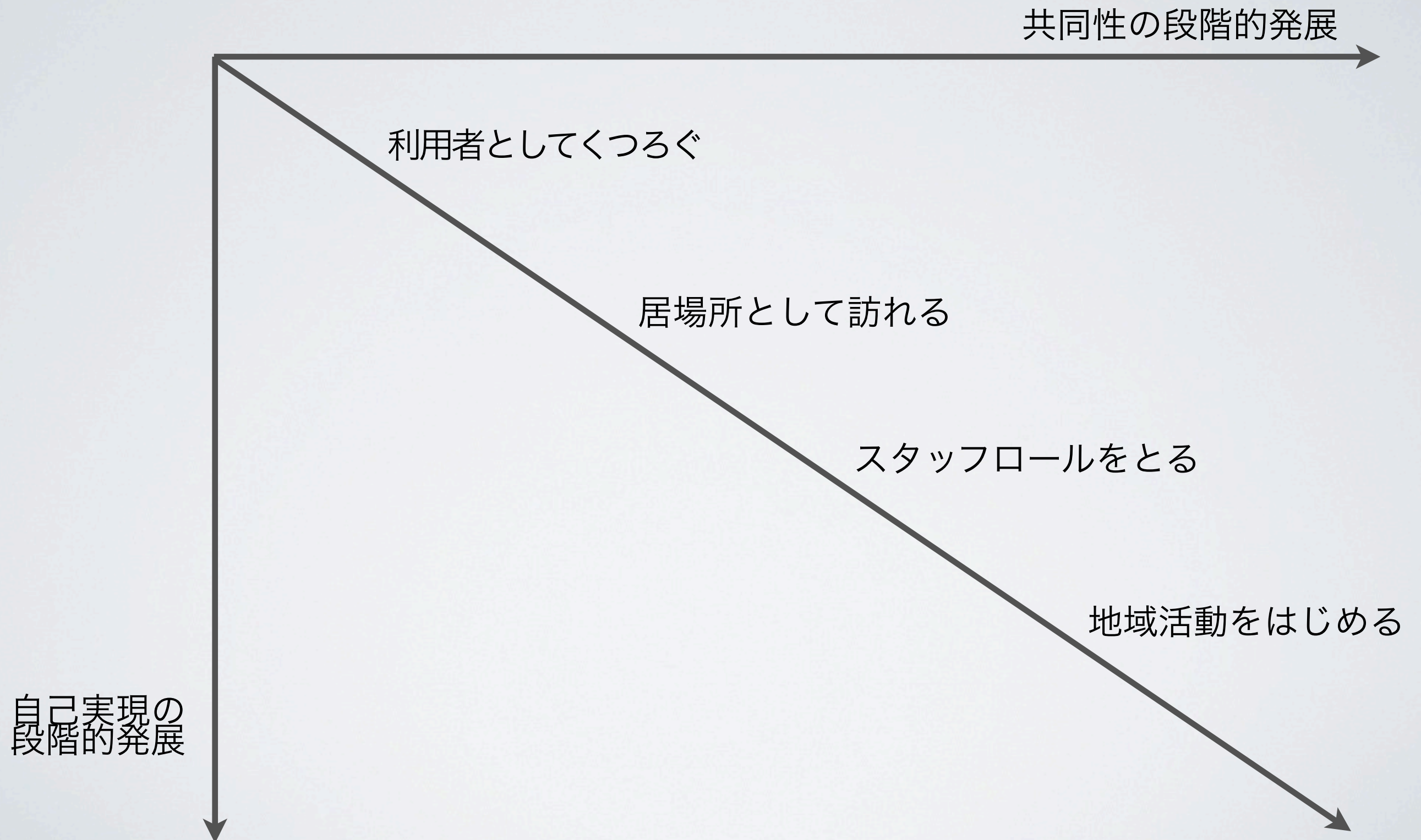
休憩や交流

「いたいようにいられる居場所」

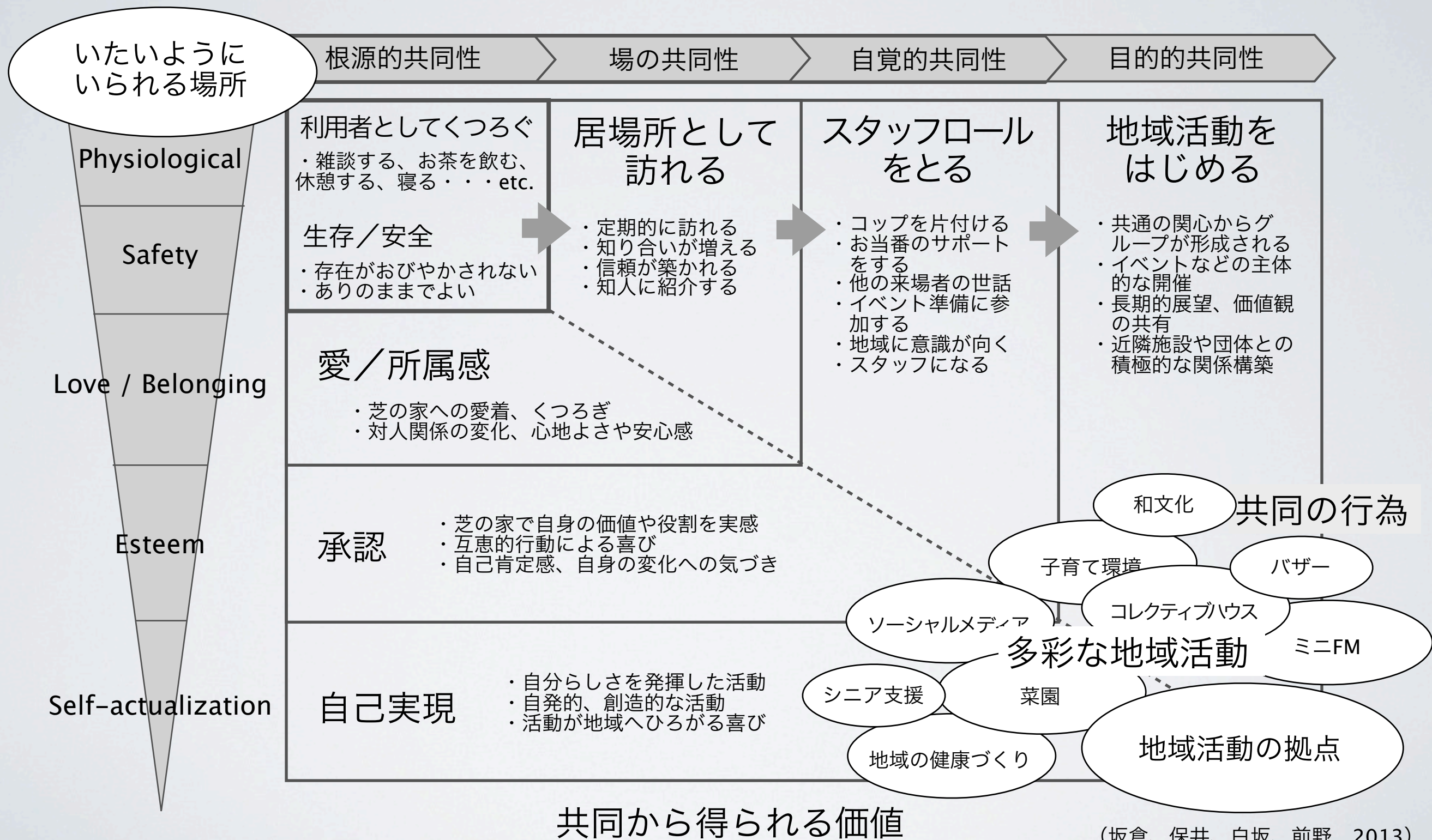


特別なサービス、ツール、情報のない「芝の家」で、過半数の人が特に目的のない休憩や交流をしているにもかかわらず、多くの「地域活動」が始まっているのは何故か？

共同行為における自己実現の段階モデル Collaborative Self-Actualization Analysis (CSA)



共同行為における自己実現の段階モデル Collaborative Self-Actualization Analysis (CSA)



検証

共同行為と自己実現の段階の定義

	共同性の段階	自己実現の段階
利用者としてくつろぐ	1) 根源的共同性 初めて訪れた来場者や、二度目以降の来場ではあるものの、まだスタッフなどに一方的にケアされる「お客さん」の状態。居心地のよさを感じていても自発性は低く、様子見の状態。しかし、何らかの価値や期待を感じており、その場にいることは苦痛ではない。	1) 生存、安心 この場においてもよいと感じられる。休憩や雑談など自由に過ごしてもとがめられないという安心感を感じる。他の組織やコミュニティにはない居心地を感じる。
居場所として訪れる	2) 場の共同性 生活サイクルのなかに位置づけられ、定期的に訪れる。芝の家を通じた知人が増え、ネットワークができはじめる。悩みごとを相談する相手や、芝の家の外部で付き合う知人ができる。運営の手伝い、イベント準備など受動的な協力をはじめる。	2) 愛／所属感 場への好意的感情が高まる。来場が楽しみになり、自分の居場所として愛着を感じられるようになる。芝の家で知り合った人への信頼感、好意的な感情がおこり、受け容れられている実感を得る。悩みを相談できる仲間ができ、孤独感は低下する。雰囲気、新たな人との出会い、情報の取得、研究的関心など来場動機が多様化する。
スタッフロールをとる	3) 自覚的共同性 芝の家のネットワークの一部、あるいは協力者であるという意識が強まり、運営の手伝いや他の来場者の世話など、自立的に判断し、役割を担う行動（スタッフロール）を起こす。芝の家の理解が進み、それに応じて地域への意識の高まりが見られるようになる。運営に対する意見を述べる。	3) 承認 役に立ちたいと願い、役割を担う喜びを感じる。自分の個性を自覚し、自己肯定感・自己効力感を得る。自己信頼感が高まり、他者と関わることへの心理的障壁が低くなる。信頼関係の構築や互恵的行動による満足を得られるようになる。芝の家以外での行動や人間関係の変化が起き始める。他者との対決や葛藤を通して自己への気づきを得る場合がある。
地域活動をはじめ	4) 目的的共同性 ある目的を共有するグループが形成され、これまでになかった活動を主体的にはじめる。イベントの企画制作、他の来場者のサポートや運営などを主体的に担うようになる。対外的な交渉や講演を担うようになる。	4) 自己実現 初めての試みに挑戦し、自分の個性や関心を十分に発揮できる行動が見つかる。自分が求めていたこと、やりたかったことはこれだ、という意識が生じる。自分の行動が他者の幸福につながる実感を得る。ビジョンを共有する仲間を得た喜びを感じる。行動に躊躇が少なくなり、自由な自己表現ができる。芝の家での活動が自分のアイデンティティの一部になる。

検証

アンケート調査に基づく来場者とスタッフの段階の分布

全体 n=92

	根源的共同性	場の共同性	自覚的共同性	目的的共同性
生存／安心	8		5	
愛／所属感	4	16	20	1
承認			14	6
自己実現				18

インタビューの実施

合計10人

20代：3人

30代：3人

40代：4人

50代：1人

60代：1人

男女比：男性2人、女性8人

来場者 n=60

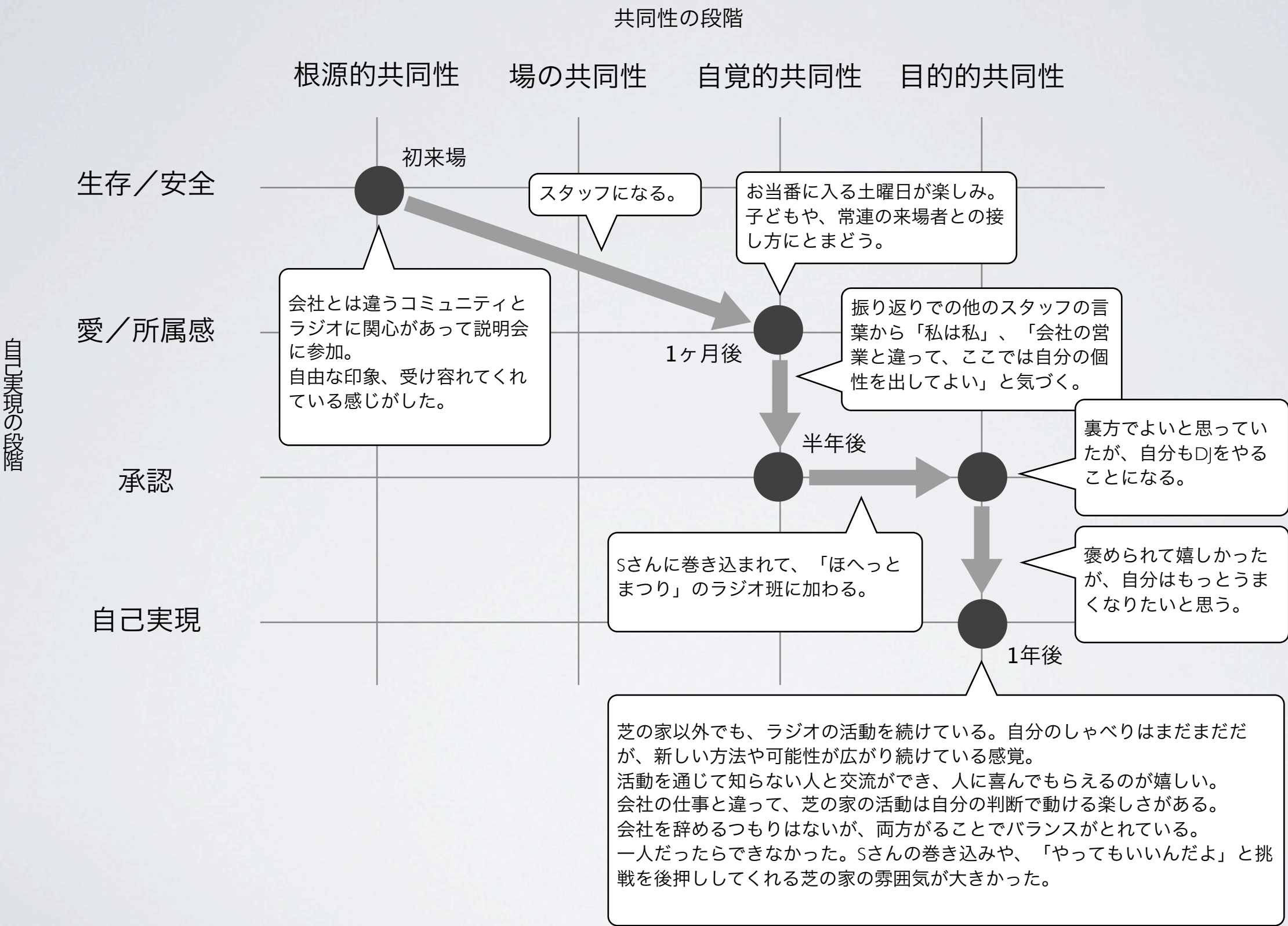
	根源的共同性	場の共同性	自覚的共同性	目的的共同性
生存／安心	8		5	
愛／所属感	4	16	14	
承認			5	2
自己実現				6

スタッフ n=32

	根源的共同性	場の共同性	自覚的共同性	目的的共同性
生存／安心				
愛／所属感			6	1
承認			9	4
自己実現				12

Kさん 女性、20代

芝の家の魅力「親しい人の家にみんなで集まってきているような感じで、落ち着くところ。年齢・職業がばらばらでも上下関係や利害関係なく人の付き合いがあるところ」



Rさん 女性、30代

芝の家の魅力「訪れる日毎に、異なる組み合わせの人と居合わせられること。普段の生活（職場、家族、同世代の友人）では、出会わない異世代や多様な人々との交流」

共同性の段階

根源的共同性

場の共同性

自覚的共同性

目的的共同性

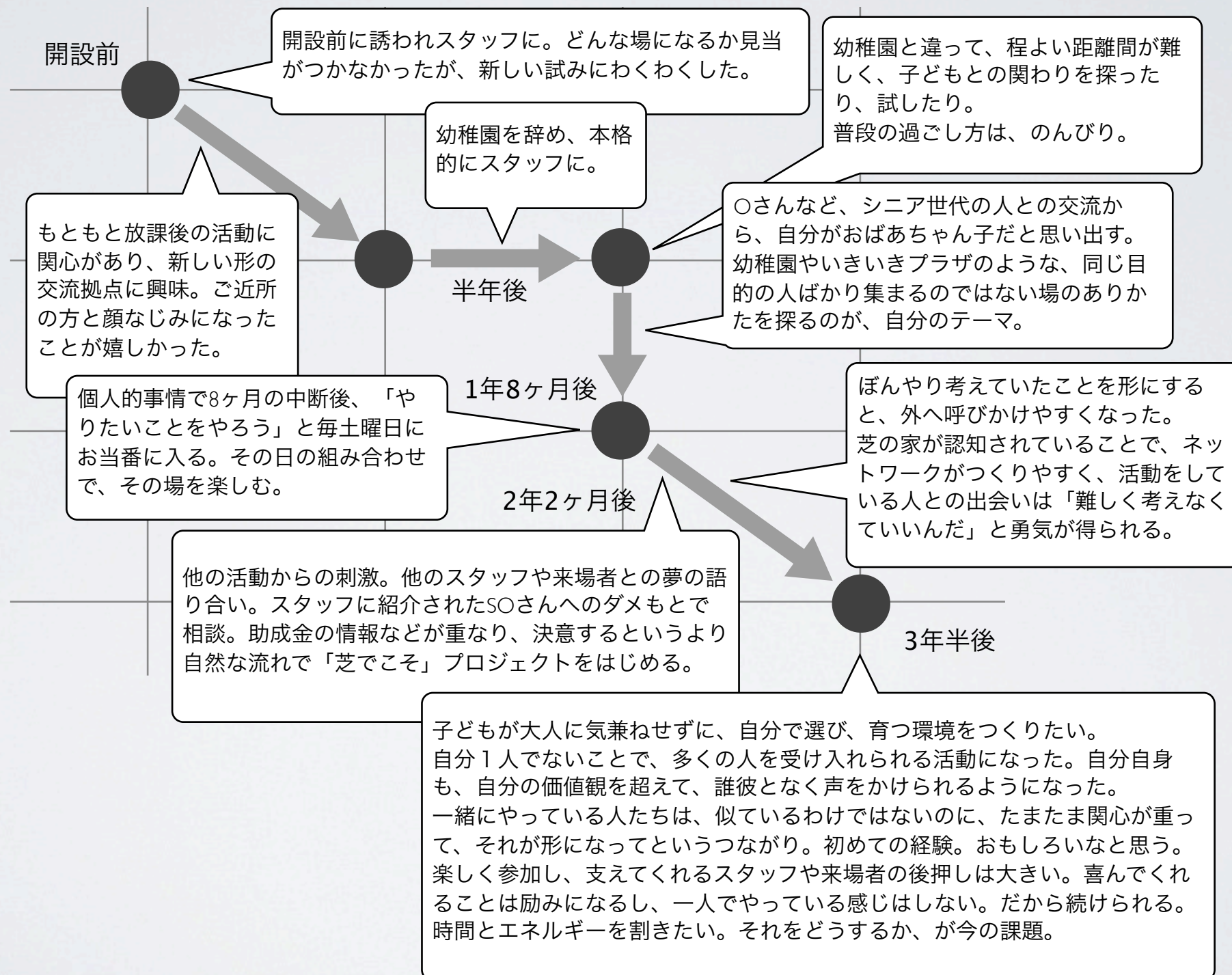
生存／安全

愛／所属感

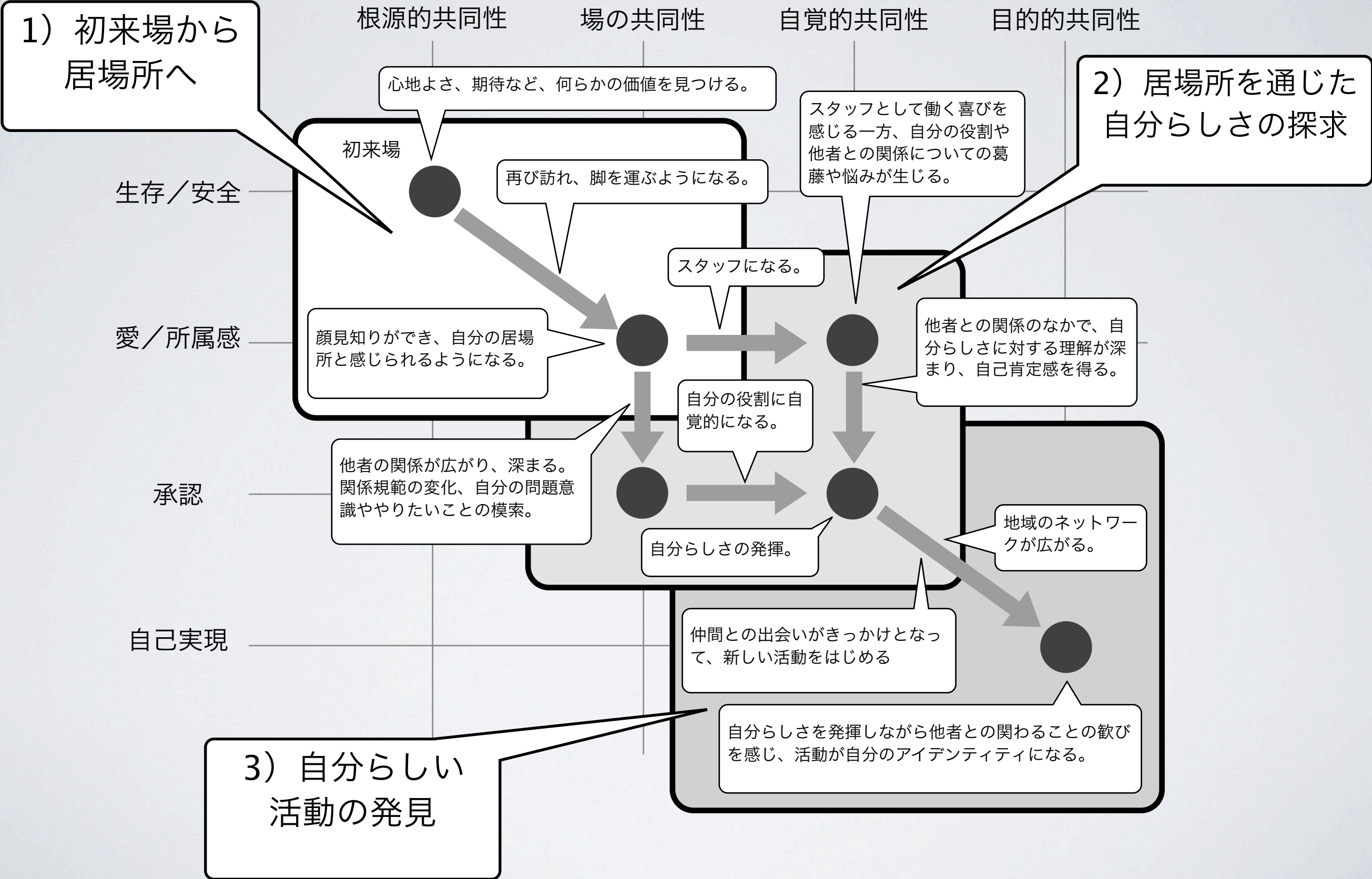
承認

自己実現

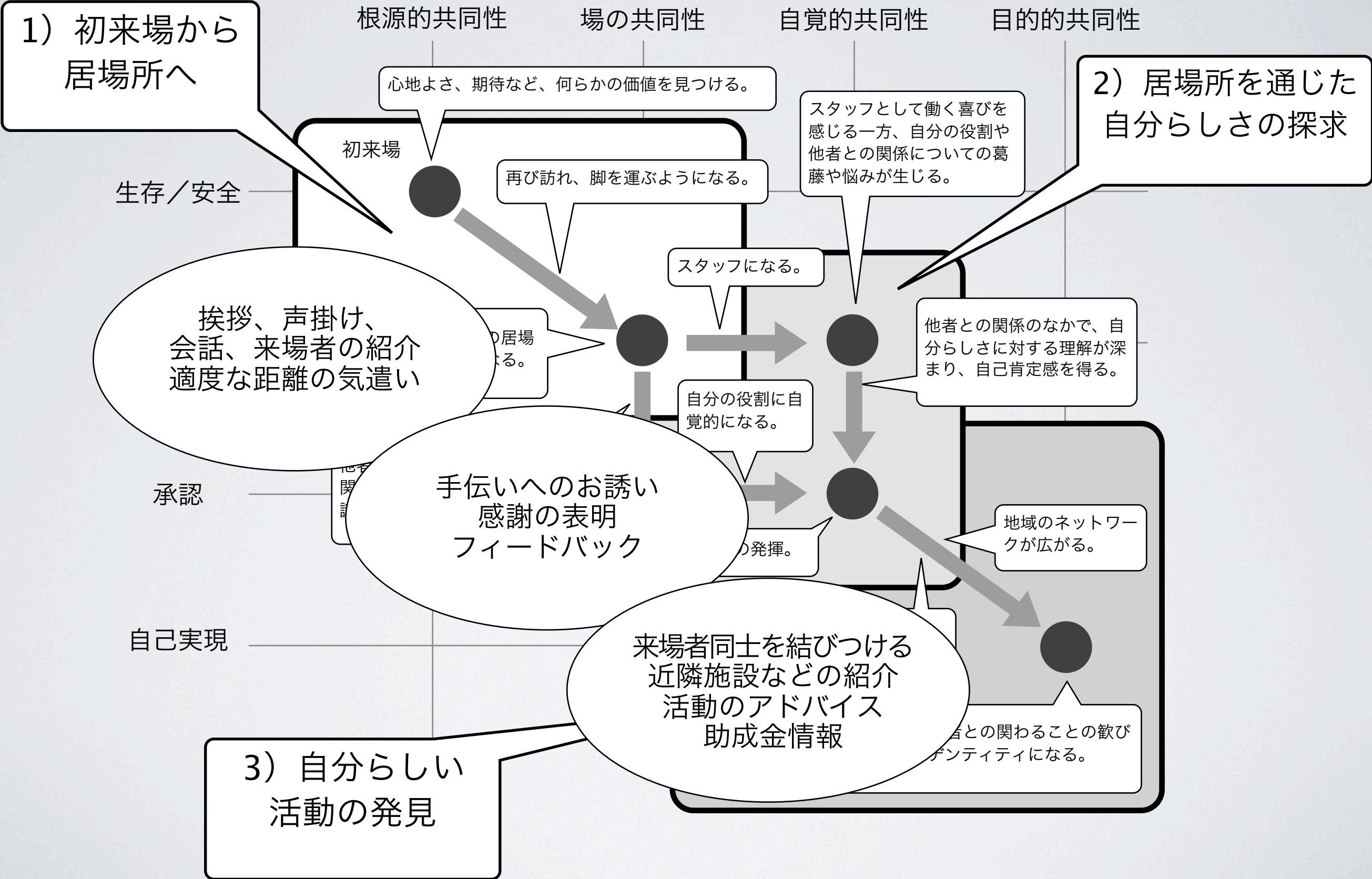
自己実現の段階



自分らしい活動をはじめるまでの共通する発展過程

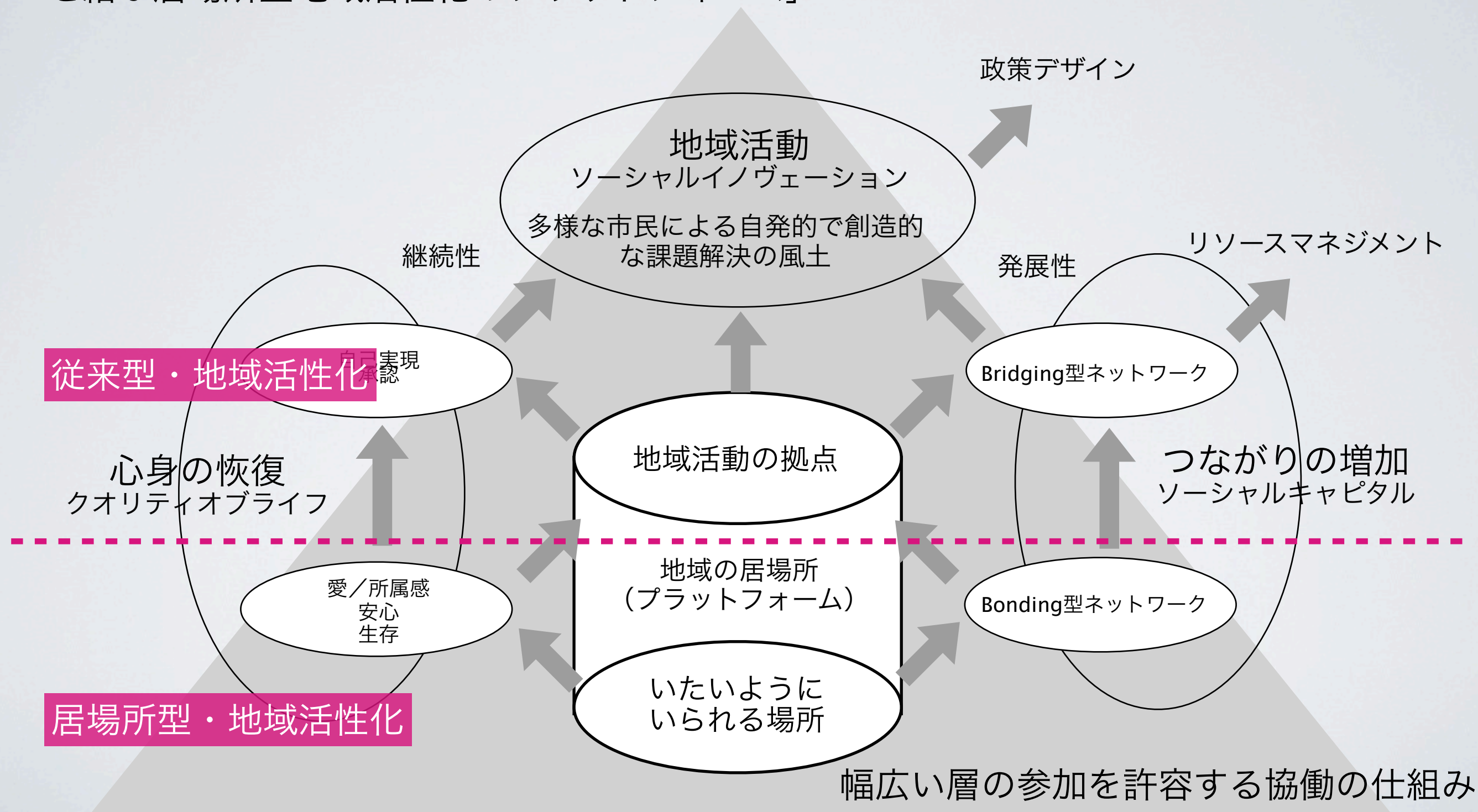


スタッフの段階的な働きかけ



地域の協働プラットフォームとしてみた「芝の家」

他者との関わりを通じて自分らしい生き方を実現することで、市民の自発的・主体的なつながりと活動を増やし、より生きやすい地域社会の形成につなげていく「個人と社会を結ぶ居場所型地域活性化のプラットフォーム」



本日の流れ

1. 居場所のテーマ決定（ブレスト）
2. 成長のストーリーづくり（成長モデル）
3. 居場所のデザイン（WCA）
4. プロトタイピング（即興）

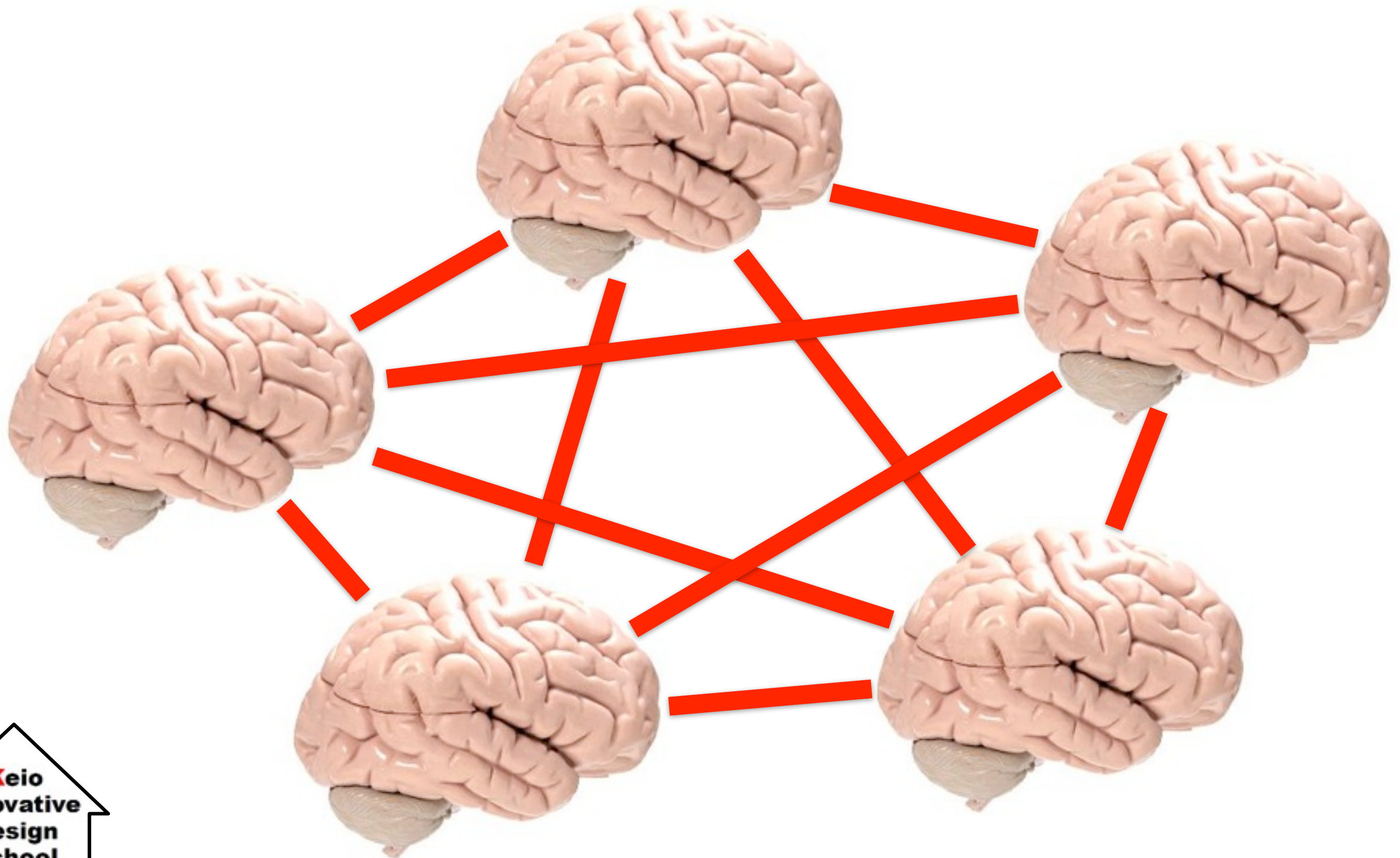
早速ですが

正しいブレインストーミング

「集合知」の有効性は科学的に立証されている

- Science 2010年10月29日号所収論文 (Woolley et al. (2010))
 - 699名を被験者に2～5人のグループを形成
 - パズルやブレインストーミング、集団での価値判断などの作業
 - 作業後の被験者の知的パフォーマンスをコンピュータ対戦型のチェッカーゲームの勝敗などで測定
 - 集合知による知的能力の向上: 統計上有意に観察
 - 「Cファクター」: 人々が一緒に作業することで高まる知的能力
 - グループメンバー個人の知的能力にはさほど相関しない
 - 社会的感応度の高さに正の相関
 - 「相手の表情を読む」すなわち「空気を読む」能力
 - グループ内の女性の多さに正の相関
 - 女性は一般的に社会的感応度が高いとされる
 - 少数のメンバーが会話を独占するグループでは負の相関

**「意識」で考えず、
他人の考えに乗っかれ！**



(一般論ですが、)

悪いコメントと良いコメント

- 悪いコメント: **否定**「××がダメだね」
- 中くらいのコメント: **肯定 + 否定**「〇〇はいいね。でも、××はダメだね」
- 良いコメント: **肯定 + 助言(否定ゼロ)**
「〇〇はいいね。××を◇◇にするとさらにいいね。」

注)ブレインストーミング中にはコメントはしない！
ひたすらアイデアを出すだけ。

ポジティブ原則

○ × △
◆ □ !

いいね
え～

いい
ね！

いい
ね。

いい
ね。



質より量



枠にハマらない
スカイハイな発想を！

くだらないアイデアを
恐れるな！



付箋紙

はっきり、
くっきり、
わかりやすく、
大きな字で!

必ず

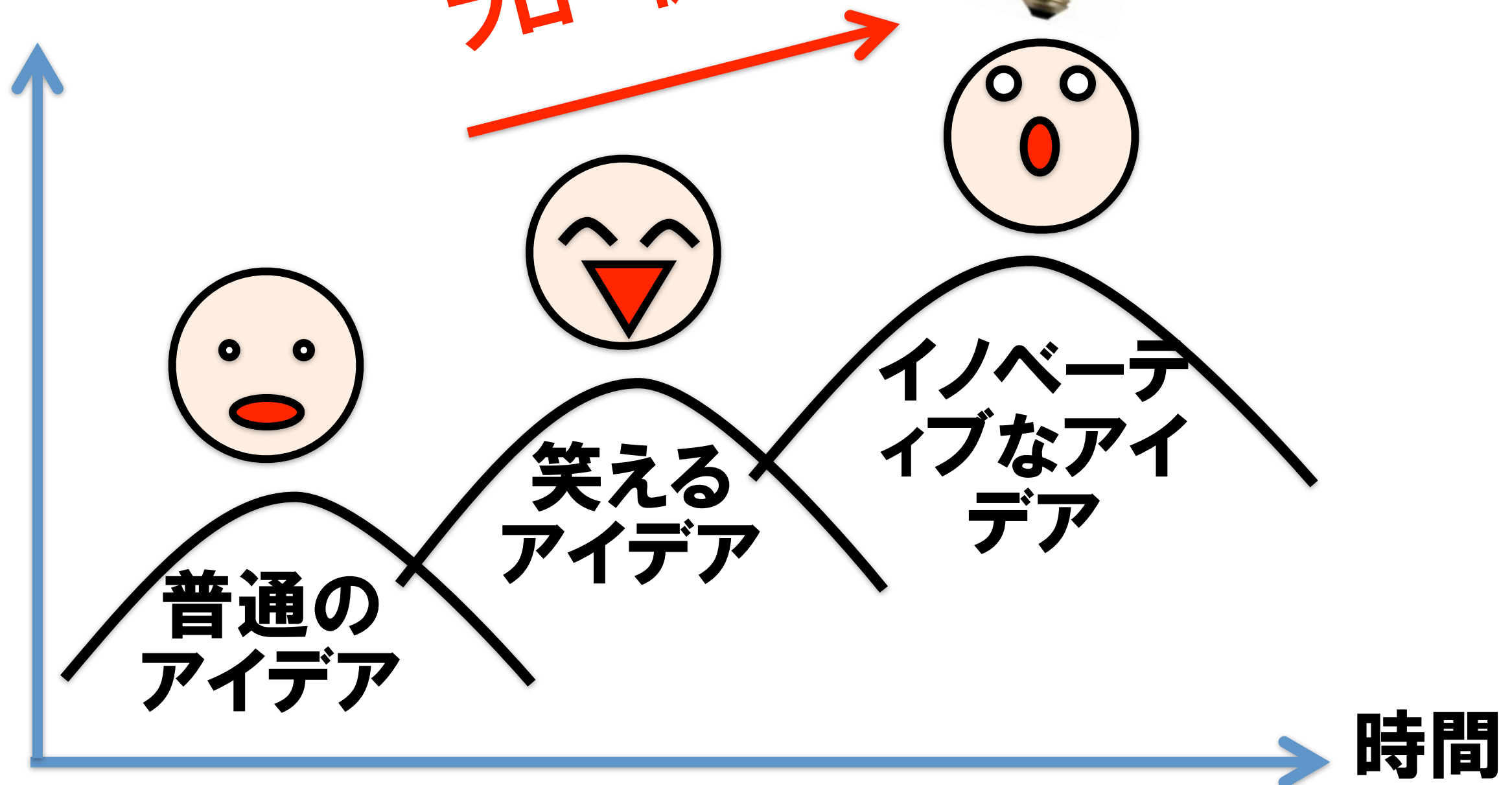
大きな声で読み上げる

よいブレインストーミングとは

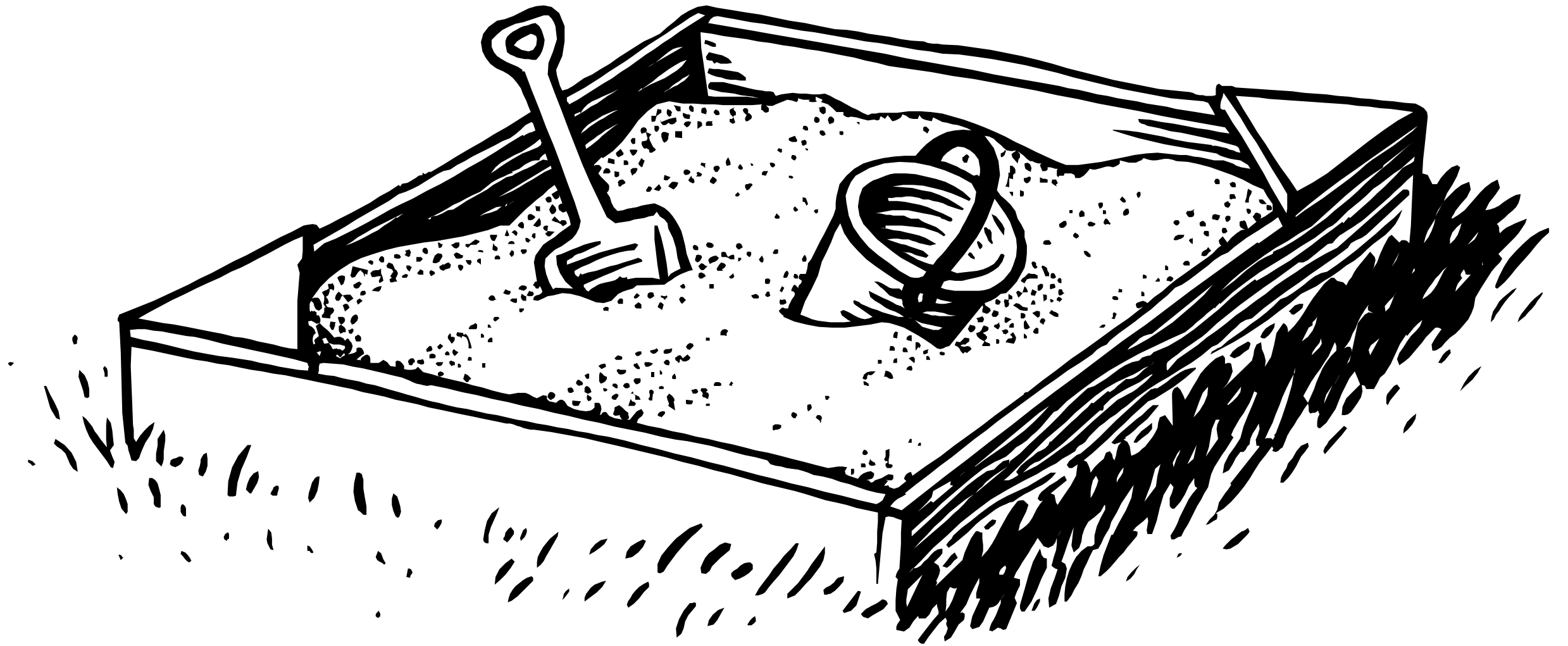
アイデアの
質・量と面白さ

ランナーズハイ!?
フロー状態!?

集合知!



よいブレストは、
幼稚園の頃のお砂場遊びと同じ

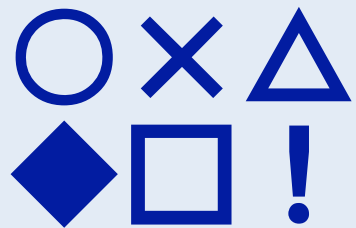


みんな楽しく無心に

実際にやってみましょう

ブレインストーミング

あつたらしいな、
こんな”地域の居場所”



いいね
え～

いい
ね！

いい
ね。

いい
ね。

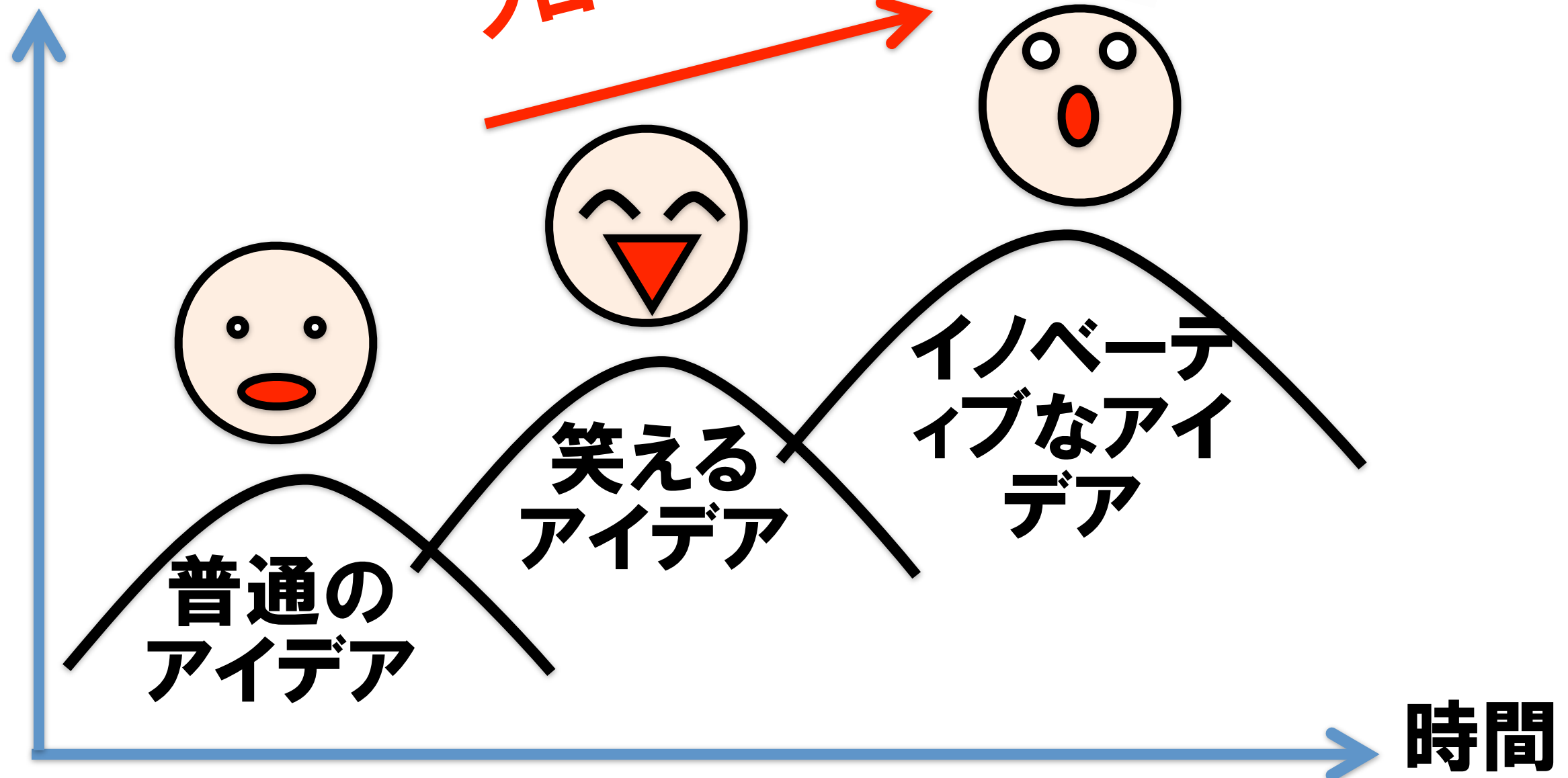


よいブレインストーミングが できましたか？

アイデアの
質・量と面白さ

ランナーズハイ!?
フロー状態!?

集合知!



みんなであ話しあって、
ブレストの結果から
「居場所のテーマ」
を決めて下さい！

決まったら、拍手をして決まったことを教えて下さい！

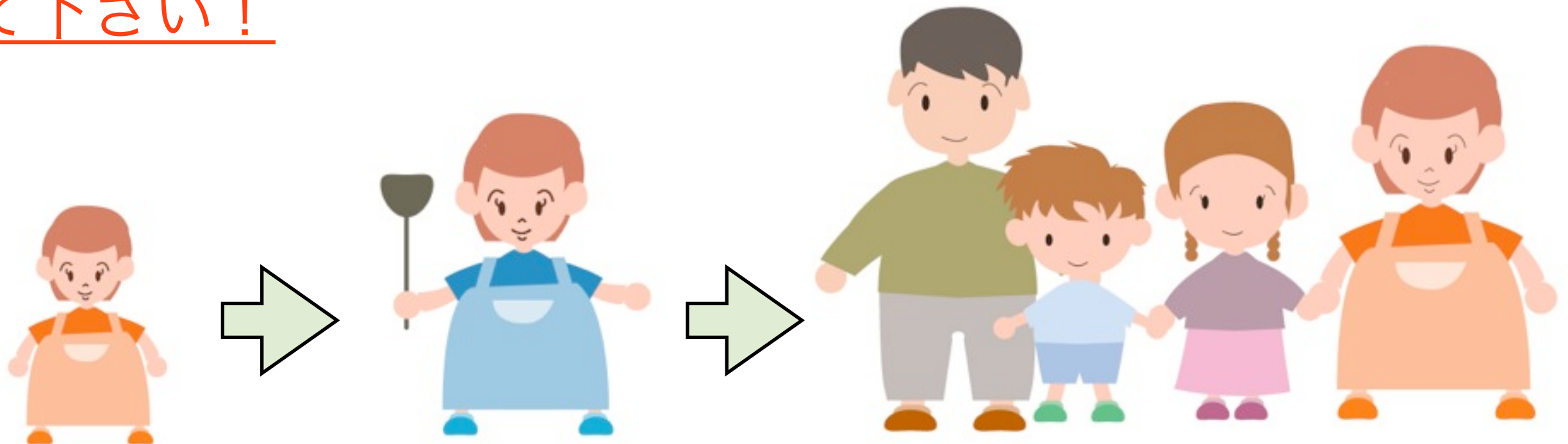
本日の流れ

1. 居場所のテーマ決定（ブレスト）
2. 成長のストーリーづくり（成長モデル）
3. 居場所のデザイン（WCA）
4. プロトタイピング（即興）

「居場所のテーマ」にあわせて「居場所」を実現したと想定してください。

そこへ、一人の人がやって来ました。
この人が「自己実現の段階モデル」に沿って成長していくストーリーを考えて下さい。

ストーリーが出来たら、拍手をして決まったことを教えて下さい！



本日の流れ

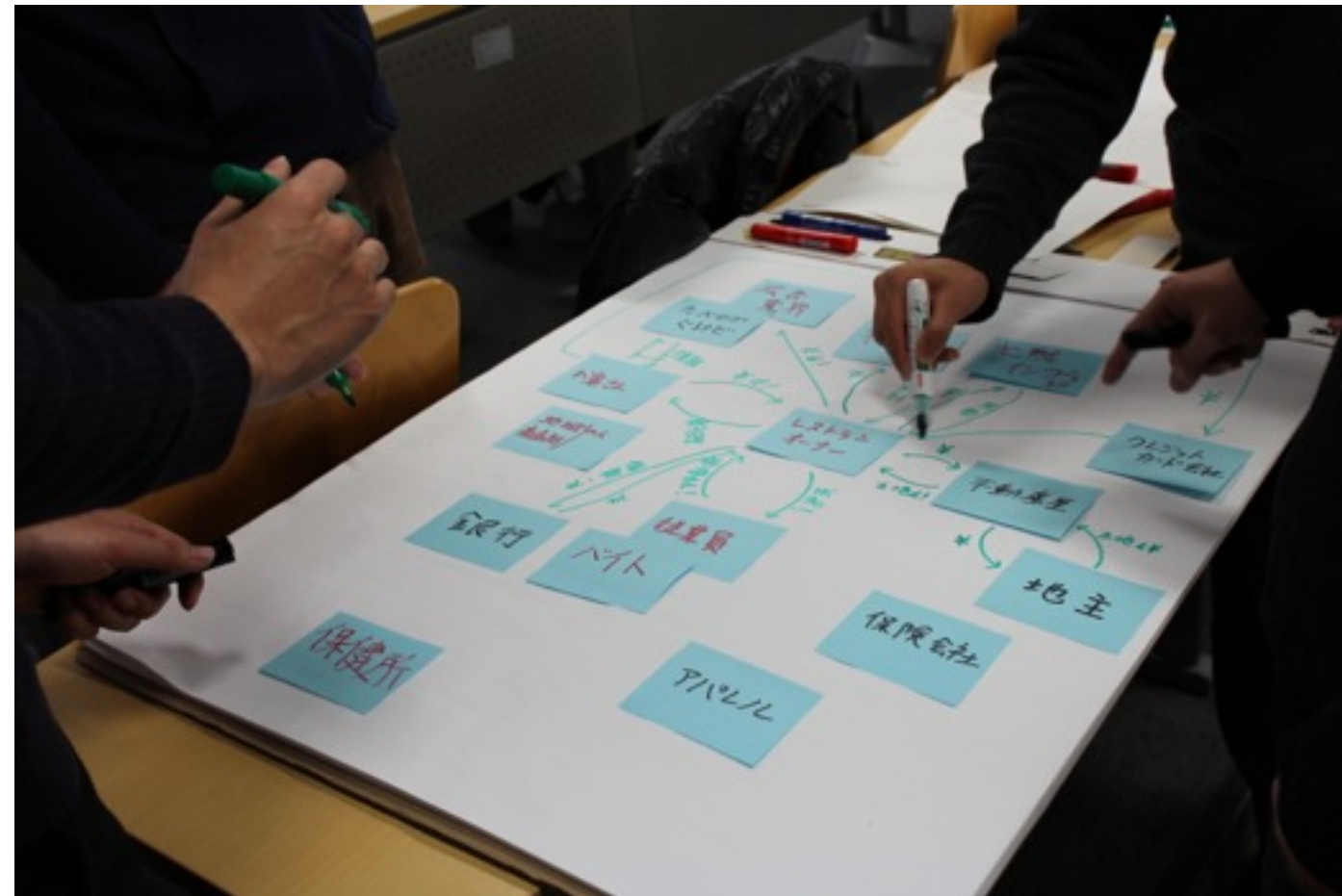
1. 居場所のテーマ決定（ブレスト）
2. 成長のストーリーづくり（成長モデル）
3. 居場所のデザイン（WCA）
4. プロトタイピング（即興）

コンセプト創りのための手法

Customer Value Chain Analysis

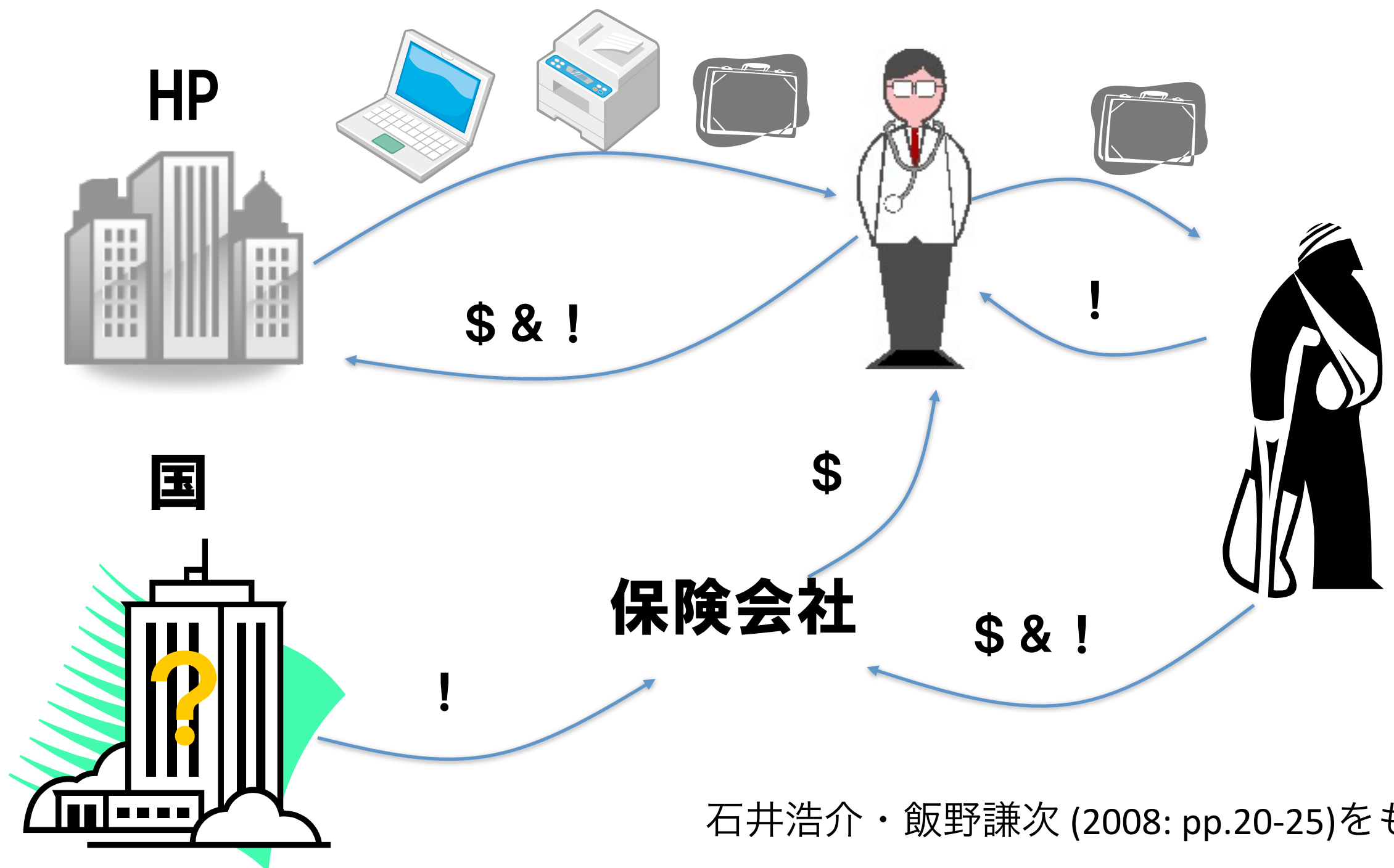
顧客価値連鎖分析

石井浩介・飯野謙次(2008),価値づくり設計, pp.20-25.



“目に見える価値のつながり”に注目する方法

HP社：心電モニタ

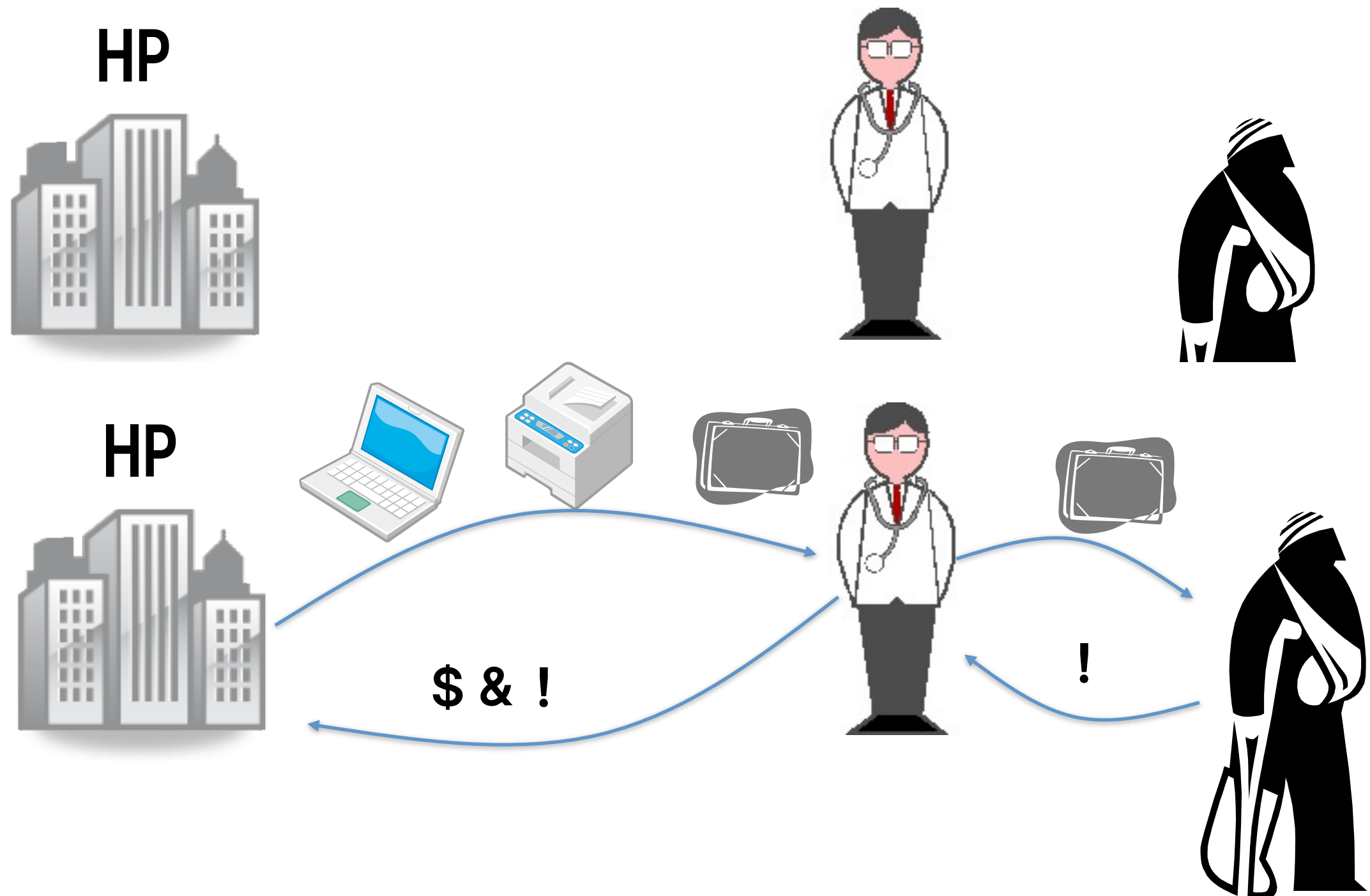


石井浩介・飯野謙次 (2008: pp.20-25)をもとに作成

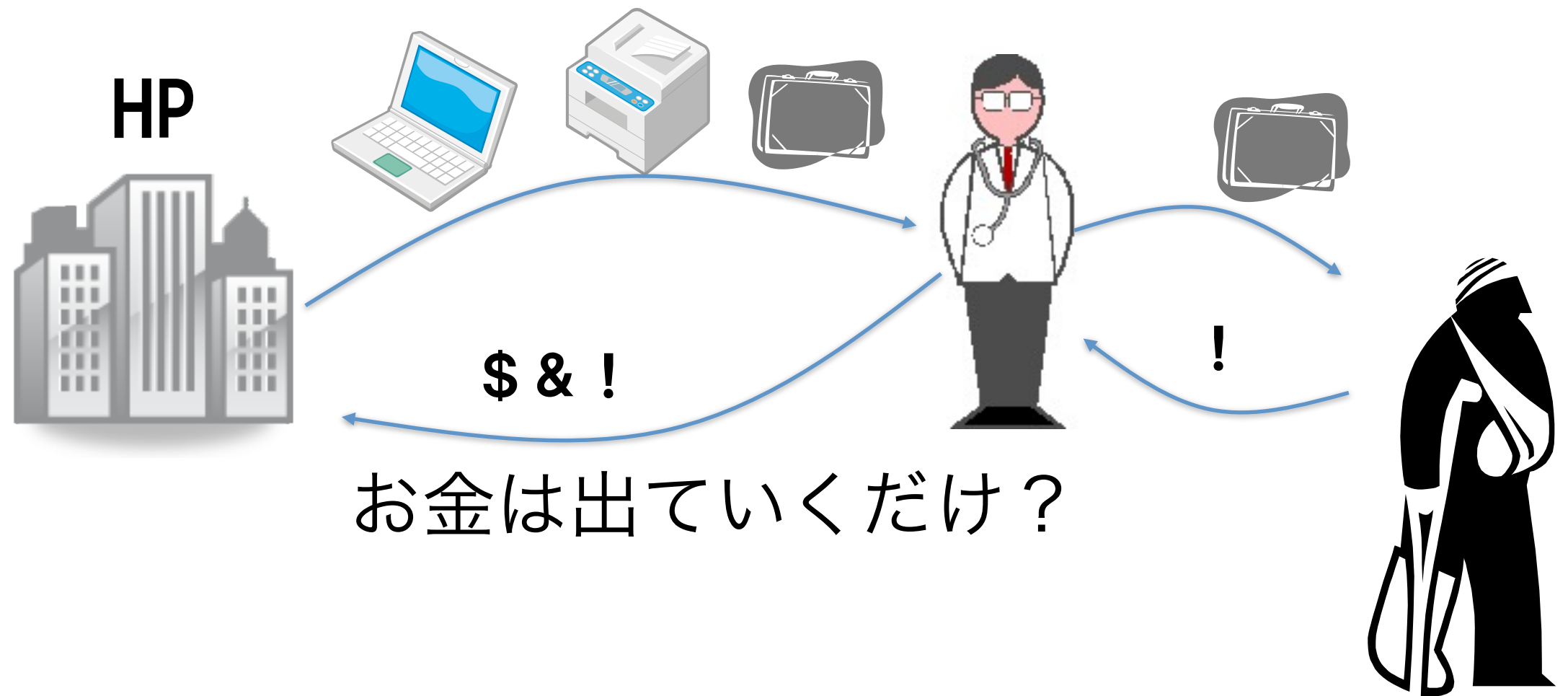
C V C Aのステップ

石井浩介・飯野謙次 (2008: 20-25)

1 ステークホルダーのリストアアップ

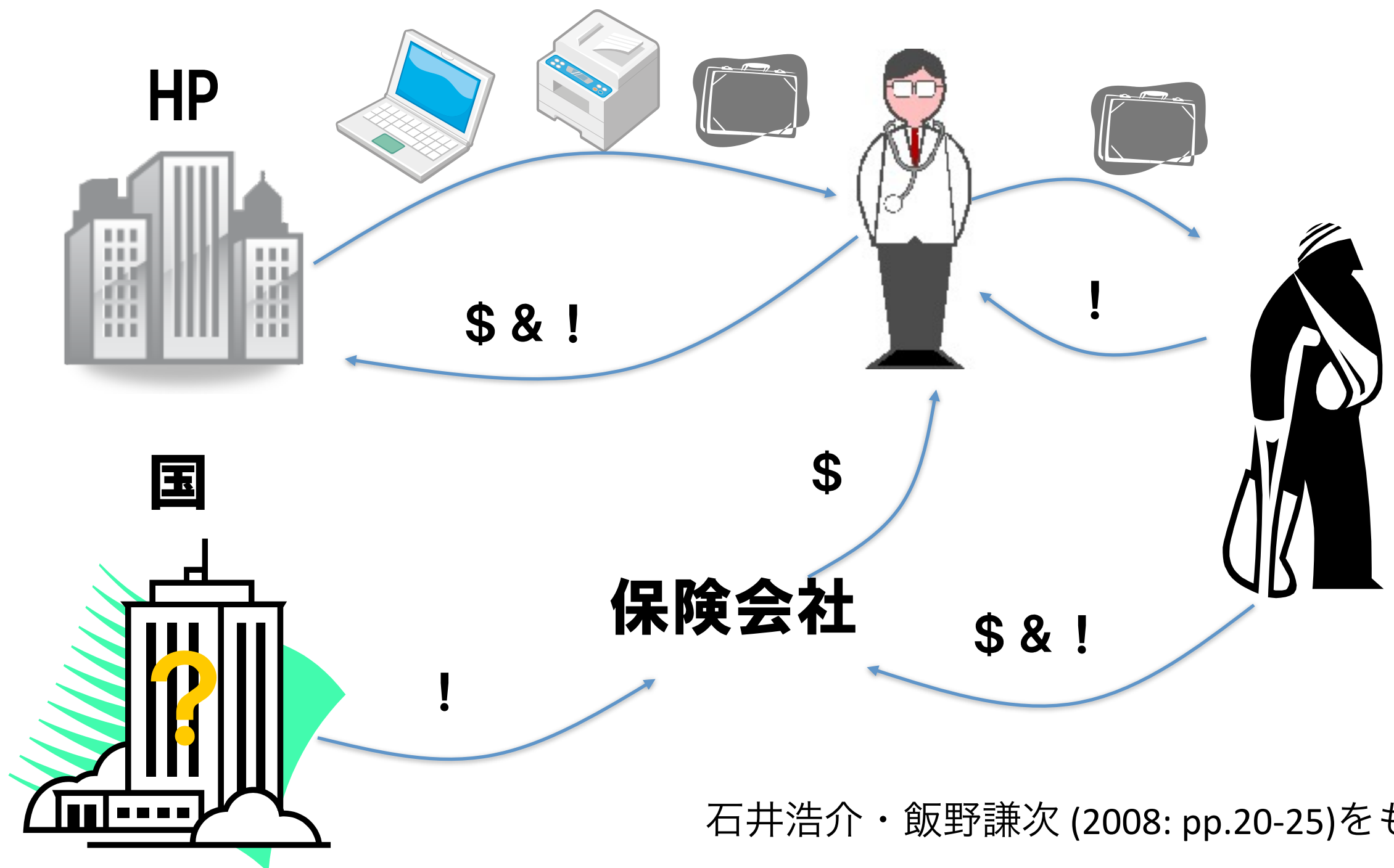


HP社：心電モニタ



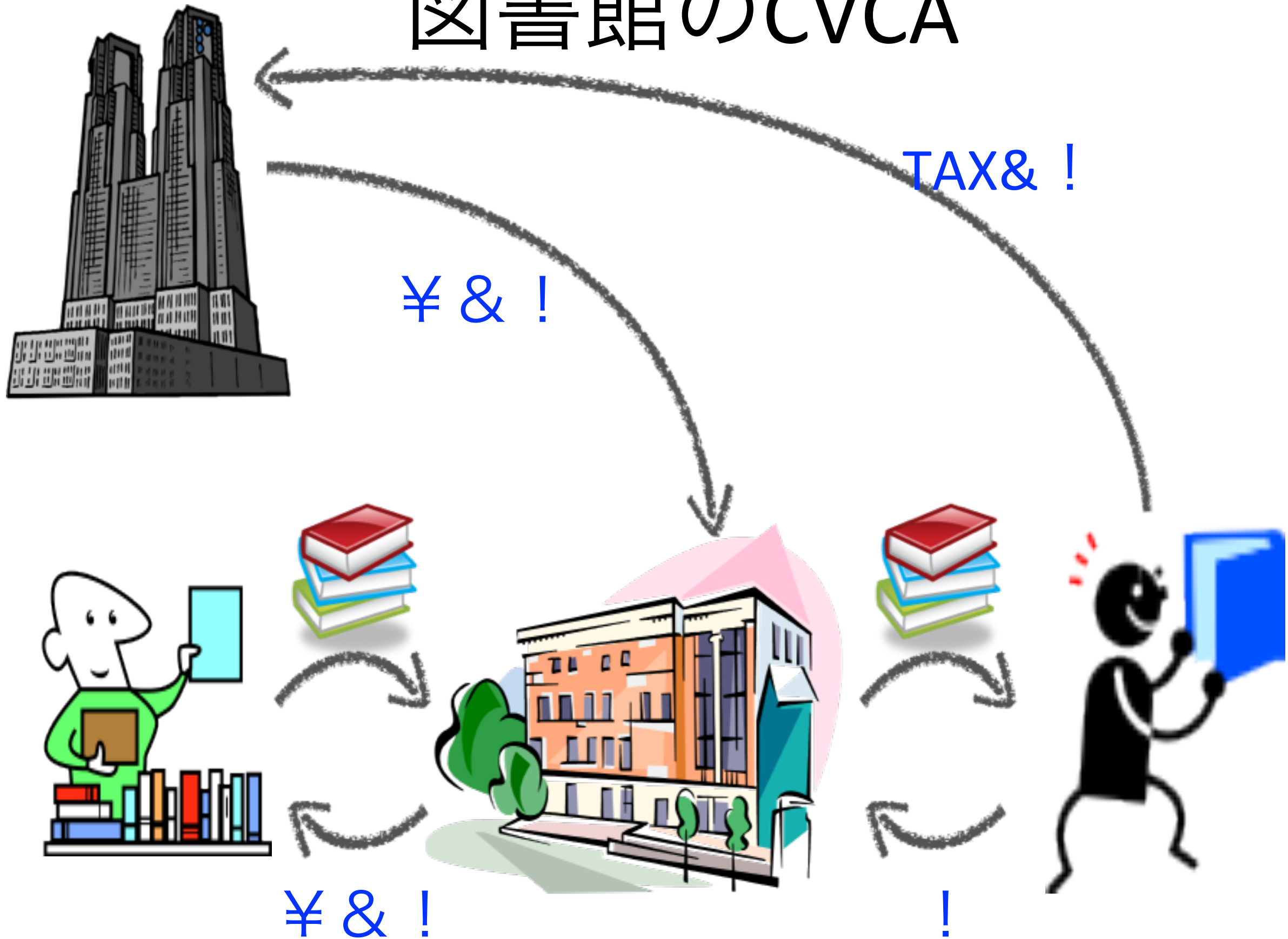
石井浩介・飯野謙次 (2008: pp.20-25)をも
とに作成

HP社：心電モニタ



石井浩介・飯野謙次 (2008: pp.20-25)をもとに作成

図書館のCVCA



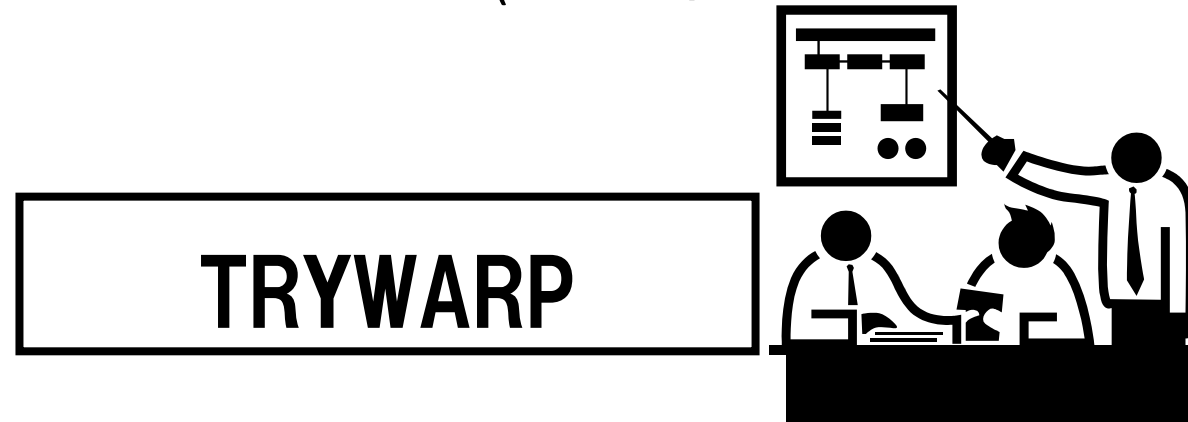
NPO法人 TRYWARPのCVCA

「経済産業省選定 ソーシャルビジネス55選」
(2009年) より

大学生と地元住民が「こんにちは」と言いあえる地域づくりを目指し、大学生と地域の交流を促進することをおこなっている。このために、地域住民が困っている事（パソコン技能の習得等）に対し、大学生が助ける事業を展開。

NPO法人 TRYWARPのCVCA

「経済産業省選定 ソーシャルビジネス55選」
(2009年) より



地元学生

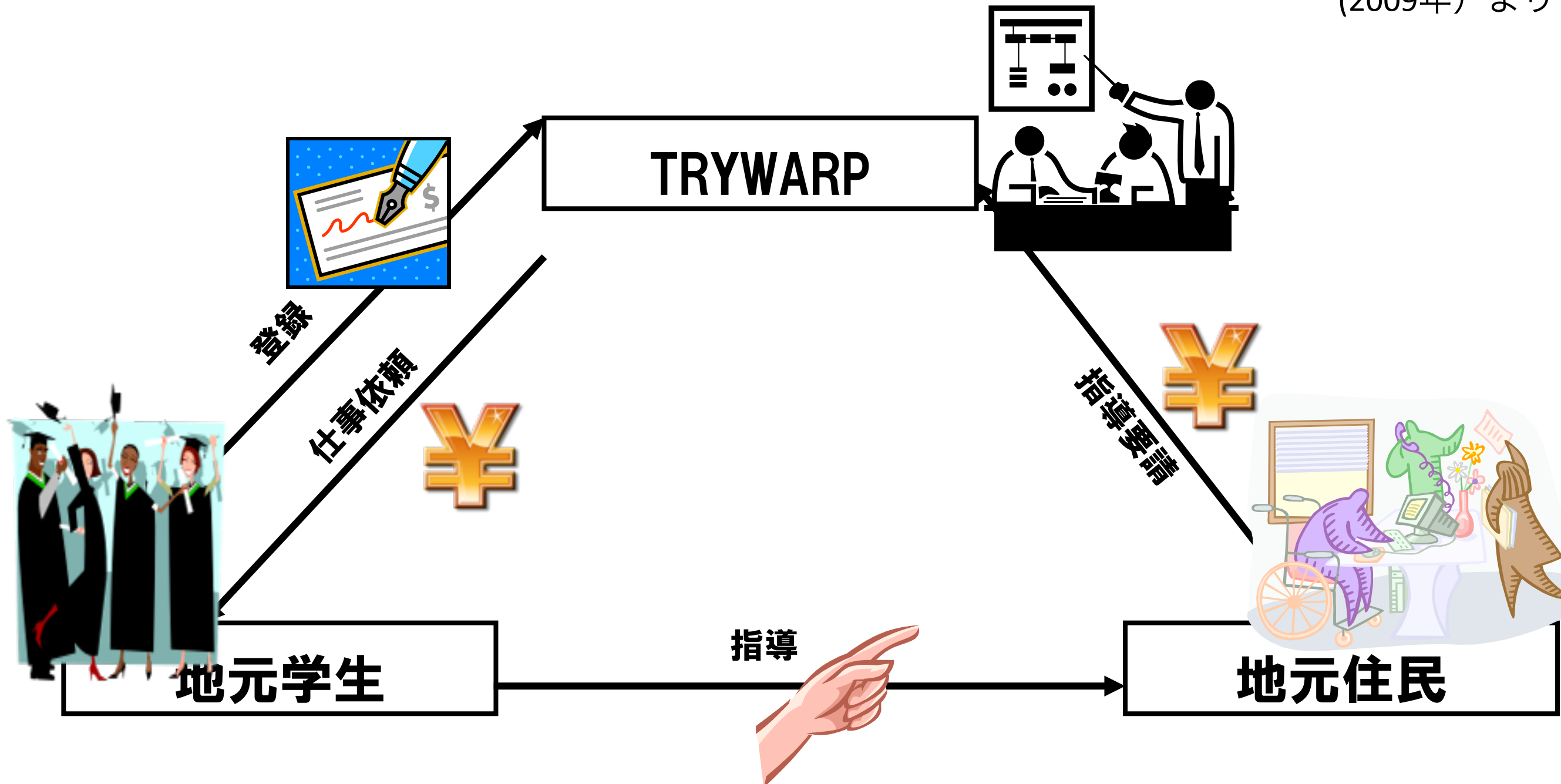


地元住民

NPO法人 TRYWARPのCVCA

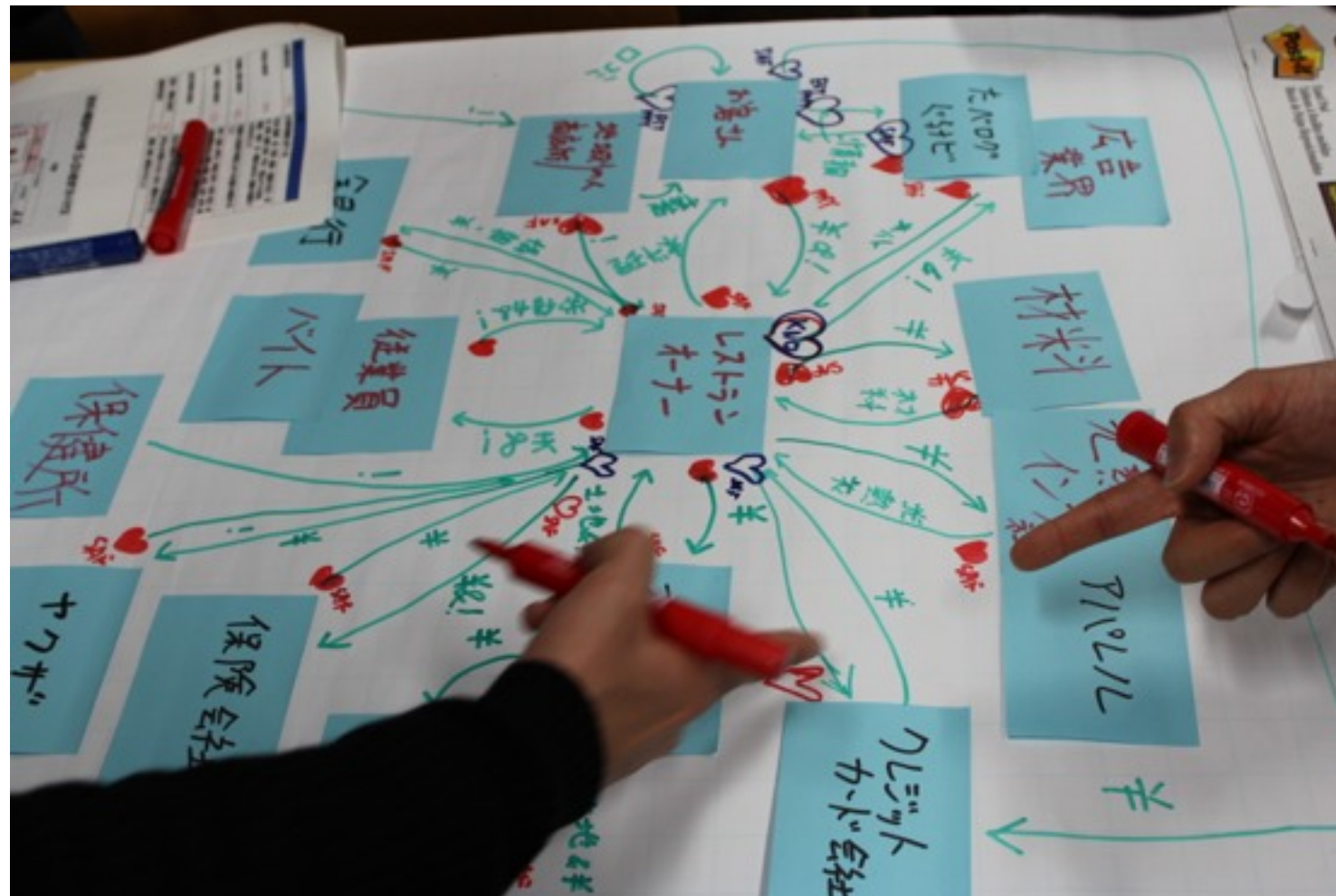
「経済産業省選定 ソーシャルビジネス55選」

(2009年) より



Wants Chain Analysis

欲求連鎖分析



“欲求のつながり”に注目する方法

- CVCAの欠点

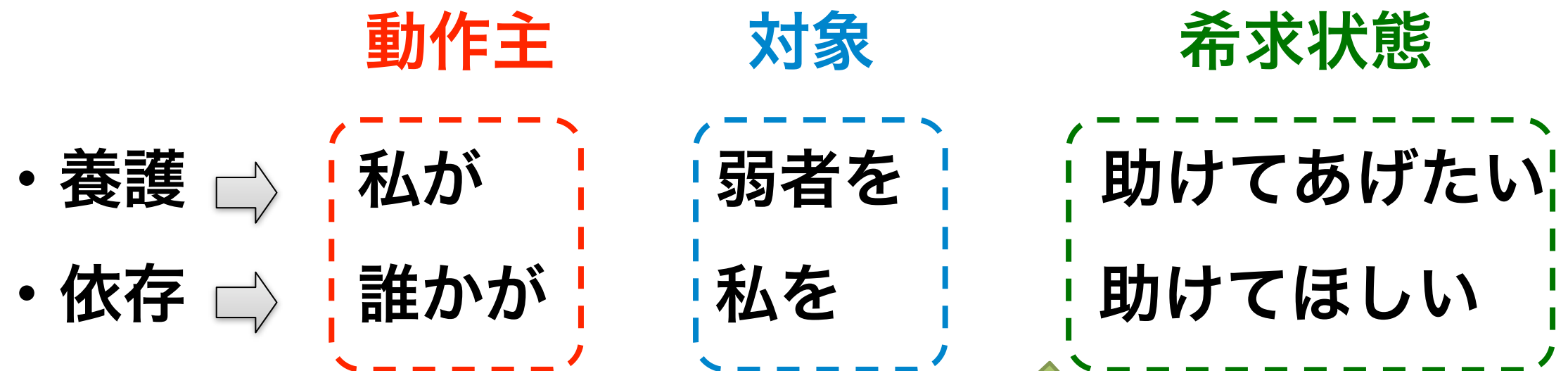
- ステークホルダが“どのように(how)”関係しているかを表す
- “なぜ(why)”システムの構造がそのようになって

- WCA

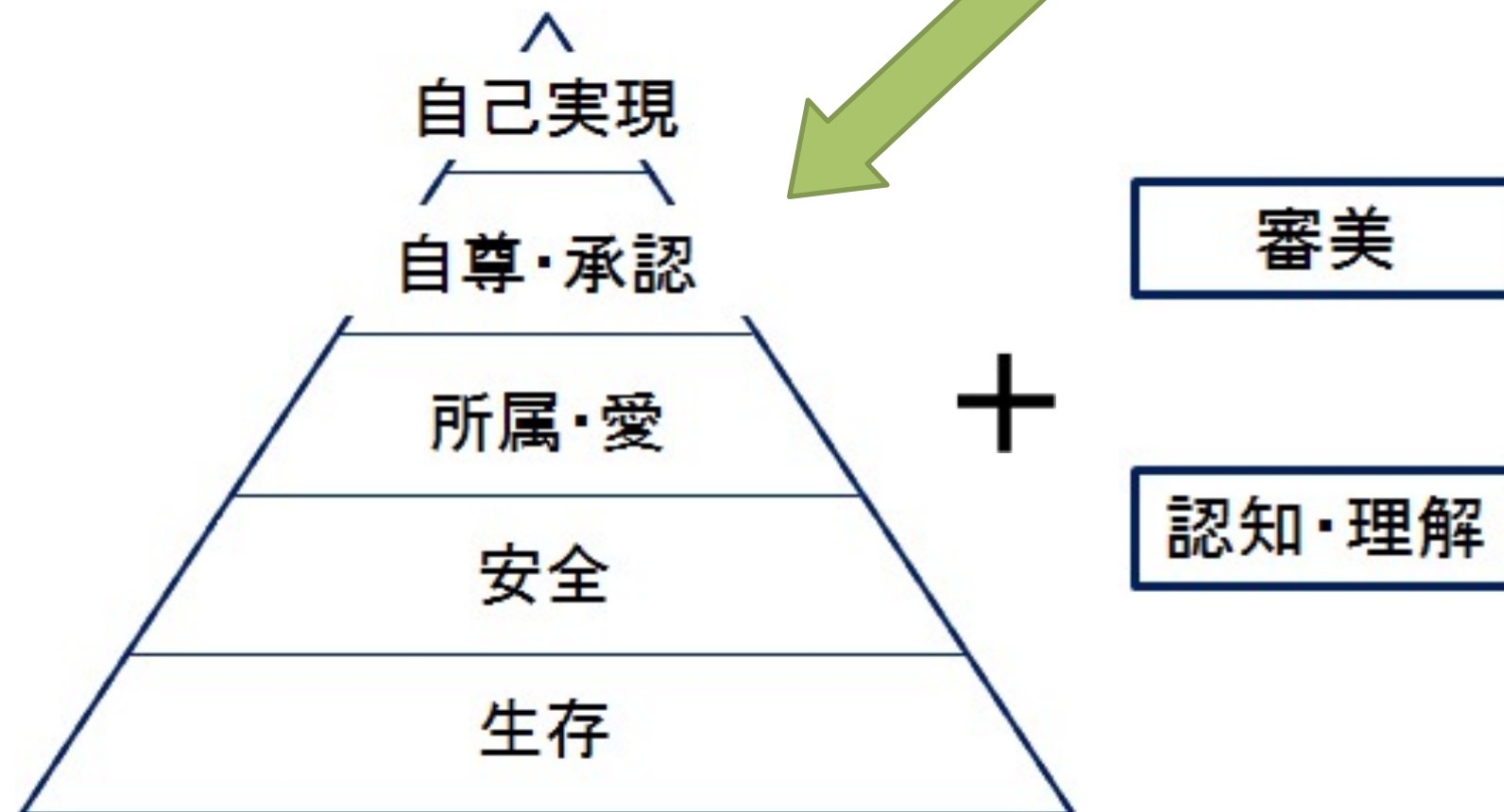
- “なぜ(why)”システムの構造がそのようになって
いるのかを分析するための手法
- 多様な欲求を持つステークホルダを持つ複雑な
ビジネスモデルや社会システムを分析・設計する
ための手法

WCAは2つの観点で欲求を活用

①欲求の構造：3要素から構成



②欲求の質：マズローの7つの基本的欲求が希求状態を網羅



WCAは2つの観点の欲求で構成

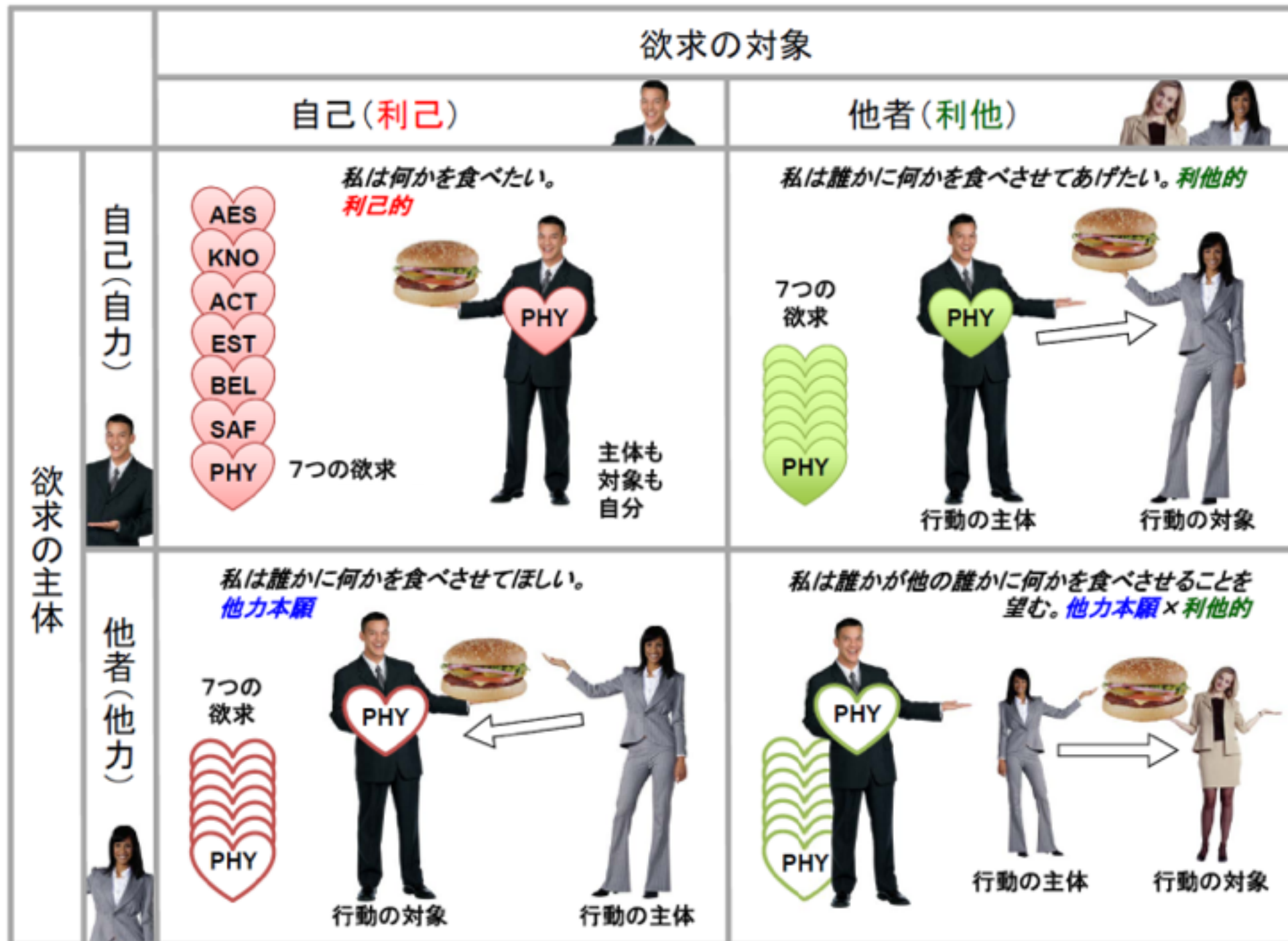
①欲求の構造：3要素から構成



2 x 2 の欲求マトリクス

欲求の構造的な分類：2 x 2の欲求マトリクス

ルール：自力は色付き、他力は白抜き



Colored
=自力

Colored
Outline
=他力

Red
=利己

ルール：利己は赤、利他は緑

Green
=利他

自力

利己

生理	安全 安心	所属 愛	自尊 承認	自己 実現	認知 理解	審美
----	----------	---------	----------	----------	----------	----

私は何かを食べたい

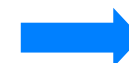


自力×利己

利他

生理	安全 安心	所属 愛	自尊 承認	自己 実現	認知 理解	審美
----	----------	---------	----------	----------	----------	----

私は誰かに何かを食べさせたい



自力×利他

他力

私は誰かから

何かを食べさせてほしい



他力×利己

生理	安全 安心	所属 愛	自尊 承認	自己 実現	認知 理解	審美
----	----------	---------	----------	----------	----------	----

私は誰かが誰かに

何かを食べさせてほしい



他力×利他

生理	安全 安心	所属 愛	自尊 承認	自己 実現	認知 理解	審美
----	----------	---------	----------	----------	----------	----

W C Aのステップ

1. 価値のやり取りに注目した分析（CVCA）のそれぞれのステークホルダがその行為に至った欲求がどの欲求に基づくかを推定し、矢印の始点にハートマークを記入する。
2. 三つの欲求連鎖ルールを基に、全てのステークホルダの欲求の充足状況を確認する。
3. ルールを満たしてなければステークホルダを追加し、1から繰り返す。

必要があれば、いつでもステークホルダを追加して、C V C Aを修正してもいい。

1. 価値のやり取りに注目した分析を元に、その行為に至った欲求がどの欲求に基づくかを推定し、矢印の始点にハートマークを記入する。（欲求の種類は今日は書きません）

このとき以下もおこなう。

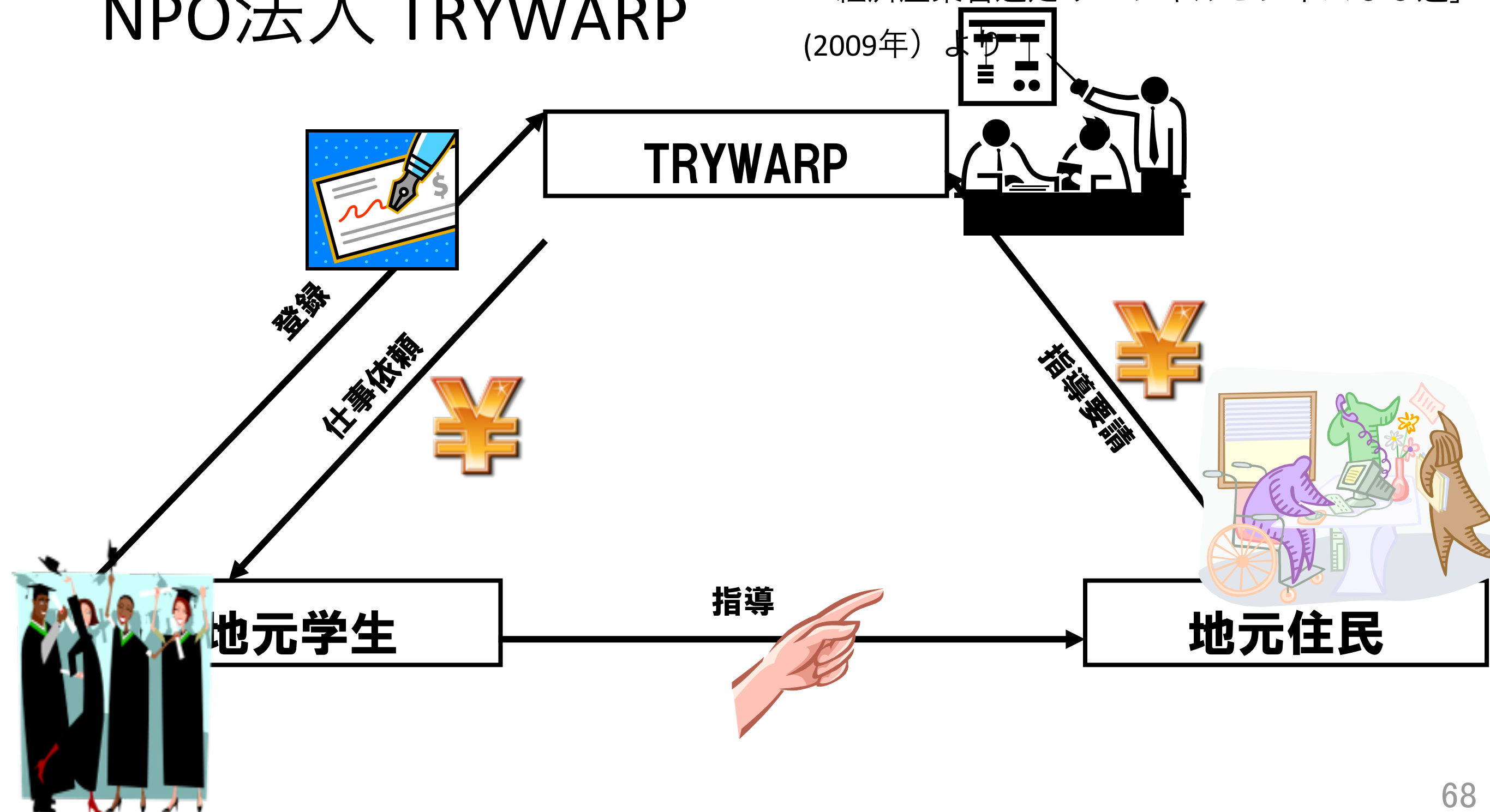
- i. 欲求の補足説明を、欲求のマークの横に記述する。
- ii. 矢印の色を、欲求の色（利己＝赤，利他＝緑）に変更する。





人の行動は、複数の欲求に基づく場合が多々ある。その場合は、一つの行動に対し、複数の欲求を記入する。

2. 欲求に注目した分析

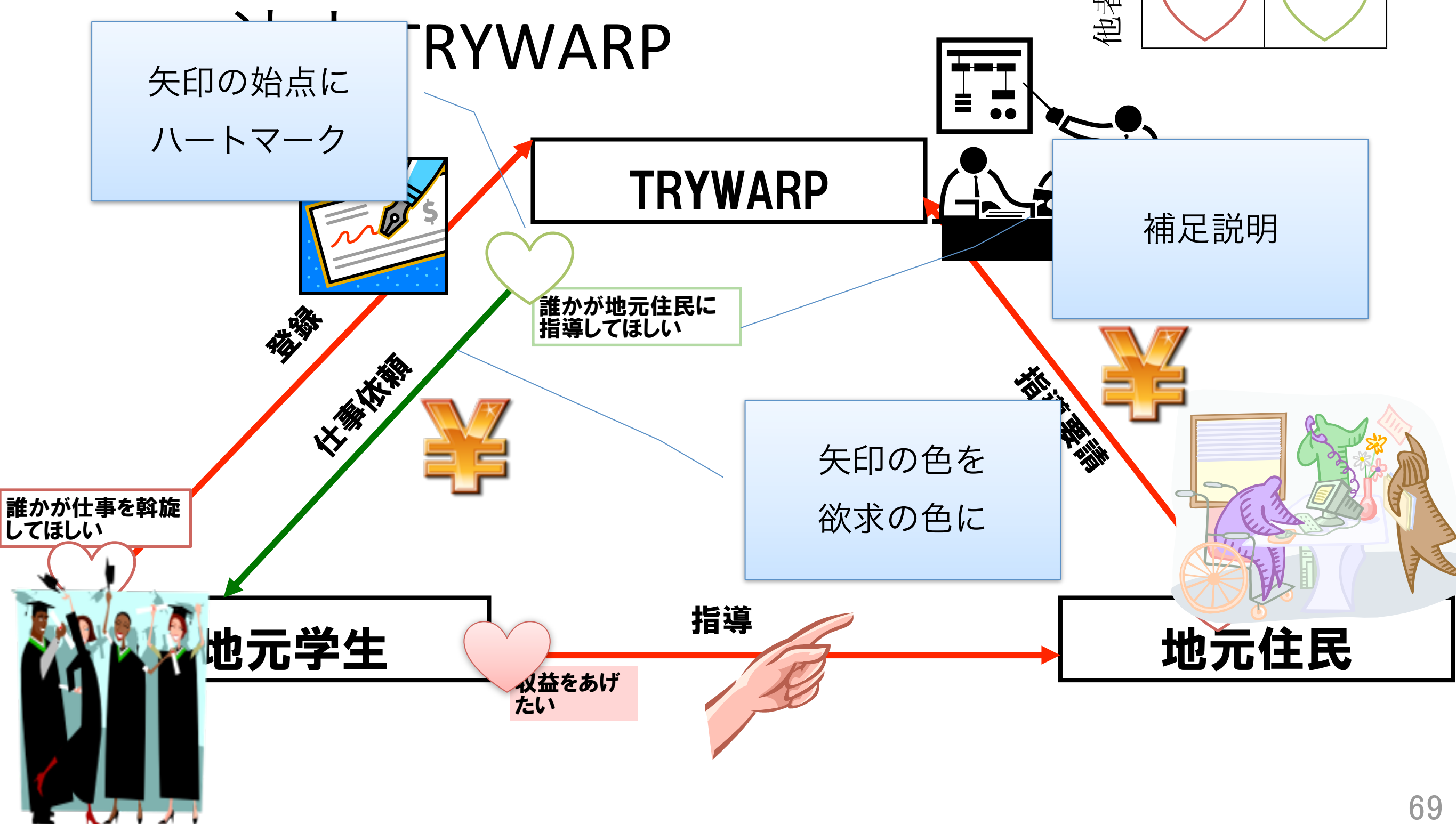
NPO法人 TRYWARP

「経済産業省選定 ソーシャルビジネス55選」
(2009年) より



自己	他者
	
	

2. 欲求に注目した分析



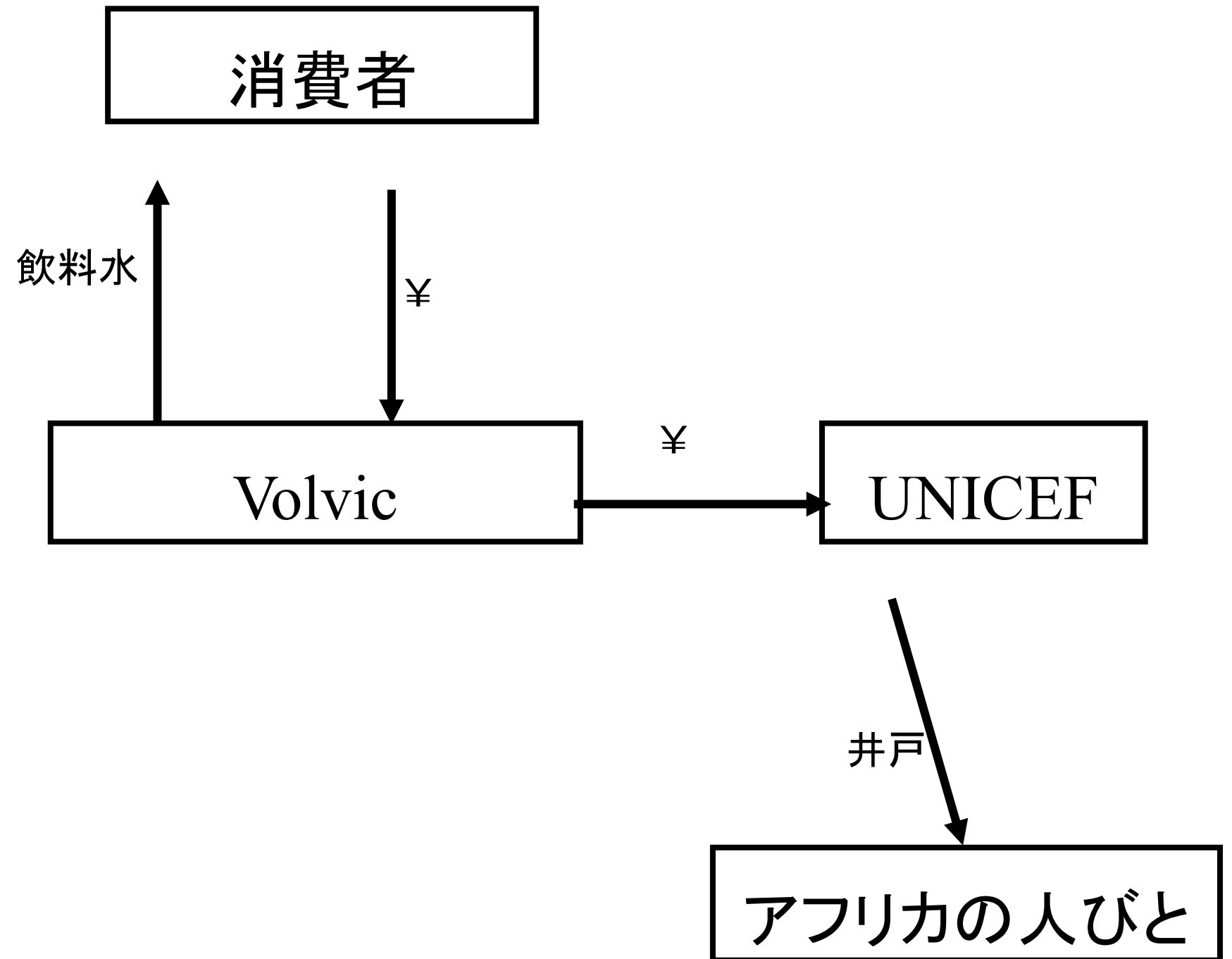
WCAの工夫

- まずは2つか3つの中心となる人／組織から始める
- 欲求の構造的な分類：2 x 2の欲求マトリクス
 - 緑のハートを考えてみる。
 - 緑が無ければダメなわけではないが、緑があると新しいアイデアが出ることがある

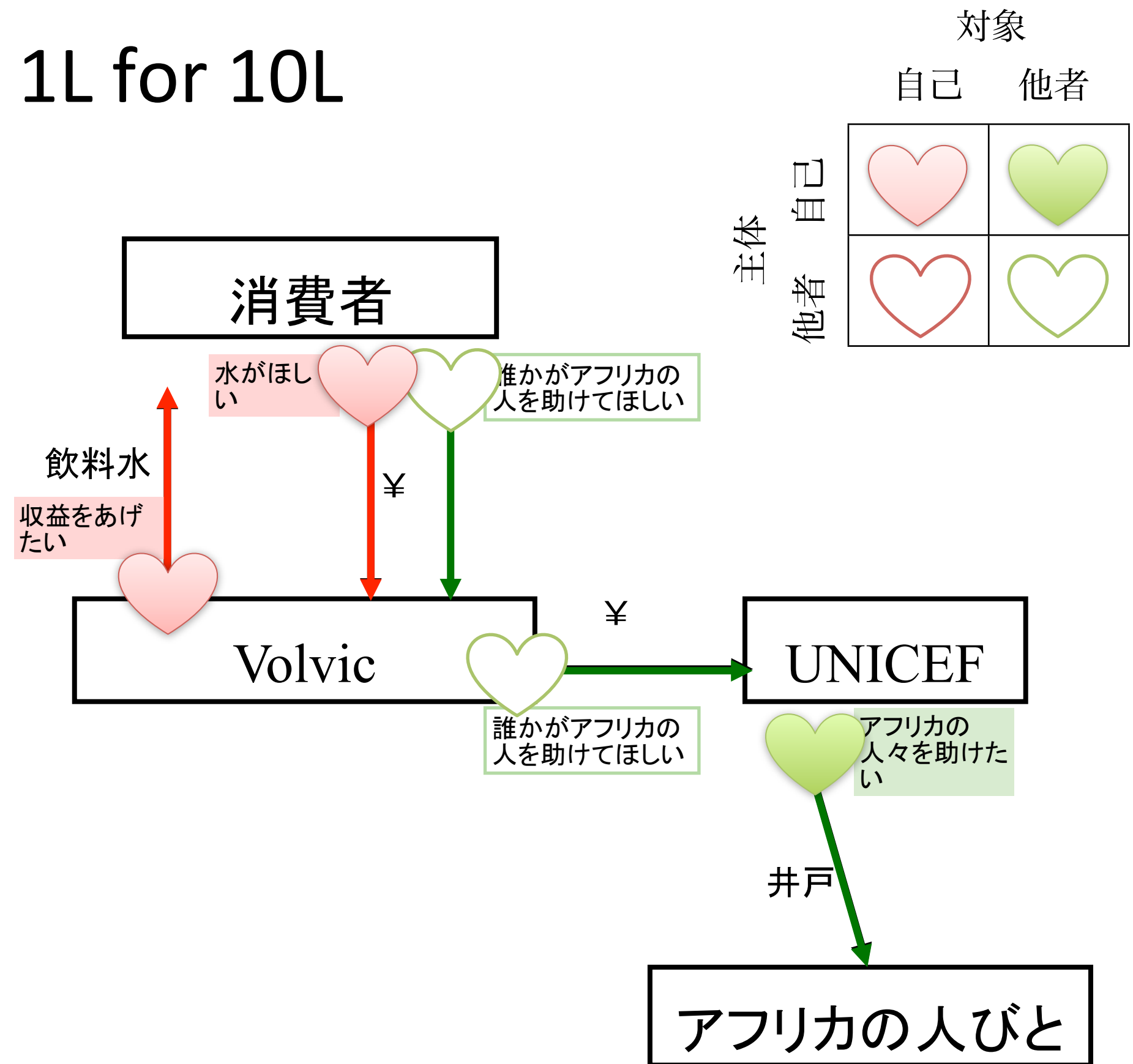
ボルビック 1L for 10L

ボルビックの水 1 L売れると、ボルビックが、きれいな水の手に入らない国に水10L分の支援をする。（実際にはユニセフを通じて、アフリカに井戸を作る費用を出す。）





ボルビック 1L for 10L

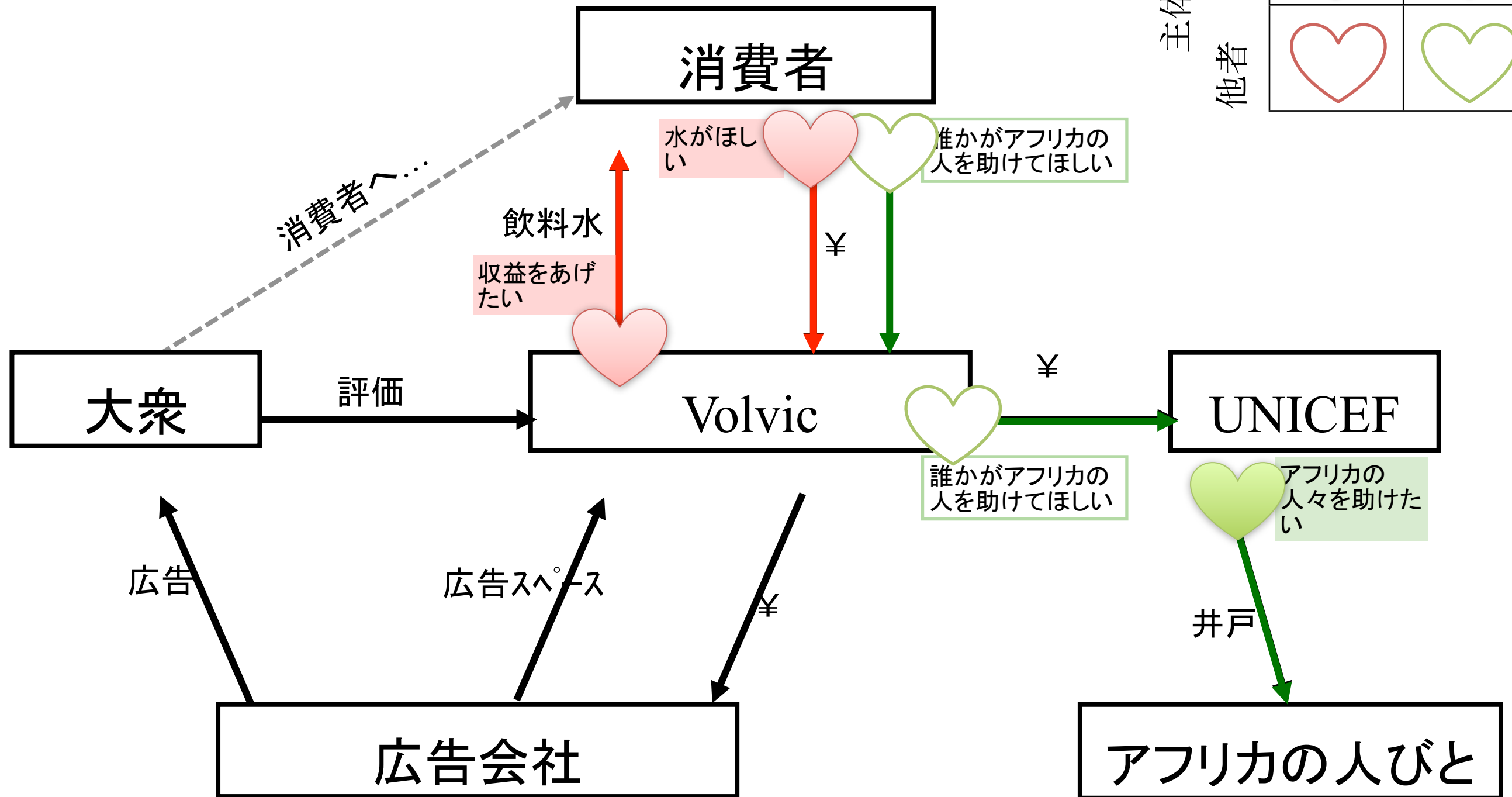


ボルビック 1L for 10L







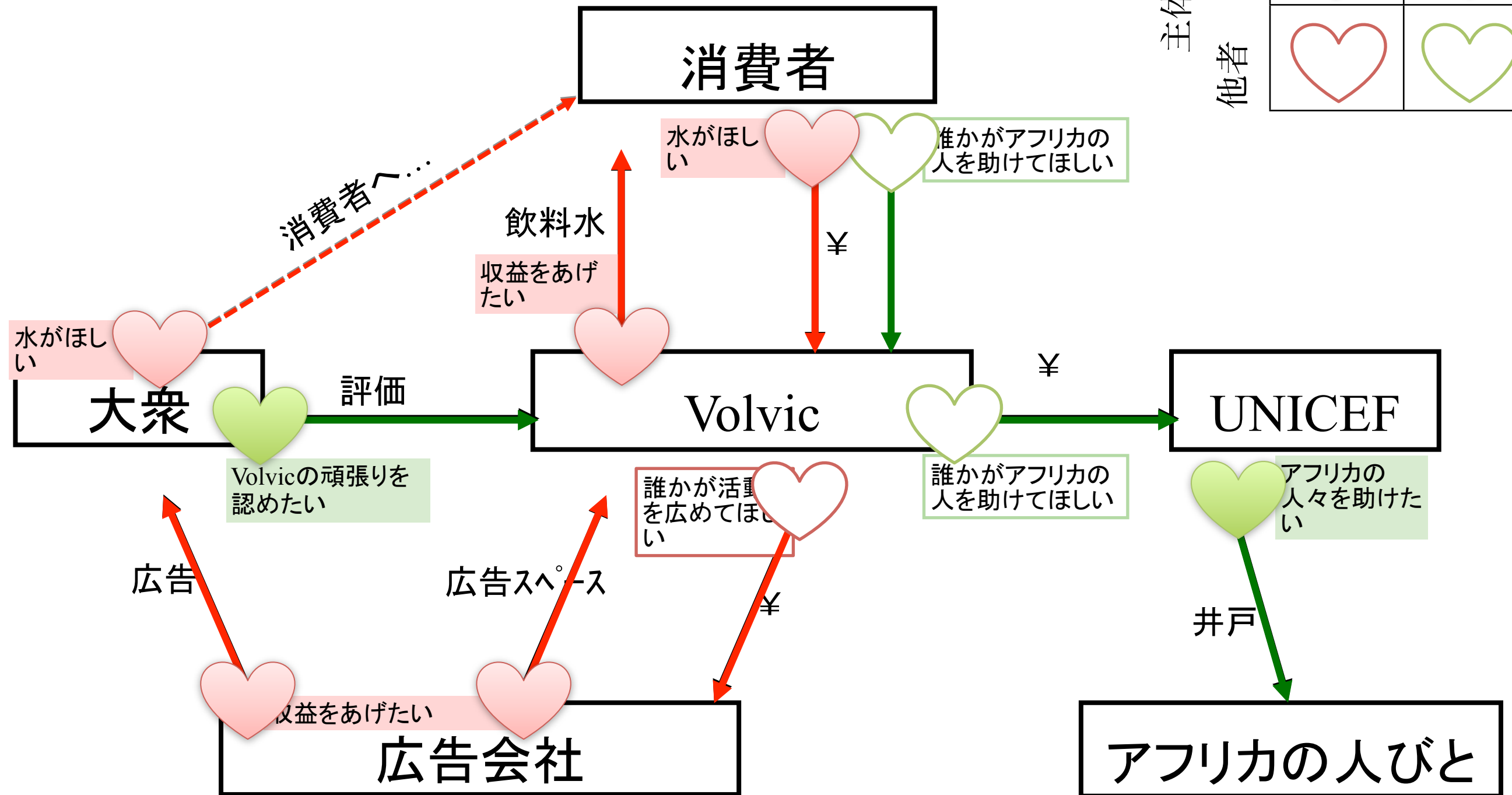
ボルビック 1L for 10L

		対象	
		自己	他者
主体	自己		
	他者		



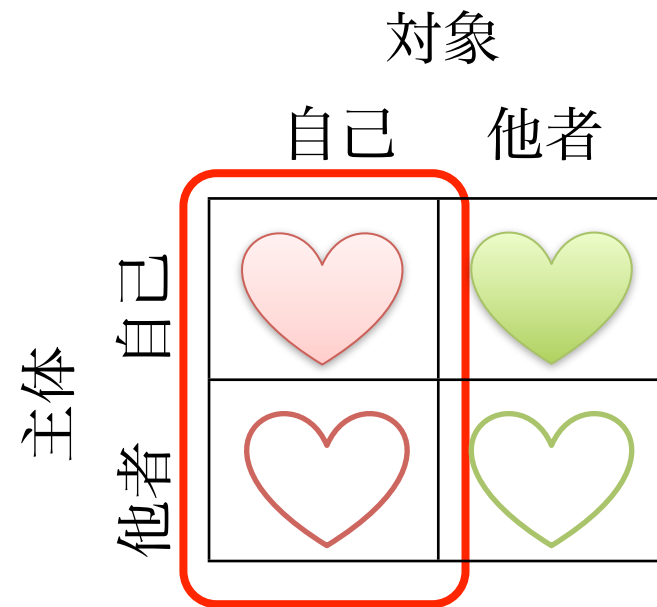
ボルビック 1L for 10L

		対象	
		自己	他者
主体	自己		
	他者		



2. 三つの欲求連鎖ルールを基に、全てのステークホルダの欲求の充足状況を確認する。





- i. 利己的欲求（左側，赤ハート）：その者に向かう矢印により欲求が充足すること（ただし，自己実現欲求の場合は当人に向かう矢印は不要）

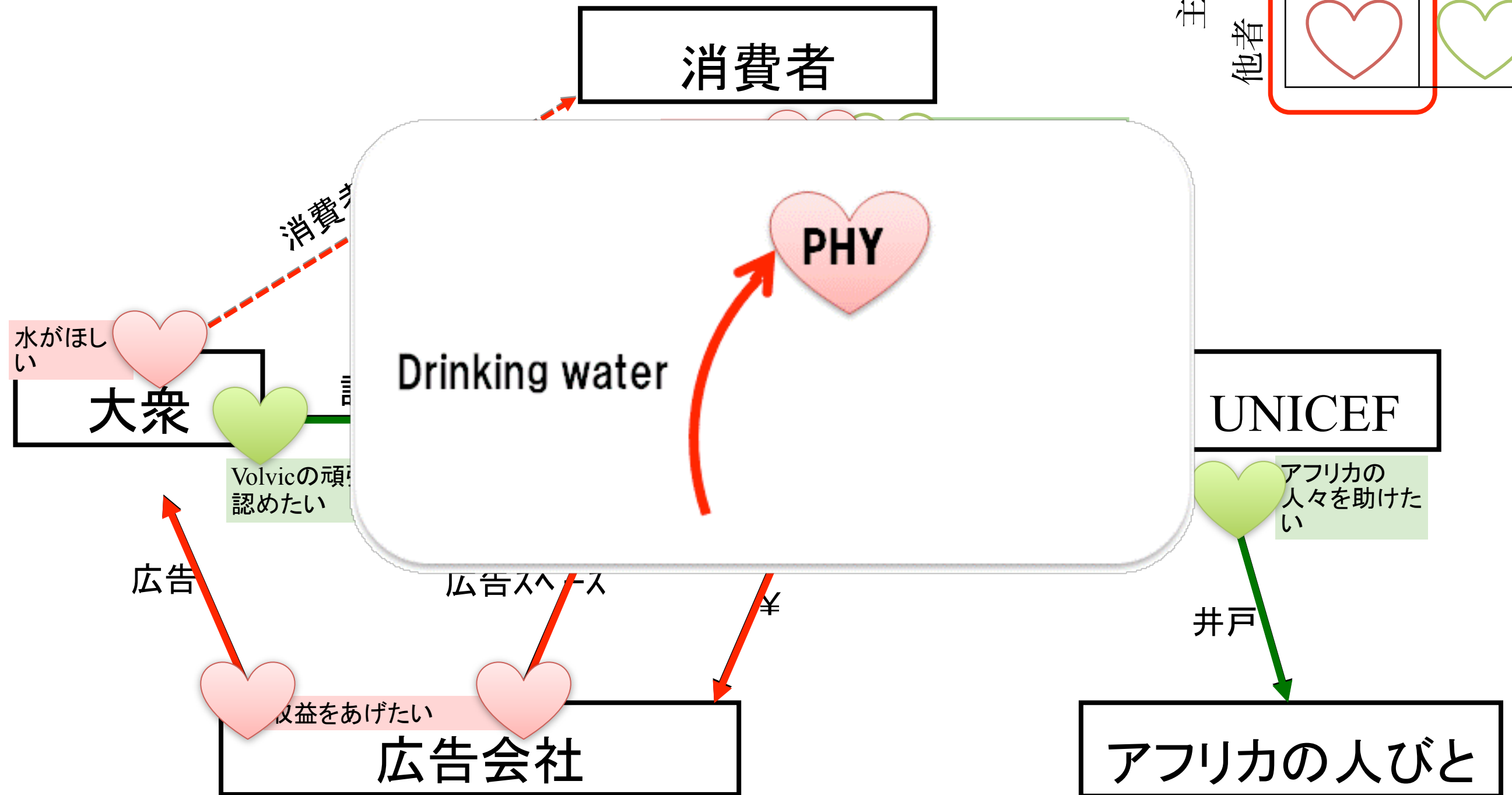


対象

自己 他者

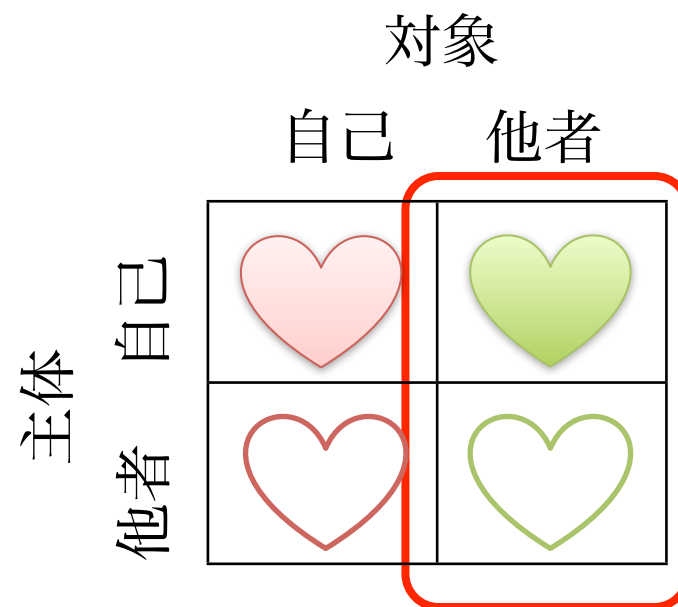
主体
自己
他者

	自己	他者
自己		
他者		



2. 三つの欲求連鎖ルールを基に，全てのステークホルダの欲求の充足状況を確認する。





ii. 利他的欲求（右側，緑ハート）：そのステークホルダから出る矢印と，対象に向かう矢印があること

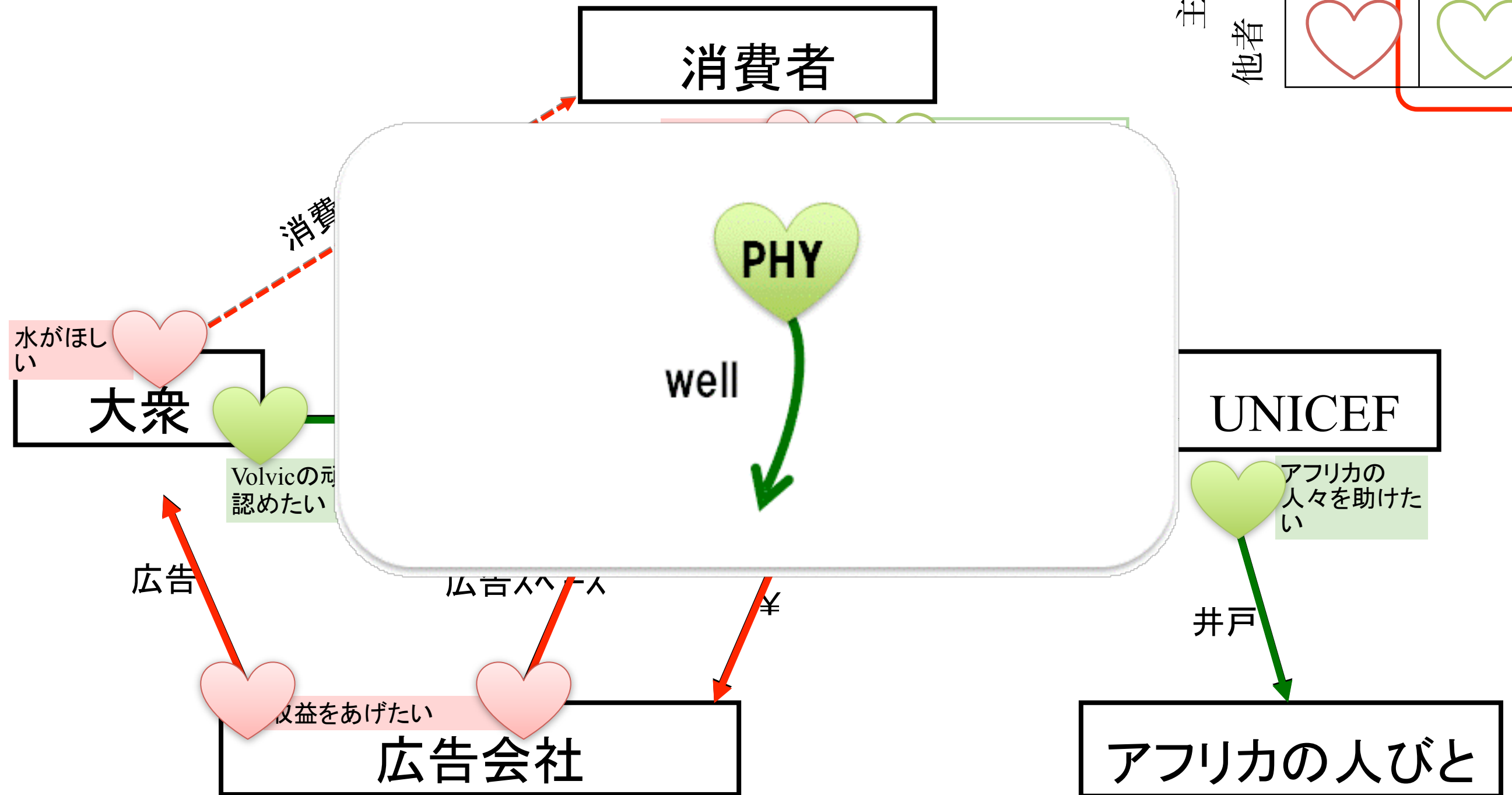


対象

自己 他者

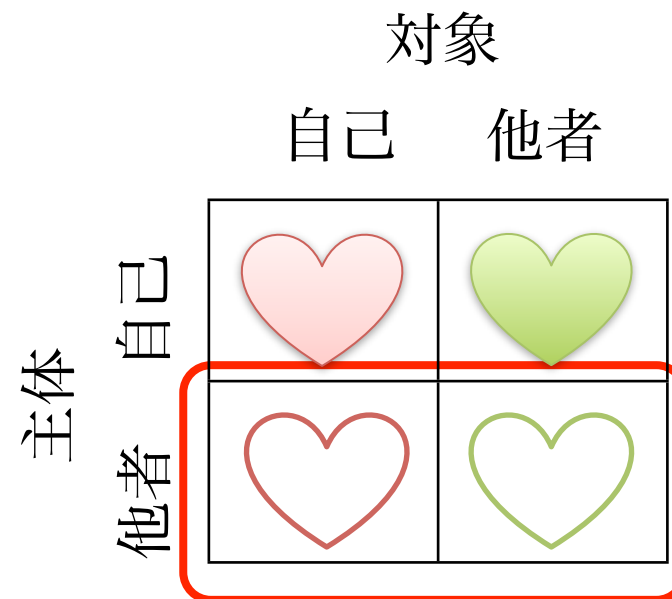
主体
自己
他者

	自己	他者
自己		
他者		



2. 三つの欲求連鎖ルールを基に，全てのステークホルダの欲求の充足状況を確認する。





iii. 他力の欲求（下側，白抜き）：ステークホルダから出た矢印が動作主を介して対象に向かう連鎖を描くこと

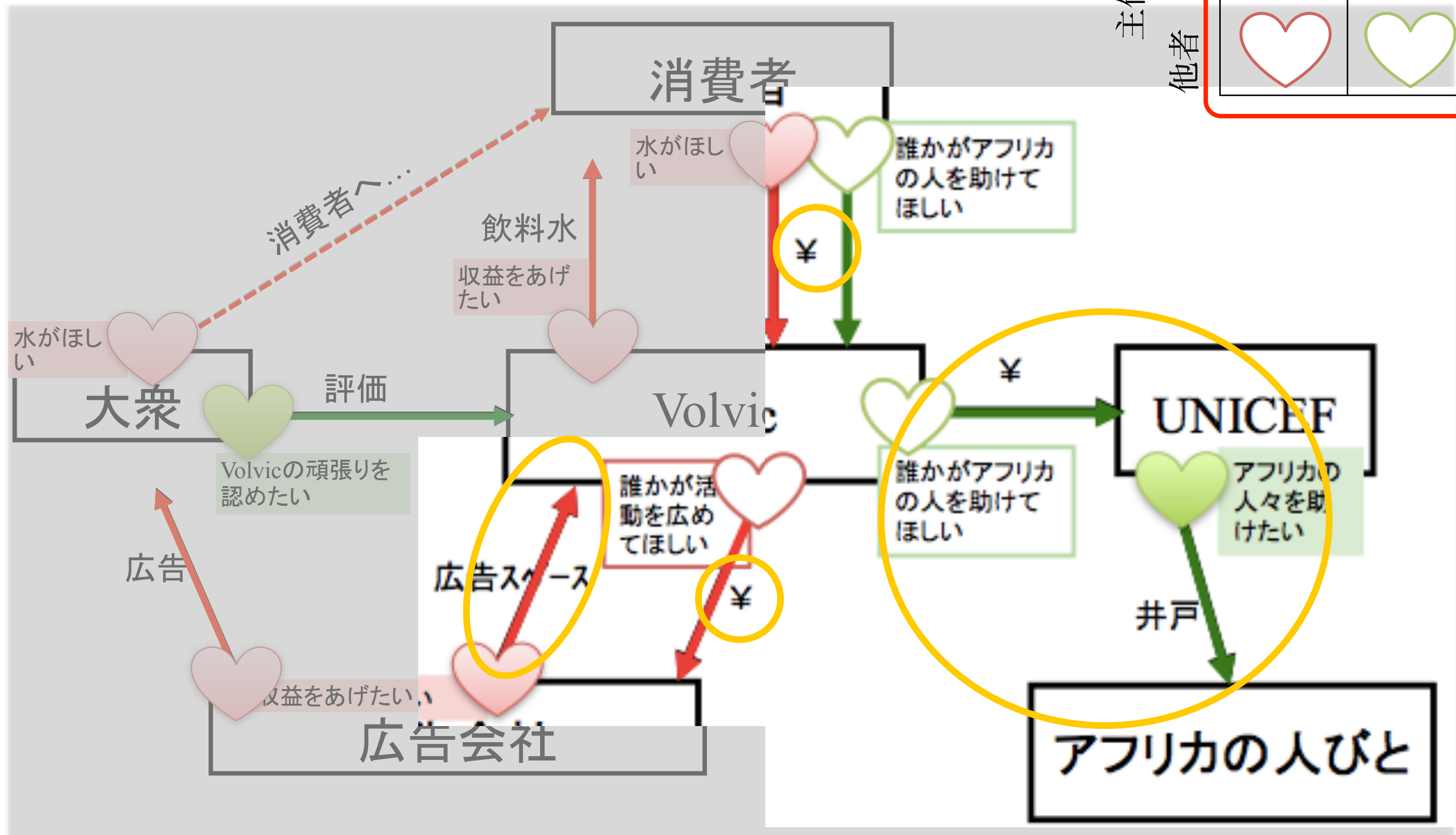


対象

自己 他者

主体
自己
他者

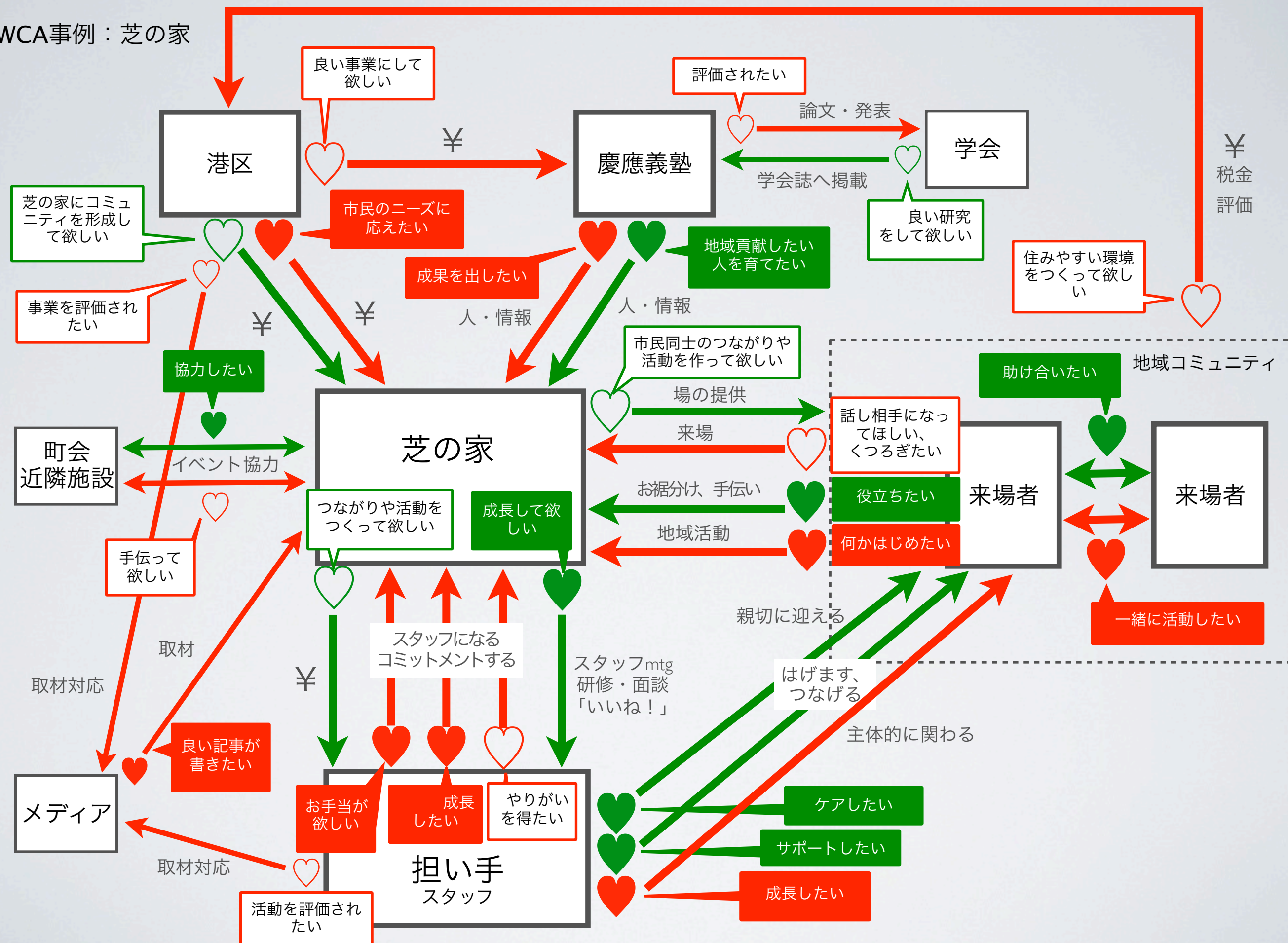
	自己	他者
自己		
他者		



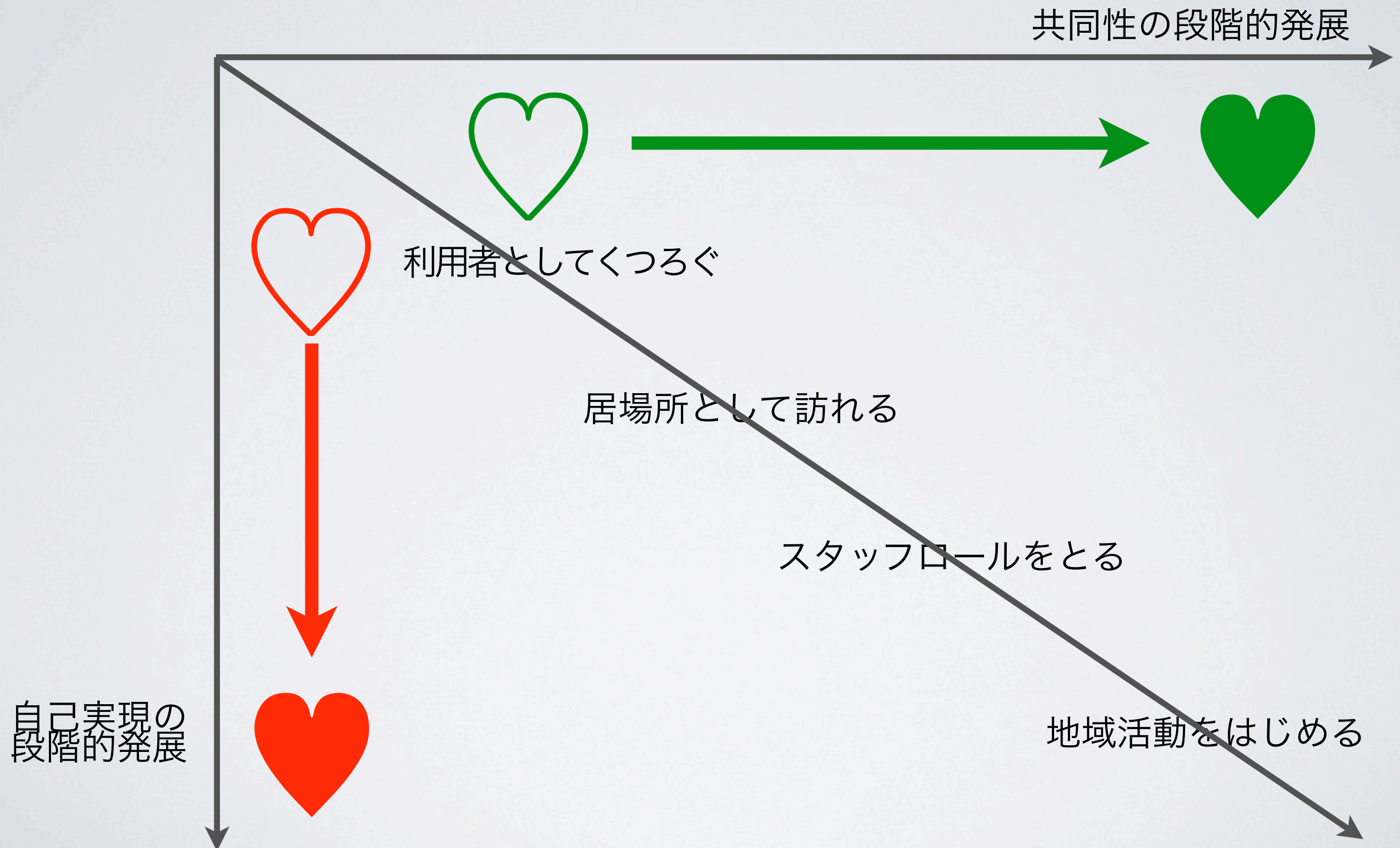
WCAの意義

- ステークホルダーそれぞれの立場になって**本質的な欲求**を考えるきっかけ
- **Win-Win**という関係の可視化
- **緑のハート**（利他欲求）が特徴的なサービスのきっかけ

WCA事例：芝の家



共同行為における自己実現の段階モデル Collaborative Self-Actualization Analysis (CSA)





本日のワークショップ

本日のポストイットの使い方

ご飯を
食べたい

きれいな水を
あげて
ほしい



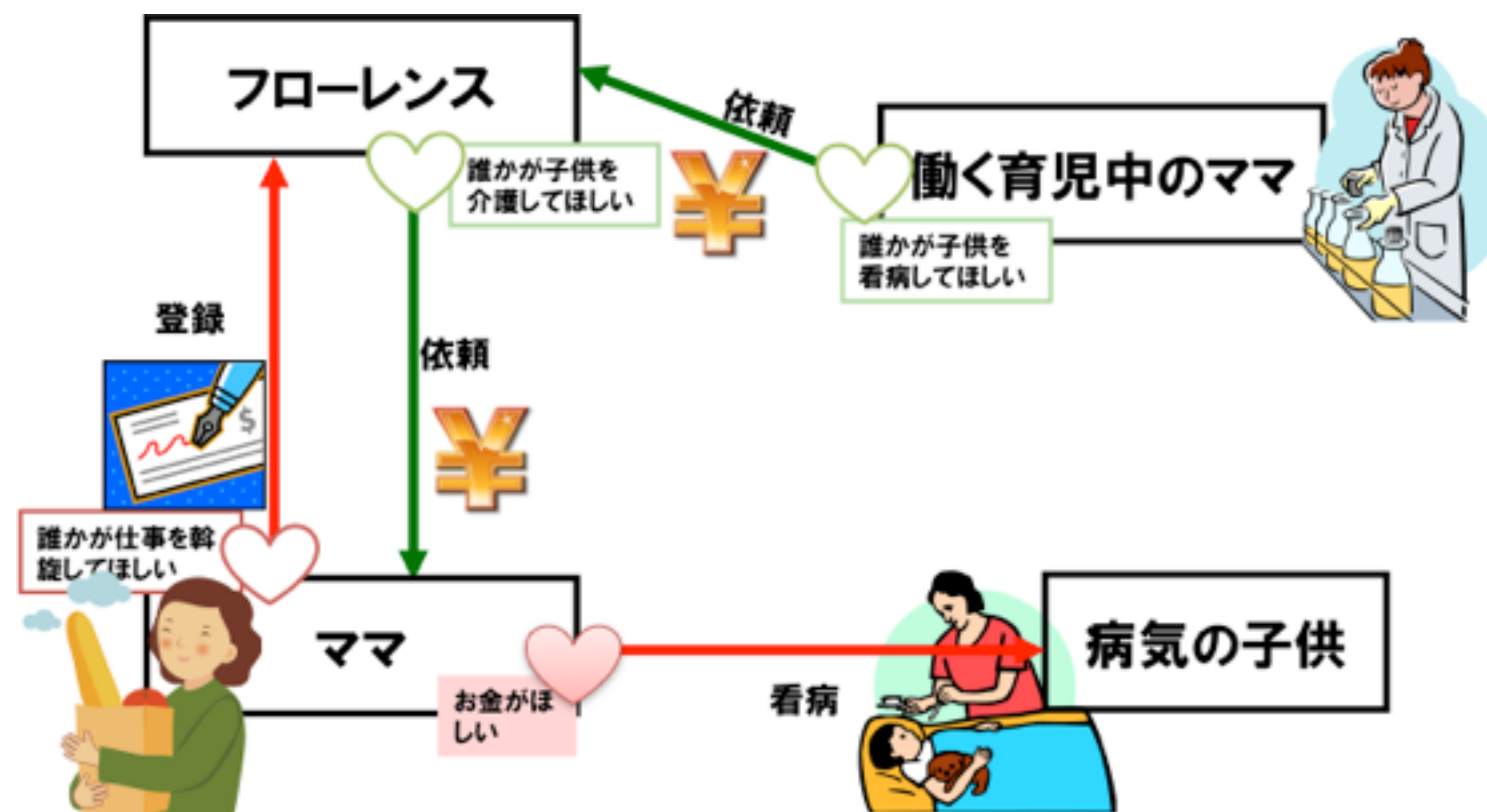


CVCA/WCA

- 自己実現の成長モデルに従って作成したストーリーに合った「居場所」をCVCA/WCAを使ってデザインしましょう！

ポイント！

すべてのステップが同時に存在するため、各ステップのCVCA/WCAが一つにまとまっておく必要がある！！



本日の流れ

1. 居場所のテーマ決定（ブレスト）
2. 成長のストーリーづくり（成長モデル）
3. 居場所のデザイン（WCA）
4. プロトタイピング（即興）

本日最後の課題

「こんな居場所をつくりたい」
を即興で表現してみよう

方法：「プレイバックシアター」方式

観客の語る個人的ストーリーを、その場でアクターが演じる即興劇
Jonathan Fox と Jo Salas が、1973年に開発

流れ：

- 1) 「こんな居場所をつくりたい！」をプレゼンテーション（1分）
WCAを使って、グループで考えた居場所を紹介してください
- 2) オーディエンスから、ストーリーをいただく（30秒）
ご自身の（その居場所を訪れる人の）境遇について語ってください
～したい、～困ってる、さみしい、仕事がない・・・など具体的に
- 3) 相談タイム（10秒）
いただいたストーリーの主人公を誰が演じるか、その他の役の簡単な確認
- 4) 来場者がその居場所をどのように訪れ、成長していったかを演じる（2分）
ここまで議論してきた内容を自然に演じれば、きっと大丈夫！

なぜ、こんなことを？

1) 居場所づくりの「プロトタイピング」

Fail Fast、Rapid Prototypingというが、居場所の場合はどうする？
演じてみることで、共有できる価値、デザインにつながる発見がある
演劇や映画制作では、エチュードやロールプレイによるストーリー生成も行われる

2) 居場所では、「どんな人が、いつ来るかわからない」

企画書づくりよりも、居場所の雰囲気や規範をつくる「リアクション」が重要

3) 価値観の身体的プレゼンテーション

地域の中では、何を話すか、ではなく、どう伝えるか、がより重要（な場合が多い）
概念や事業計画のほかに、「この人のつくる場なら言ってみたいな」と思わせる何か

方法：「プレイバックシアター」方式

観客の語る個人的ストーリーを、その場でアクターが演じる即興劇
Jonathan Fox と Jo Salas が、1973年に開発

流れ：

- 1) 「こんな居場所をつくりたい！」をプレゼンテーション（1分）
WCAを使って、グループで考えた居場所を紹介してください
- 2) オーディエンスから、ストーリーをいただく（30秒）
ご自身の（その居場所を訪れる人の）境遇について語ってください
～したい、～困ってる、さみしい、仕事がない・・・など具体的に
- 3) 相談タイム（10秒）
いただいたストーリーの主人公を誰が演じるか、その他の役の簡単な確認
- 4) 来場者がその居場所をどのように訪れ、成長していったかを演じる（2分）
ここまで議論してきた内容を自然に演じれば、きっと大丈夫！

Facebookグループページ：
「慶應イノベーターティブデザイン
スクール」のページ に

参加申請を！

いろいろな情報の掲載を！

近況報告を！

これからも、どうぞ宜しく
お願いいたします。



SUNDAY KiDS 第4季

- 3/3日「社会システムを変える政策デザイン」
 - － 保井俊之(慶應SDM特別招聘教授)
- 3/10日「欲求連鎖分析(WCA)による「地域(まち)の居場所」デザイン」
 - － 白坂成功(慶應SDM准教授)、坂倉杏介(慶應義塾大学グローバルセキュリティ研究所/教養研究センター特任講師、三田の家LLP代表)
- 3/17日「構造シフト発想法によるコミュニティ・デザイン(仮題)」
 - － 前野隆司(慶應SDM委員長兼教授)
- 3/24日「対話と学びによるソーシャルデザイン」
 - － 早田吉伸(慶應SDM非常勤講師)

好評にお応えして

Open KiDS 来年度もやります！



2013年度 慶應SDMイノベーターティップデザインセンター主催一般公開講座

OPEN KIDS「未来システムデザインワークショップシリーズ」

@慶應義塾大学日吉キャンパス

第1回 5/12日 未来デザインワークショップ

第2回 8/25日 事業デザインワークショップ

第3回 11/10日 人間デザインワークショップ

第4回 2/16日 社会デザインワークショップ

(いずれの回も10-17時)

なんと、参加費無料!!! (実費相当分の寄付をお願いする予定)

詳しくは、慶應SDMホームページで今後広報予定 (<http://www.sdm.keio.ac.jp>)
事前知識なしで、どなたでもご参加頂けます。新年度から参加エントリー募集予定。

Design the future!

www.sdm.keio.ac.jp

ご参加ありがとうございました！

日吉駅前 協生館