



Redesign of Society Vol.2

Societal Design Fiction

Exploring Alternative Futures for Aging Japan

社会のデザイン・フィクション 少子高齢社会を解決するもう一つの日本の未来

アールト大学連携国際共同PBL 教育事業 社会のリデザイン Aalto ARTS Media Lab 九州大学大学院 芸術工学研究院 ロバートファン アントレプレナーシップセンター 文部科学省 グローバルアントレプレナー育成促進事業



Contents	背景と目的 Project Aims and Background	03
	ダイアグラム、キーワード Project Diagram, Keywords	05
	Introduction	
	01 谷川 徹 Toru Tanigawa	07
	02 平井 康之 Yasuyuki Hirai	08
	03 カーリ・ハンス・コモネン Kari-Hans Kommonen	09
	スケジュール Schedule	10
	プロジェクトの流れ Flow	11
	### プレット・エントランス・システム そして父になった	
	TEAM UNIVERSE Father Entrance System	17
	提案2 子育て費用の無償化	
	TEAM UTOPIA Forever 0 for Raising Children	21
	提案 3 女性の幸せと社会の調和を目指して New Harmily 新しい社会の形 TEAM JUPITER Aiming for Women's Happiness and Social Harmony New Harmily, a new form of society	25
	提案 4 違っているって素晴らしい! 多様な背景を持つこどもの多様な個性を育む学校 TEAM SATURN Differences are Wonderful! Schools nurturing the varied individuality of children from all sorts of backgrounds	29

33

フィンランドでの交流 Interaction in Finland

Societal Design Fiction Exploring Alternative Futures for Aging Japan

社会のデザイン・フィクション 少子高齢社会を解決するもう一つの日本の未来



Redesign of Society

背景と目的

2040年世界はどのようになっているでしょうか?

今から約25年後…、私たちはちょうど親の世代となり、こどもたちが私たちの世代となります。日本はもうすぐ、かつてどの国も経験したことのない少子高齢社会を迎えます。そこで起こりうる(もしくは既に起こっている)問題を直視せず、流れにただ流されていけば、その先には最悪の社会(Dystopia/ディストピア)が生まれていることが考えられます。それを回避し、望むべき理想の社会(Utopia/ユートピア)にリデザイン(Redesign)するために、私たちは今、何をすべきなのでしょうか。

2年目となる今回のプロジェクトも、九州大学とアールト大学メディア・ラボが連携することで実現しました。九州大学では、グローバル・デザイン・プロジェクト (芸術工学研究院)/グローバル・PBL・プログラム(ロバート・ファン/アントレプレナーシップ・センター)が開講されました。多様な学科から学生が集まりチームでプロジェクトに取り組むこと、またアールト大学の教員や学生とディスカッションや交流をすることで、社会に対する深い洞察力や国際感覚を養うことを目的としました。今回はプロジェクト全体のテーマを、「社会のデザイン・フィクション 少子高齢社会を解決するもう一つの日本の未来」とし、少子高齢社会がもたらすさまざまな課題を多面的に、より深く捉えることを目指しました。そのため、良い未来の社会をつくる要素としてデザイアブル(Desirables)を導き出し、それを社会で実現するためのソサエタル・デザイン(Societal Designs)を提案することを試みました。学生たちが国際的な視点から、社会の課題を見つけ、グループで解決してくためPBL方式(Project-Based Learning)で行い、最終プレゼンテーションをアールト大学で行いました。

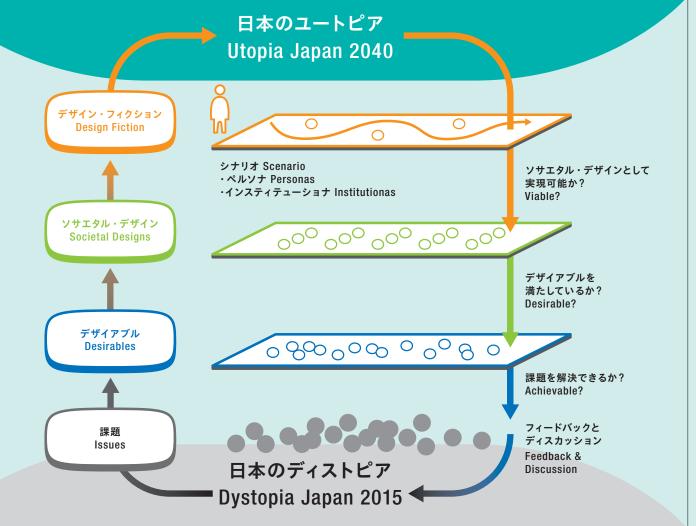
What will our world be like in the year 2040?

Approximately 25 years from now, we will be like our parents' generation and our children will be like our generation. Soon Japan will become a society with a low birth-rate and aging population like the world has never seen. If possible problems (and some that are already occurring) are not confronted directly and Japan just let's events take their course, it is conceivable that it could become the worst kind of society (a dystopia). What should be done now to avoid that and redesign Japan into a desirable society (a utopia)?

This project, now in its second year, was brought about through a partnership between Kyushu University and Media Lab Helsinki of Aalto University. At Kyushu University, the Global Design Project (School of Design) and Global PBL Program (Robert T. Huang Entrepreneurship Center) are underway. The goal is to cultivate deep discernment of society and an international sensibility by having students from various departments get together to take on projects and through discussion and intercourse with Aalto University faculty and students. The overall theme chosen for the current project is "Societal Design Fiction/ Exploring Alternative Futures for Aging Japan," and it aims to understand the various problems brought about by a society with a low birthrate and aging population more deeply and in a multifaceted manner. To do that, we derived Desirables, or elements of a good future society, and proposed Societal Designs to achieve them those elements in society. For students to acquire the ability to find social problems and solve them in a group with an international perspective, the program was carried out using the project-based learning (PBL) method, and the final presentation was made at Aalto University.



Exploring Alternative Futures for Aging Japar



ダイアグラム、キーワード

Project Diagram, Keywords

社会のリデザイン

社会のデザインとは、情報技術の進展、少子高齢化など様々な課題によって変化する社会 システム全体を指す。それは常に変化し、良い方向にも、悪い方向にも進む可能性がある。 そのような社会のデザインを、人々の幸せを考慮しリデザインすること。

ディストピア

社会に潜む課題が実現化した、最悪な社会。

ユートピア

ディストピアにならないよう、リデザインによって導くべき理想の社会。

デザイアブル

個人の主観や願望に基づく、未来の理想社会をつくるのに必要なデザイン要素。このリスト をあげることで、ユートピアに導くために必要な選択や優先順位について考えたり話したり することが容易になる。価値観の対立も可視化される。

ソサエタル・デザイン

デザイアブルを実現するために必要な、具体的な社会の仕組みのデザイン。結婚など古くからある慣習などの仕組みの進化や、現存するデザイン要素を集約するなどして提案する。

デザイン・フィクション

主人公を設定したストーリーとスケッチを用いてシナリオ的表現を行うデザイン手法。データによる抽象的な未来予測(Tendency)を身近で具体的なこととして共感(Empathy)するために活用される。創作したシナリオを分析することで、課題や解決策の発見につなげる。

シナリオ創作に大切な視点

Tendency データによる抽象的な未来予測

Empathy 身近で具体的なこととして共感

ペルソナとインスティチューショナ

デザイン・フィクションをつくる際に設定する、架空の個人をペルソナ(Personas)と呼び、 組織や機関の場合はインスティチューショナ(Institutionas)と呼ぶ。

Redesign of Society

Social design refers to our overall social system, which changes with the advance of information technology and various issues such as the declining birthrate and aging of the population. Society is in a state of constant change, and it moves in a good direction or a bad direction. Redesigning Society involves considering people's happiness in designing such societies.

Dystoni

A worst-case scenario society of the future in which latent social problems become manifest.

Utopi

An ideal society that should be the outcome of redesigning aimed at preventing the creation of a dystopia.

Desirables

These are the essential design elements for creating an ideal future society based on individuals' ideas and aspirations. By listing these, it becomes easy to think and talk about choices and priorities needed to bring about a utopia. It also allows us to visualize conflicting values.

Societal Designs

This is the design of concrete social mechanisms necessary to achieve Desirables. Evolutions of long-standing customs such as marriage and other arrangements are collected, along with existing design elements, and a proposal is made.

Design Fiction

A design method in which scenarios are expressed using stories and sketches centered on a main character. This method is used to enable an abstract future prediction based on data (Tendency) to be understood as something familiar and concrete (Empathy). Analyzing the scenario created leads to the discovery of issues and solutions.

Important point for creating scenarios:

Tendency Abstract future prediction based on data Empathy
Ability to understand the tendency as something familiar and concrete

Personas & Institutionas

An imaginary individual created as part of Design Fiction is called a "Personas", and an imaginary organization or institutions is called an "Institutionas."

Introduction: 01



谷川 徹

九州大学 ロバート・ファン/アントレブレナーシップ・センター (OREC) 特命教授 (九州大学グローバルアントレブレナー育成促進事業: EDGE プログラム総括リーダー)

Toru Tanigawa

Specially - appointed Professor Enhancing Development of Global Entrepreneur (EDGE) Program Robert T. Huang Entrepreneurship Center (QREC Kyushu University 本授業は、九州大学のロバート・ファン/アントレプレナーシップ・センター(QREC)と芸術工学研究院が、フィンランドのアールト大学メディアラボと国際連携して実施する授業で、一世代先の2040年に、望ましい社会を実現するためのビジネスモデル提案を行う(Redesign of Society)べく、同大学と同時並行的に実施する大変ユニークな授業です。今年度は少子高齢化による人口減少への対応をテーマとし、デザインを学ぶ芸術工学府の学生と、九州大学の全学から集まった多様な分野の学生とが共同し、5ヶ月間に亘るワークショップを経て、新たなビジネスモデル提案を行いました。デザインのコンセプトを用いて、社会問題を解決し望ましい社会をリ・デザインするためのアイデアを生み出すという、学生達にとって全く経験がなくかつ馴れない英語での授業でしたので、彼らの苦労は大変なものでした。でもこの授業を通じて国境を越えたイノベーション創出の体験をし、また海外の大学の学生とともに同一のテーマを追求し共有した経験は、彼らの視野を大きく広げかつ自信に繋がったものと思います。このような貴重な経験をした学生の今後の成長を大いに楽しみにしています。なおこの授業は、文部科学省予算のEDGEプログラムを活用しています。

This is a very unique class carried out by Kyushu University's Robert T. Huang Entrepreneurship Center (QREC) and School of Design in an international partnership with Media Lab Helsinki of Aalto University in Finland. It is being carried out simultaneously and in parallel at those universities to propose business models (the redesign of society) to achieve a desirable society in 2040, one generation ahead. This school year, in response to the theme of a shrinking population due to a low birthrate and an aging population, students of the School of Design and students from various fields from throughout Kyushu University jointly proposed new business models after a five-month workshop. The students had great difficulties using the concepts of design to come up with ideas to overcome social problems and to design a desirable society, something with which they had no experience whatsoever. They also were taking classes in English, in which they are not well-versed. But I think through this class they experienced innovation that transcends national boundaries and the experiences they shared with students of a university in another country, pursuing a common theme, helped them broaden their perspectives and gain confidence. I greatly look forward to watching the future growth of the students who had this precious experience. What's more, this class makes use of the EDGE (Enhancing Development of Global Entrepreneur) program funded by the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology.





Introduction: 02



Photo: 川太聖

平井康之

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教授

Yasuyuki Hirai

Professor,
Department of Design Strategy,

国によって文化が異なるように、デザイン思考の取り組みも国によって大きく異なる。クイック&ダーティーでスピード感をもつアメリカのアイデオのような進め方に対し、Kari-Hansのワークショップは、ゆったりとした流れで、その日の達成目標やスケジュールすら事前にない場合もある。そのような曖昧さは、私のような日本人教員にとって恐怖でもあった。しかし Kari-Hans は課題を読み込みながら討議し、目標すらクリエイティブに変えていった。アールト大学とのワークショップは今回で2回目であるが、さらに驚かされたのは、去年編み出した方法論を惜しげもなく変更したことである。やっと理解できたような気になっていた私にとって、それは、また手探りの暗黒時代がやってきたようなものであった。だが、ここに学びのリアリティーがあることを実感した。Kari-Hansも我々教員も学生も、試行錯誤しながら共に社会の未来を考えている。ブックレットを通じて、その実感を少しでも味わっていただけたら幸いである。

Just as different countries have different cultures, design thinking initiatives also widely vary by country. In contrast to the American idea of "quick & dirty", which emphasizes proceeding with speed in mind, Kari-Hans workshops proceed at a leisurely pace and sometimes have no daily objectives or schedule decided in advance. That kind of ambiguity fills a Japanese instructor such as myself with dread. However, with Kari-Hans, participants read meanings into an issue while examining it, and creatively change everything, even their objectives, as they go. This is the second workshop at Aalto University, and what further surprised me was that the methodology worked out last year was changed without hesitation. For me, who was feeling that had finally understood, it was like the re-emergence of a Dark Age, groping for answers. However, I keenly felt that I was in the presence of the reality of learning. Kari-Hans, students and we instructors are thinking about the future of society through a process of trial and error. I hope you can get a small taste of our experience through this booklet.





Introduction: 03



カーリ・ハンス・コモネン

アールト大学 メディアラボ Arkiリサーチグループ ディレクター

Kari-Hans Kommonen

Director of the Arki research group Media Lab. Aalto ARTS

私たちは今、グローバル、ローカル両方の局面で、大きな転換期を迎えている社会に生きて います。気候変動、資源の枯渇、不平等の拡大、失業問題や高齢者の増加など多くの困難な課題 に対し、どの社会においても変革が迫られています。「社会のリデザイン」プロジェクトは専門領域 を越えた授業として、アールト大学メディア・ラボでスタートし、社会の変革やそのための道筋を理解 する手法として、デザインを発展させてきました。私たちは現在も学際的な学生のチームをつくり、2015年 9月から翌年5月にかけてプロジェクトを行っています。その中でデザイン・フィクションの手法を用い、 イラストなど可視化する方法を使って、2040年に生きる人々の日常生活をストーリーとしてデザインしてい ます。また、このプロセスを通し2040年の社会のユートピアをデザインするため、新たなソサエタル・デザイン が果たす可能性についても探求しています。九州大学でのプロジェクトは、基本的にはメディア・ラボと同じ コンセプトで行っていますが、期間が短いためコンパクトな形式に落とし込む必要がありました。よって今年は、 「日本の少子高齢社会」という学生たちにとって現実味のある身近なトピックをテーマとして選びました。テーマに 関する様々な課題をマッピングすることからはじめ、各チームがソサエタル・デザインや、デザイン・フィクションに よるアプローチを発展させていきました。デザイン・フィクションは、現在人々が置かれている状況に替わりうる、未来の あり方について議論を深めるための手法として活用しました。これらのプロセスから生まれた結果は大変興味深く、テーマ に対したくさんの重要な視点を見つけることにつながりました。そして私たちが未来に向け、今後どのように学び、解決策を 探っていけるかについて、多くの発想を与えてくれました。すべての学生の大変な努力と情熱に感謝しています!

We are living a time of great challenges for society, both in global and local scales. Climate change, resource depletion, growing inequality, unemployment, aging, and many other hard issues require that societies everywhere must change. In the Redesign of Society transdisciplinary minor subject in the Aalto ARTS Media Lab, we are developing a design oriented way to understand these challenges and processes. We have a multidisciplinary group of students working on these topics from September to May, developing utopia of society in the year 2040, to explore the potential of new societal designs, illustrated and made experienceable through design fiction narratives of everyday life. In this course in Kyudai, we have the same basic idea, but as the course is much shorter, we must operate in a more compact fashion. This year we decided to choose a topic that is closer to the students' own reality: the decline of population in Japan. Based on a mapping of the various issues related to this, the groups developed a societal design approach and design fiction which they then used as a probe to discuss possible future alternatives for the current situation with people. This process and the results have been very interesting and have opened many important views to the problems, and have also given us a lot of further ideas how to study and explore this topic in the future. I want to thank the students for all their hard work and enthusiasm!





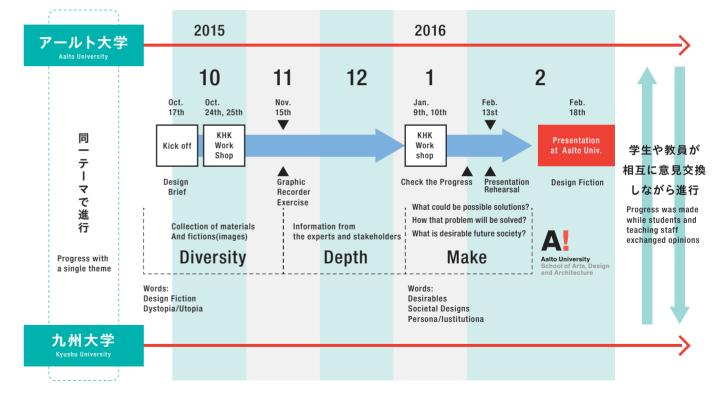


スケジュール

Schedule

授業は 10/17 をかわきりに下図のようなスケジュールで行われました。約2ヶ月に一度フィンランドからコモネン先生が来られ、学生のプレゼンテーションについての評価や、講義を行う形で進められました。

Tuition was given as per the following figure, from October 17. Professor Kommonen came from Finland about once every two months, and his lessons took the form of evaluating the students' presentations and giving lectures.



※カーリ-ハンス・コモネン先生…KHK

プロジェクトの流れ Flow

Diversity

2015

KICK OFF!

プロジェクトのテーマと 進め方の説明、学生の受講 動機と自己紹介、質疑応答 を行った。

次回までの課題:

少子高齢化に関する記事 や情報を収集

An explanation was given on how to proceed with the theme of the project, students introduced themselves and gave their motivations for taking the course, and a question and answer session was held.

Assignment for next time:

Gathering articles and information related to a low-birthrate and aging society

10.17_{10:00-12:00} 10.24 10:00-19:00

WORKSHOP[1] KHK



・2040年はどんな未来?

リストアップと要素のマップ化

- ・カーリ-ハンス・コモネン先生のワークショップ初日
- ・授業の概要説明/KHK紹介
- ・アールト大学 Wiki 使い方説明、登録・収集した記事や情報の共有
- ・2040年はどんな未来?
- グループ発表、現在の自分と
- 2040年の自分の人生予想、
- チーム名決定
- -First day of workshops by Professor Kari-Hans Kommonen (hereafter KHK)
- -Overview of the course/introduction of KHK
- -Explanation of how to use the Aalto University wiki, registration
- -What will the year 2040 be like? (Announcing the groups, forecasting what your life will be like in the year 2040 compared to today, and deciding on team names)
- -Sharing the articles and information you have collected
- -What will the year 2040 be like? (listing characteristics and mapping elements)

WORKSHOP[2] KHK

10.25 10:00-18:00



- ・羽渕一代先生講義「恋愛とメディアについて」
- ・2040年はどんな未来? ディスカッション/発表
- ・デザイン・フィクション 演習/発表

次回までの宿題: デザイン・フィクションを用いて各チームのテーマに 沿ったシナリオを制作する

Associate professor Ichiyo Habuchi lecture on "Love and the Media" What will the year 2040 be like? (discussion/presentations)

Design Fiction (practice/presentations)

Assignment for next time:

Using Design Fiction to create scenarios according to the theme of each team

※カーリ-ハンス・コモネン先生…KHK

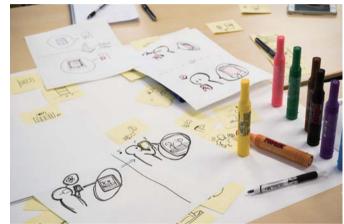
Depth

11.15 10:00-18:00

WORKSHOP[3]



- ・清水淳子氏によるグラフィックレコードの講義、演習
- ・テーマに関する個人の関心事を、グラフィックレコードを用いて マッピング共有とディスカッション
- -Lecture on graphic recording by Junko Shimizu, practice
- -Using graphic recording to map and share individuals' matters of concern and interest related to the theme, as well as discussion









プロジェクトの流れ Flow

Depth

2016

1.9 10:00-18:00

WORKSHOP[4] KHK with Aalto Team



- ・各チームの進捗状況発表
- ・KHK プロジェクトのアウトライン説明
- ·Mia Muurimäki氏講義「社会のリデザイン キー・コンセプト」
- ・小津智一氏講義「ファザーリングが日本のライフデザインを変える!」
- ・KHK講義「フィンランドの家族政策」
- ・松田美幸氏講義「子育てや家族に優しい社会に関する日本の現状」

翌朝までの宿題:デザイアブルのポスターを最低3点制作する

Team presentations on states of progress

KHK — Explanation of project outlines

Mia Muurimäki — Lecture "Key Concepts of Social Redesign"

Tomokazu Ozu — Lecture "Fathering Will Change Japan's Life Design!"

KHK — Lecture "Finland's Family Policy"

Miyuki Matsuda — Lecture "Reality and the fact around Child and Family Friendly Society in Japan"

Assignment for the next morning: Create a poster on at least three Desirables according to your team's theme.









Make

1.10 10:00-18:00

WORKSHOP[5] KHK with Aalto Team



- ・各チームのデザイアブル・ポスター発表
- ・デザイアブルを基にしたソサエタル・デザインの制作
- ・ソサエタル・デザインを基にしたデザイン・フィクションの制作・発表

次回までの宿題:発表資料の完成

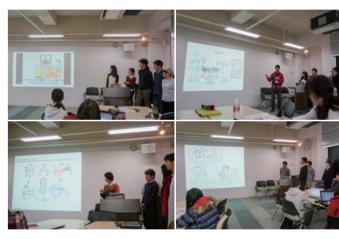
- -Team presentations of Desirables posters
- -Creating Societal Designs based on the Desirables
- -Development and presentations of Design Fiction scenarios based on Societal Designs

Assignment for next time: Completion of presentation materials



2.13 10:00-12:00

WORKSHOP[6] Presentation Rehearsal



プレゼンテーションのリハーサル 渡航についての最終確認

Presentation rehearsal Final confirmation of travel plans

*各講師の所属は巻末を参照ください

Note: See the end of the pamphlet for information on the affiliation of each lecturer.

|

プロジェクトの流れ Flow

2.18 13:00-17:00

Final Presentation

アールト大学メディア・ラボにてアールト大学と九州 大学の学生が各チームの発表を行った。発表に対し、 お互いの学生、教員から活発な意見交換が行われた。

Each team of students from Aalto University and Kyushu University gave its presentation at Aalto University's Media Lab Helsinki. A lively discussion among students and teaching staff from each university took place in response to the presentations.



提案 **1**TEAM UNIVERSE

ファーザー・エントランス・システム そして父になった

Father Entrance System

Desirable



■ディストピア

現在日本では、父親の育児参加が積極的でないのが普通です。父親にやる気がない、 やる気があっても育児のやり方がわからず自信もない、自分の父親もほとんど育児をしていなかったから、などが理由としてあげられています。また共働き世帯が増加する中、 仕事と育児に対する母親の負担が過度なものとなっています。そのため母親が疲れて しまい、第二子、第三子を持とうとしない家庭が増え、こどもの出生率が増加しにくい 状況を生み出しています。

■デザイアブルズ

父親と母親が育児に対し、同等の参加や責任を持つ社会 父親が、仕事と家庭の両方にバランス良く価値を置ける社会

■ソサエタル・デザイン

「Father Entrance System(ファーザー・エントランス・システム)」という、父親の育児参加に対する、「入り口」をつくる仕組みを提案しました。これは、母親が通う病院で、同時期にこどもをもつ予定の父親たち(新人父親)を集め、育児方法に関する情報や事前の体験講習の機会を提供するという、病院を育児参加の「入り口」として活用するシステムです。同時に、新人父親のネットワークも形成します。また、新人父親が経験を積み、先輩父親として新たな新人父親を育てる人材になるなど、地域に父親育成サイクルを生み出します。

■日本のユートピア2040

「Father Entrance System」によって父親は、基本的な育児の情報を得られ、行き詰まった時も先輩父親に相談できることで、安心して育児の経験を積み自信が持てるようになります。母親とも育児について話し合う機会が増え、育児を通した両親の信頼関係の形成や、同等の家事・育児の分担が行われる生活スタイルの確立も期待されます。またこどももそのような環境を自然に感じて育ち、将来的に両親と同じような家庭づくりを目指すでしょう。社会全体としても、仕事と家庭のバランスに対する価値の置き方が同等となっていき、仕事のスタイルや、育児を取り巻くサポート体制の充実もはかられていくでしょう。そのような社会では、夫婦が第二子第三子を持つことに対するためらいが少なくなり、出生率が上がっていくユートビアが考えられます。

■ Dystopia Japan

In Japan, it is normal for fathers to not proactively participate in child care. Fathers are not motivated to participate, and even when they are they don't know how to take care of children and lack confidence about it. Among the reasons given are that their own fathers did almost no child care. With the increase in the number of two-income households, women have an excessive burden of both work and child care. So mothers are tired and more and more families do not attempt to have a second or third child, creating a situation in which the birthrate cannot increase.

■ Desirables

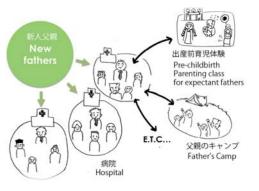
- -A society in which fathers and mothers participate in child care equally and have equal responsibility for it
- -A society in which fathers value work and family in a balanced manner

■ Societal Designs

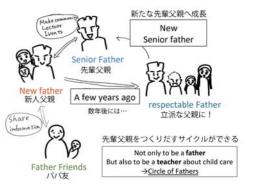
We proposed a way to create an "entrance" for fathers to participate in child care. It is called a Father Entrance System. This is a system in which obstetrics and gynecology clinics mothers visits would be used as "entrances" to participation in child care. This is done by offering expecting fathers (and new fathers) information on child care and the opportunity to participate in workshops on child care methods before the birth of their child. At the same time, a network of new fathers would be formed. Moreover, this would create a local cycle of child care by fathers, in which the experiences of new fathers are built up and more experienced fathers become human resources for training new fathers.

■Utopia Japan in 2040

Through the Father Entrance System, fathers will be able to gain information on basic child care and consult more experienced fathers when they are stuck. In this way, they will be able to gain child care experience with peace of mind and be confident about it. It is expected that opportunities for mothers and fathers to talk about child care will increase, parents will gain trust in one another through child care and they will establish a living style in which they equally share the burdens of housework and child care. Also, children will grow up feeling that such an environment is natural and probably will aim to create the same kind of household their parents had. Society as a whole is likely to begin to value a work-household balance in the same way, and new work styles and structures for supporting child care will become more robust. In such a society, parents' hesitation to have a second or third child will decrease and it is conceivable that the society will become a utopia in which the birth rate increases.



About system



Part of Senior Father System



フィンランドは福祉や社会デザインの先進国として、 以前から興味がありました。また、「Aging Japan 2040」というテーマは、若者全員が関わる問題として 将来の日本を考える良い機会であり、春から社会人に なる自分にとっても、仕事以外で社会デザインに関わる 方法が見つかるのではと思い受講しました。

■プロセスの課題

課題の掘り起こしやデザイアブルを決めるのが難しかったです。「少子高齢社会」に対して数多くの課題の中から、アプローチすべき一つを決めるのは難儀しました。最終的に「父親」をトピックにした後も、「父親」を取り巻く問題から何をピックアップして展開するか、何を一番変えたいか、そこで悩む時間が多かったです。

■プレゼンテーション後の感想

当初はデザイン案に自信がなかったのですが、専門家に「これ、実現するならぜひやりたい」と言葉を頂き、アプローチの有効性を実感できました。つきつめる点はまだ多くあると痛感していますが、フィンランドに渡り、自分たちのデザインを英語で伝える機会を持てたことは本当に有意義でした。特に、ディストピアを想定して、いかにそれを回避できるかを考えるプロセスは、今後もデザインを発想するときに応用できると思いました。プロジェクト全体の経験を通して、今後物事を考える際に使える武器が増えたことを実感しています。

■Purpose in taking the course

I was already interested in Finland as a country highly developed in social welfare and social design. Moreover, the theme "Aging Japan 2040" is one that involves all young people and it is a good opportunity to think about future Japan. Also, as someone who will join the work force in the spring, I took the course thinking I would probably find a way to be involved societal design outside of work.

■Process issues

Unearthing problems and determining Desirables were difficult. Deciding which single problem to approach from among the many related to a low birthrate and an aging society was very difficult. After finally choosing the topic of "fathers," we spent a lot of time worrying about which problem surrounding fathers we wanted to highlight and develop and what we wanted most to change.

■Post-presentation impressions

At first I didn't have confidence in our design draft, but after a specialist told us, "If this can be achieved I definitely want to do it," I realized the effectiveness of our approach. I keenly feel many more points will emerge that require thorough investigation, but it truly was significant to get the opportunity to travel to Finland and present our design in English. It struck me in particular that I can apply the process of assuming a dystopia and thinking of ways to avoid it in coming up with designs in the future. I realized that through the experience of the project as a whole, the number of tools I have at my disposal when thinking about things has increased.

TEAM MEMBERS



河村 友 Yu Kawamura 芸術工学府 芸術工学専攻 環境・遺産デザインコース 修士2年



龍興 彩香 Ayaka Tatsuoki 統合新領域学府 ユーザー感性学専攻修士1年



高 尚暉 Shanghui Gao 芸術工学府 芸術工学専攻 コンテンツクリエティブデザインコース 修士1年



西尾 加奈子 Kanako Nishi 経済学部 経済・経営学科2年



吉武 聡一 Soichi Yoshitake 芸術工学部 工業設計学科 2年



河村 友 Yu Kawamura 芸術工学府 芸術工学専攻 環境・遺産デザインコース 修士2年

Graduate School of Design Department of Design
Environment and Heritage Design course Master's program year

Interview



是案 **2** TEAM UTOPIA

子育て費用の無償化 Forever 0 for Raising Children



■ディストピア

現在、少子高齢化の日本において大きな社会問題の一つに、高いこどもの養育費用があげられます。例えば教育にかかる費用には、授業料だけでなく、出産育児費用から食費、小遣い、衣料品などの「基本的教育費」も存在します。仮に小学校から大学まで国公立に通ったとしても1345万かかる授業料に加え、22年間で1640万の「基本的教育費」が必要になります。このように、若い夫婦にとって子育て費用が大きな負担となっており、こどもを持つことに躊躇してしまう現状があります。

■デザイアブル

学費を0にすることに加え、「基本的教育費」も0にすることで、子育てにかかる費用を 0に近づけること。

■ソサエタル・デザイン

子育てのコストをゼロするため、4つのデザインを考えました。1つ目がこどもの年齢に応じて物資を提供するEducation Package System(エデュケーション・パッケージ・システム)です。例えば、大学生には授業でレポートを書くためのパソコンが提供されます。2つ目は、支給された物を繰り返し使用するE-Recycle System(E-リサイクル・システム)です。例えば高校生は、支給されたiPadを卒業後は返却しますが、大学入学時に新たにパソコンが支給されます。返却したiPadが綺麗であれば、その人にポイントが蓄積されます。3つ目は、大学生が高齢者の家に下宿するE-Rental System(E-レンタル・システム)です。これにより学生は、新しい家具を買う必要がなく、家賃や食費を節約して生活することができます。また高齢者も、生活面で学生からサポートを受けられるメリットがあります。最後はE-Credit System(E-クレジット・システム)です。これは、Couchsurfing (カウチサーフィン)など民泊のシステムを参考に、E-Recycle System などで蓄積された評価ポイントを、学生と高齢者が同居する際のマッチングに活用する仕組みです。事前にお互いの評価を確認し、相手の特徴を知ったうえで下宿先を決定することができます。

■日本のユートピア2040

日本が抱えているディストピアに対して、このデザインにより若年層の夫婦が、こどもの 養育費用面での負担を解消し、子宝に恵まれた家庭が増えていくことを期待します。

■Dystopia Japan

One social problem currently brought up in Japan, with its low birth rate and aging population, is the high cost of child rearing. For example, education expenses involve not just tuition, but also such basic educational expenses as childbirth, child care, food, pocket money and clothing. For example, even if a child attended national and public institutions from elementary school through university, in addition to the 13.45 million yen in tuition, over the course of 22 years 16.4 million yen in basic educational expenses would also be incurred. As you can see, for a young couple, the cost of raising a child is a large burden, and under the current situation people hesitate to have children.

■ Desirables

-Bringing the cost of raising a child close to zero by making both tuition and basic educational expenses zero

■ Societal Designs

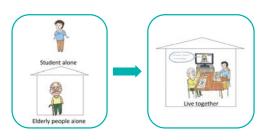
We thought of four designs for making the cost of raising a child zero. The first is an Education Package System that would supply goods according to the age of the child. For example, university students would be given computers for writing reports for classes. The second design is an E-Recycle System in which things supplied are repeatedly re-used. For example, a high school student would return a supplied iPad after graduation, but receive a computer when entering university. If the returned iPad were in good condition, the person would accumulate points. The third is an E-Rental System in which university students would lodge in the homes of the elderly. This would allow students to avoid the need to buy new furniture and to save money on rent and food. This also has the advantage of allowing the elderly to receive support from students for their daily existence. The final design is an E-Credit System. This is a mechanism for using the evaluation points students accumulate through the E-Recycle System and the like for matching when students and the elderly live together. This idea is partly inspired by vacation lodging systems such as CouchSurfing. This would allow people to know the characteristics of the other party in advance and decide where someone will live based on mutual evaluation.

■Utopia Japan in 2040

We expect that in response to the dystopia future facing Japan today, our designs will allow young couples to eliminate the burden of child education expenses, and that more families will be blessed with children.



エデュケーション・パッケージ・システム Education Package System



E-レンタル・システム E-Rental System



私がグローバルPBLプログラムを受講したのは、社会 問題に対する知見を深めることと、英語力、プレゼン テーションスキルの向上が目的でした。

■プロセスの課題

少子高齢化問題は、様々な分野が複合的に絡み合って おり、解決のためのアプローチは多種多様です。私の チームは子育て費用が切り口でしたが、教育関係の議論 に終始してしまい、問題解決に結びついているかという 視点が薄れがちでした。チームビルドも難しく、授業日に face to faceで議論する際の推進力は強力でしたが、 各メンバーのキャンパスが違うので、打ち合せ時間を設定 すること自体大変でした。発表用の動画作成にも苦慮し ましたが、アイデアに骨子がないとストーリーとして伝えら れないため、ヴィジュアル作成を通して考えを整理すると いう新鮮な方法で行ない、貴重な経験になりました。

■プレゼンテーション後の感想

専門の異なる学生が集まり多角的な視野を確保する ことは、社会問題という複合的で漠然とした課題と向き 合う際に必要な要素だと思いました。アールト大学では 異分野の学生たちが、一つのトピックに対し自由闊達な 議論を好む印象を受けました。日本のように遠慮する 雰囲気は全くないことが個人的に心地良く、多様な国籍 や専門による議論の面白さを感じ、今後も挑戦したいと 思いました。

■Purpose in taking the course

My purpose in entering the Global PBL Program was to deepen my expertise in international problems, and to improve my English and presentation skills.

■Process issues

The problem of a low birthrate and aging population is complexly intertwined with various fields and there are a wide variety of approaches to solving it. Our team's entry point was child rearing costs. However, our work began and ended with discussions related to education and the question of whether it will would to solving the problem tended to be forgotten. Team building was difficult, and our face-to-face discussions on class days were a powerful driving force, but each member has a different campus so it was difficult even to set meeting times. I worried about making videos for the presentation, but because an idea with no bones cannot be conveyed as a story, the time spent organizing our ideas by creating visuals turned out to be fresh and precious.

■Post-presentation impressions

I think students from different specialties getting together and securing diverse viewpoints is an essential element when coming to grips with a complex, vague issue like a social problem. At Aalto University, I got the impression the students from different fields liked open and natural discussion on a single topic. Personally I found the absolute lack of Japanese-style diffidence comfortable and the discussion based on diverse nationalities and specialties interesting, and I want to try participating in more such discussions.

TEAM MEMBERS



栾暁菁 Xiaojing Luan 芸術工学府 芸術工学専攻



橋本 光平 Kohei Hashimot 芸術工学部 環境設計学科 4年



生物学科3年



酒井秋絵 Akie Sakai 地球惑星科学科3年



芸術工学部 工業設計学科2年





School of Design, Department of Environmental Design

Interview





女性の幸せと社会の調和を目指して New Harmily 新しい社会の形

Aiming for Women's Happiness and Social Harmony

New Harmily, a new form of society

Design



■ディストピア

日本のディストピアは、働く女性は男性に比べ仕事や昇進のチャンスが少ないことや、 こどもを持つ女性への支援が薄いこと、女性は仕事より家庭を優先すべきだという 偏見や慣習が根強く存在することに起因しています。それにより女性は、仕事と家庭を 両立し自分の価値や可能性をいかして生きることが難しい社会となっています。

■デザイアブル

伝統的な慣習や偏見を壊し、女性がしたい仕事を自由に選べる社会。

女性の私生活に配慮し、場所を選ばずに仕事ができる社会。

地域がつながり、すべての人が幸せになる社会。

■ソサエタル・デザイン

New Harmily (ニュー・ハーミリー) は、harmony (ハーモニー) と family (ファミリー) を 掛け合わせた新しい用語で、意欲ある高齢者を中心に地域の仕事や町おこしを運営するサポート・サービスです。具体的には廃校を利用し、自治体の支援を受けながら主に 4つのサービスを行います。1つ目は、高齢者所有の空き家を、移住希望の家族に低額で貸すこと。2つ目は、高齢者が子育てマイスターとして、0~12歳までを受け入れる学校を運営すること。ここでは小学生が、幼児の面倒をみることで子育ての大変さに気づいたり、農家体験で採れた野菜を料理して一緒に食べるなど、勉強以外のことも学べます。3つ目は、女性に対する就職支援です。地域の働き口の提供や、奨学金の支給で資格の勉強ができる支援も行います。4つ目は、すべての女性に向けた人生コーチング講座の開講です。子育て中か独身かに関わらず、女性が夢や目標を再確認できます。

■日本のユートピア 2040

2040年の日本ではNew Harmily を通し、地方の高齢者が自ら仕事を生みだしています。 こどもたちは自然と触れ合い、年長者から生きる術や人として大切なことを学ぶ中で、 母親を支える頼もしい存在となります。母親も地域の人材や資源とうまく結びつき、 コミュニティの中で協力しながら子育てが行えます。そして、自身の夢や目標を持ち ながら、活き活きとした生活を送ることができます。そうして、女性が仕事と家庭を両立し、 自分の価値や可能性をいかして生きられる社会になっていると考えます。

■Dystopia Japan

In Japan's dystopia, the fact that working women have fewer opportunities for work or promotion than men, and the fact that there is little support for working mothers are caused by a deep-rooted custom and prejudice that women should give their families priority over work. Because of this, Japanese society makes it difficult for women to balance work and their families and realize their own value and possibilities.

Desirables

- -A society that eliminates traditional customs and prejudices and in which women can freely choose the work they want to do
- -A society in which women can work anywhere without taking their personal lives into undo account
- -A society in which the community is connected and everyone can have a happy life

■ Societal Designs

New Harmily is a neologism that combines "harmony" and "family." It is a support service to help mainly elderly people, who desire to do so, manage regional work and town renewal. Specifically, working from closed schools and with the support of the local government, they principally will provide four services. The first is renting at low cost to families that want to move to the area empty houses owned by elderly people. The second is elderly people, as masters of child rearing, managing schools that accept children between the ages of 0 and 12. At these schools, children can learn things not covered in their schoolwork, such as understanding the difficulty of child rearing by taking care of babies, and cooking and eating vegetables raised through a farming experience. The third is providing job hunt support to women. The elderly workers will introduce local job openings and provide scholarship money for women to study to acquire certifications. The fourth is holding life coaching courses for all women. Whether they are raising children or single, women will be able to reconfirm their dreams and goals.

■Utopia Japan in 2040

In Japan in 2040, elderly people in rural areas will be creating jobs on their own through New Harmily. Children will interact with nature, and by learning life skills and important personal traits from elderly people, they will become supportive people their mothers can rely on. Mothers, by skillfully connecting with local human resources and natural resources, will be able to raise children in cooperation with the community. And having their own dreams and goals, they will be able to live active lives. Then, we think Japanese society will be one in which women can balance work and their families and live while making use of their own values and possibilities.



高齢者による運営 managed by elderly



 $^{\prime}$



海外の大学と連携して行うデザインの授業だと聞き、 興味を持ったので受講しました。授業に参加した目的 は、英語力を高めることができ、さらにはデザインを 作る過程や考え方など多くの事を学べると思ったから です。また、北欧の文化や自然観に興味があり、この 経験は、自分の成長につながると感じたからです。

■プロセスの課題

当初、グループの連携が取れない、やる気も感じられないなど、チームとして最悪な状況で、良いものを作ることを半ば諦めかけていました。しかし、社会のためのデザインとは何かを考え、自分たちのデザイン案を実際に子育てされている方に見ていただき意見をもらったことをきっかけに、皆が必死になって考えるようになりました。

■プレゼンテーション後の感想

世の中の人はきっとこう思っていると、自分達が想像で判断していたことについて、当事者の意見を聞くと全く違った答えが返ってきたことに驚きました。この時、インタビューやフィードバックの大切さを強く実感しました。他にも、いろいろな分野や学年の人とチームを組んだことで、多くの視点や考え方を知ることができました。社会のデザインをするには、異なる分野の人と協力し、当事者からヒントをもらうことで良いデザインが生まれるということを、この授業を通して感じました。

■Purpose in taking the course

I became interested and took the course because I heard these were design classes conducted in partnership with an overseas university. I participated in the course to improve my English and learn a lot about the process and theory of creating designs. Moreover, I am interested in the culture and outlook on nature of northern Europe and I felt this experience would lead to personal growth.

■Process issues

At first the situation was terrible. The group had trouble coordinating, I felt no motivation and I had half given up on creating anything good.

However, when we thought about what a design for society really is and people actually raising children looked at our design draft and gave us their opinions, everyone began thinking frantically.

Th.....

■Post-presentation impressions

There were certain things we were making judgments about based on our own conjectures about what people in society thought. I was surprised that when we asked the people actually involved for their opinions, we got answers completely different from our suppositions. That's when I keenly felt the importance of interviews and feedback. Also, by teaming with students from various fields, I was able to learn about many viewpoints and ways of thinking. From this course I got the impression that when doing societal design, good designs are brought about by cooperating with people from different fields and by getting hints from people actually involved in the issue in question.

TEAM MEMBERS



山本 桜子 Sakurako Yamamot 統合新領域学府 ユーザー感性学専攻 修士1年



邱源 Yuan Qiu 統合新領域学府 ユーザー感性学専攻修士1年



陳 詩微 Shiwei Chen 芸術工学府 芸術工学専攻 環境・遺産デザインコース 修士1



小豆澤 成治 Seiji Azukizaw 工学部 機械航空工学科 3 年



永嶋 拓仁 Hiroto Nagashima 芸術工学部 工業設計学科 2年

山本 桜子 Sakurako Yamamoto 統合新領域学府 ユーザー感性学専攻 修士1年

Department of Kansei Science, Graduate School of Integrated Frontier Sciences Master's program year 1

Interview



提案 4
TEAM SATURN

違っているって素晴らしい!

多様な背景を持つこどもの多様な個性を育む学校

Differences are Wonderful!

Schools nurturing the varied individuality of children from all sorts of backgrounds

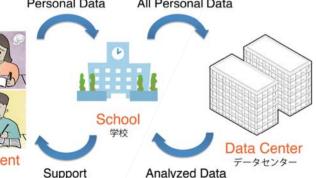
データ・システム

Design1 Data System

個人データ Personal Data

個別のサポート

全ての個人データ All Personal Data



データを解析

■ディストピア

福岡市に住む外国人の数は、年々増加傾向にあります。2040年に移民の割合は 更に高まり様々な文化背景や言語、経済状況のこどもたちが同じ学校に通うよう になります。現在のように学力や家庭環境の似た「日本人」児童の入学を前提と した「全員横並び型」の教育では、学校や地域に馴染めず、能力や個性を発揮で きないまま孤立するこどもたちが生み出されてしまいます。

■デザイアブル

差別や格差の無い、多様性を認める社会

異文化融合による新しい文化や人材が創造され、それを育てる都市福岡

■ソサエタル・デザイン

多様性を育てる場として初等教育の重要性に着目し、学校のデザインを考えました。まず小学校では、児童の学習進度に応じて個別に学べるシステム構築が重要になると考え、データセンターという教育サポート施設を提案します。児童の各教科の能力を施設に集積し解析することで、個別の学習プログラムの提案を可能にします。また、カウンセラーを派遣し進路相談などを行います。次に、校内に地域住民みんなが利用できるコモンスペースを設け、コミュニティーセンターとして機能させます。児童はここで勉学や家庭の悩みを相談したり、地域の文化や多様性を知ったりすることができます。また中学校の課外授業では、グループで地域の問題を見つけ解決策を探るプロジェクトペースの教育が行われます。これにより、社会の問題や将来の進路に対し早くから意識を持つことができます。

■日本のユートピア 2040

データセンターにより、学校は「横並び型」の教育から自由になり、個人が個人のペースで学習を進められるようになります。また、小学校がコミュニティーセンターとして開放されたことにより、地域住民との交流を通して文化や多様性、社会の仕組みを知る事ができます。中学校ではプロジェクトベースの教育により早くから社会の問題と、自分の進路について関心を持つようになります。このような多様性と地域性を元にした教育により、こどもたちは多様性を学び、自らの可能性を伸ばすことができます。

■ Dystopia Japan

The number of foreign residents — mainly Nepalese — is growing each year in Fukuoka City. By the year 2040 the proportion of immigrants will continue to have grown, and children with a variety of cultural, linguistic and financial backgrounds will be attending the same schools. The current style of education for children with a "common starting line", which assumes that the children entering the school will be Japanese children with roughly similar backgrounds will result in the non-Japanese children finding it difficult to becomes used to the school and local community, and the city will end up producing children who are unable to exercise all their capabilities and individuality.

■ Desirables

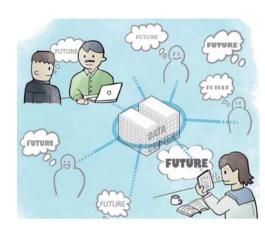
- -A society that recognizes diversity and in which there is no prejudice or inequality
- -Fukuoka City, where the creation of a new culture and new human resources based on the fusion of diverse cultures is encouraced

■Societal Designs

We focused on the importance of elementary education as a place for fostering diversity, and thought about the design of schools. Firstly, we considered that it is vital that a system is created at elementary schools in which the children can study individually according to their learning progress, and suggested the creation of an educational support facility called a "data center." By collating and analyzing at the data center, the capability of children in each subject, it would be feasible to suggest individual study programs. Moreover, counselors would be dispatched to discuss which academic path to take. Secondly, we would establish a common space that could be used by all the residents within the local community and make it function as a community center. The children would be able to receive counseling about their anxieties over work and home life, and learn about the culture and diversity of the place where they live. In the junior high schools' extracurricular activities project-based education would be conducted in groups with the goal of identifying local problems and looking for ways to solve them. Through these activities, the children would be endowed with an awareness of social problems and what academic paths they should choose from an early stage.

■Utopia Japan in 2040

The data center will free the schools from the "common starting line" approach to education, and each child will be able to pursue their studies at their own pace. Furthermore, the opening to the public of elementary schools as community centers will enable the children to learn about culture, diversity and the mechanisms of society by interaction with the local residents. At the junior high schools, the project-based education will enable the children to understand social issues from an early stage, and take an interest in the academic paths they will follow. Through education like this, grounded in both diversity and regionalism, the children will learn about diversity and be able to fully extend their inherent capabilities by themselves.



Design2 Support System



9



私はグループワークやフィンランドに行くことを通して、 今まで自分の中になかった価値観や考え方に触れる ために受講しました。

■プロセスの課題

メンバーの普段住んでいる場所や空き時間がそれぞれ違っていたので、ミーティングの際に集まれる人数が限られており、来ていないメンバーにミーティングの内容を共有する方法で困りました。集まった際に直接口頭で内容を伝えていましたが時間がかかる上、前回と時間が空いてしまった時は内容を正確に伝えることができませんでした。情報を引き出しやすい形で一回一回記録し、メンバーに共有していくことが大切だと感じました。

■プレゼンテーション後の感想

時間が少ない中でやるべきことを明確にして全力を尽くしたので充実感と達成感を味わうことができました。アールト大学の先生や学生からは、実体験に基づいた移民問題への意見をいただくことができました。移民の政策が進んでいる欧米をより研究すべき、という意見はもっともだと感じましたし、実際に日本に住む外国人にインタビューすべきだったと思いました。今後グループでプロジェクトをする際は、自分たちの提案が限られた視野にとどまらないように、調査やフィードバックを繰り返したいと思いました。

■Purpose in taking the course

I took the course in order to encounter sets of values and ways of thinking that previously were not part of my persona through group work and visiting Finland.

■Process issues

The number of people we could get together for meetings was limited because they usually lived in different places and their free time didn't coincide, so sharing the contents of meetings with the people who could not attend was a problem. Not only was it time-consuming to give direct verbal explanations, it was impossible to accurately relay the contents when a certain amount of time had elapsed since the previous meeting. I felt that it was vital that the contents should be recorded each and every time in a way that made it easy to obtain the information, and to share it amongst all the members.

■Post-presentation impressions

Although time was at a premium I think that I managed to clearly do everything I had to and felt a sense of enrichment and achievement at having exerted every ounce of my energy. I was able to learn the opinions of the professors and students at Aalto University about immigrant issues based on actual experience. I felt that it was quite justifiable to hear the opinion that I should spend more time researching immigration policy in America and Europe, where it is more advanced than Japan, and that I should have interviewed some foreigners who actually live in Japan. I thought that next time I embark upon a group project we should repeat research and feedback so that our proposals do not get limited by anarrow perspective.

TEAM MEMBERS



糸数景 Hikaru itokazu芸術工学府デザインストラテジー専攻修士2年



馬 迎杰 Yingjie Ma 統合新領域学府 ユーザー感性学修士1年



 宮嵜 慧 Kei Miyazaki
 櫻井俊太 Shunta Sakur

 芸術工学部
 工学部

 環境設計学科 4 年
 地球環境工学科 3 年



32

Interaction in Finland Wednesday 17.2.2016 Thursday 18.2.2016 · Lectures by Media Lab. Helsinki

· Go to Media Lab. for presentation rehearsal

-Kari-Hans Kommonen: "Redesign of Society in Media Lab" -Mia Muurimäki: "Towards societal design fiction"

· Presentation by Students of "Redesign of Society" in Media Lab, Helsinki

· Toru Tanigawa: "Introduction of Kyushu University, QREC"

· Yasuyuki Hirai: "Introduction of Faculty of Design"

· Kyushu University groups 4 project presentations & final discussion · Conclusion and closing

· Party in Helsinki

Friday 19.2.2016

· Tour of Otaniemi Campus

Media Lab, Design Factory, Startup Sauna, Urban · Presentations at Media Lab Helsinki

-Miikka Junnila: "Game Studies and Game Research in Media Lab" -Antti Ikonen: "Sound in New Media"

Rasmus Vuori: "MA In New Media"

Zach Dodson: "MA in Visual Communication Design"

· Tour of Arabia Campus

-Naoko Nakagawa: "Creative Sustainability, IDBM" -Juhani Tenhunen: "Aalto Media Factory and Fablab"

Saturday 20.2.2016



担当教員

谷川徹

九州大学 ロバート・ファン/アントレプレナーシップ・センター (QREC) 特命教授 (九州大学グローバルアントレプレナー育成促進事業:EDGEプログラム総括リーダー)

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 教授 カーリ-ハンス・コモネン

アールト大学 メディアラボ Arkiリサーチグループ ディレクター

アールト大学 スタッフ

Mia Muurimäki (Media Lab. Aalto ARTS)

Régis Frias (Media Lab. Aalto ARTS)

Kvoko Maruo (Media Lab. Aalto ARTS)

九州大学 スタッフ

ロバート・ファン/アントレプレナーシップ・センター (QREC) 特任助教

シルバーマン書書子

ロバート・ファン/アントレプレナーシップ・センター(QREC) テクニカルスタッフ

村谷つかさ

芸術工学府 博士後期課程

協力(敬称略)

小津智一 (NPO法人ファザーリング・ジャパン九州 代表理事)

清水淳子 (Tokyo Graphic Recorder)

羽渕一代 (弘前大学人文学部 准教授)

松田美幸(福岡県男女共同参画センターあすばる館長)

森島孝 (NPO法人ファザーリング・ジャパン九州)

ブックレット監修

村谷つかさ

デザイン

尼田聖輝 (アマダマングラフィカ)

出版日:2016年3月

発行:九州大学

本事業は「グローバルアントレプレナー育成促進事業 EDGEプログラム 文部科学省」 の助成を受けたものです。



Academic Staff

-Toru Tanigawa

Specially - appointed Professor, Enhancing Development of Global Entrepreneur (EDGE)

Program, Robert T. Huang Entrepreneurship Center (QREC), Kyushu University

-Yasuvuki Hirai

Professor, Department of Design Strategy, Graduate School of Design, Kyushu University -Kari-Hans Kommonen

Director / Arki Research Group, Media Lab, Aalto ARTS

Aalto University Staff

-Mia Muurimäki (Media Lab. Aalto ARTS)

-Régis Frias (Media Lab. Aalto ARTS)

-Kvoko Maruo (Media Lab. Aalto ARTS)

Kyushu University Staff

-Hiromi Yamada

Robert T. Huang Entrepreneurship Center of Kyushu University (QREC) Specially appointed assistant professor

-Suzuko Silverman

Robert T. Huang Entrepreneurship Center of Kvushu University (QREC) Technical staff -Tsukasa Murava

Doctor Course Student, Graduate School of Design

Cooperation(titles omitted)

-Tomokazu Ozu (President, Fathering Japan Q-Shu NPO)

-Junko Shimizu (Tokyo Graphic Recorder)

-Ichiyo Habuchi (Associate Professor, Hirosaki University Faculty of Humanities)

-Miyuki Matsuda (Executive Director, Fukuoka Prefectural Gender Equality Center ASUBARU) -Takashi Morishima (Fathering Japan Q-Shu NPO)

-Tsukasa Murava

-Kiyoteru Amada (amadaman graphica)

Publication Date: March 2016

Published by: Kyushu University

This program received a subsidy from the EDGE program (Enhancing Development of Global Entrepreneur Program) of the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology.

