

BD分会の現状と展望

次世代BTを考える
第30回全国大会

9/7/2019 三輪 直

本日の狙い

- * あらたな出発をとげたBD分会の現状をご紹介します
- * 次世代BTの方向性を検証する
- * 会員諸氏との響創から新たな気づきを得たい

今回の発表内容は多分に私見を盛り込んだもので今後の活動により変化する場合があります。

GHICはどうなったのか

- * 2016年よりGHIC分会として活動
- * 当初の狙い
- * 成果は？
- * 期待に届かなかった反応
- * 「複雑系」思考として再出発
- * BD研究会として Breakthrough Design = Design Thinking (DT)を意識しつつBTの進化をめざす

BDとは

- * Breakthrough Design
- * Design ThinkingをBreakthrough するのか
- * BTをDesignするのか

DTがなぜ注目を集めているのか

Google検索による各思考の注目度 = ヒット数での単純比較(2019年8月17日現在)

ロジカルシンキング	2,820,000件
デザイン思考	36,700,000件
システムシンキング	34,000,000件
水平思考	53,100,000件
ブレイクスルー思考	906,000件

DTが注目を集める理由

- * 筆者の見解 AI時代を意識しあらためて自己啓発さらに自らの商品価値を高めようとする動きのなかで注目を浴びているのでは。
- * しかしDTには致命的な欠陥があり、人気度も頭打ちするのではないか(これまでの「思考」ブーム) -----思考より手法として理解されている・哲学はない・実態論が中心ではないか・イノベーションの程度は？
- * 一方でDTにしっかりした方法論の定義がないようなので、実践もさまざまにおこなわれ、「敷居」が低いのが人気を集めているのでは

DTのあらし、あえて説明を試みる

- * 21世紀でイノベーションの必要性は痛感されている
- * イノベーションのための1つの方法論で、過去のデータや経験のみに頼らず、ユーザーの声を聞くことで、人間中心に問題発見・問題解決に取り組む方法論
- * 自社や自分の視点ではなく、人・社会の視点から、人間中心のイノベーションを実現させる問題発見・問題解決の方法論

DTの特徴

- * 実践的かつ創造的な問題解決のための形式的方法
- * ソリューション・ベースドもしくは解決志向の思考方法
- * 特定問題の解決でなく、目標(より良い将来の状況)が起点
- * 反復的な性格を有し、最初の問題の再定義もありうる
- * ユーザー事例を多様な視点から考察し、ユーザーへの共感と複数のステークホルダーへの考慮を強調
- * DTの思考段階には多数の方法がある。このためDTは「曖昧」もしくは「両義的」に見える

DTはどんなプロセスをとるのか

DTのプロセスを可視化したd.seed®モデルは、5つのフェーズから構成

- 1. 発見フェーズ** 現場に足を運び、深い**共感**により今まで知らなかったストーリーを見つける
- 2. 詳細化フェーズ** 調査からの知見を統合し、調査対象者の様子を詳細に捉えた**着眼点**を設定する
- 3. 探索フェーズ** 量を追求する時間と質を追求する時間を分離し、**チーム**で協力しながら様々なアイデアを探索する
- 4. 実験フェーズ** プロトタイプでアイデアやコンセプトの**実験**を行い、フィードバックを元に方向性や詳細を明確にする
- 5. 展開フェーズ** アイデアやコンセプトを感覚 / 直感的に伝えられる、魅力的な**ストーリー**を生み出し表現する

DTプロセス それぞれの意味

発見： 顧客の本当の様子や社会の実態を把握でき、自分 / 自社 / 業界 / 社会の偏見 / 思い込みを知るきっかけになる

詳細化： どんな人に対して貢献していくのか明確になり、チーム / 組織全体の焦点をスムーズに共有できる

探索： 技術的な実現性や経済的な堅実性ではなく、潜在的な発展性 (可能性)を持つアイデアを確保できる

実験の重要性： 最小限のコストで顧客の本音を引き出しながら、アイデアやコンセプトを検証できる

デザインを通じてシミュレーション (プロトタイピング) する考え方こそが、「最低限の満足化」につながる解決策を生み出せる最善の方法である

展開： 周囲の人が協力 / 支援 / 関与したいと思える状況を作り、解決策の実現性を高める

DTの特徴 思考パターン

DTは発散思考で多くの解決を想像し、収束思考で最高の解決を選び現実化する

発散思考 (divergent thinking) --> 収束思考 (convergent thinking)

可能な限り多くの解決を探り一つの最終案に絞り込んでいく

発散思考とは一つのテーマについて通常と異なるユニークで多様なアイデアをもたらす能力であり

収束思考とは与えられた問題に対して一つの「正しい」解決を見つけるための能力である

【DT 4つの原理】

人間性の規則 (The human rule) ——

すべてのデザイン活動は究極的に社会的な性質を持つ。

曖昧性の規則 (The ambiguity rule) ——

デザイン思考者は曖昧性を保全せねばならない。

再デザインの規則 (The re-design rule) ——

全てのデザインは再デザインである。

触感性の規則 (The tangibility rule) ——

手で触れられるアイデアを作ることは常にコミュニケーションを促進する。

EBTはどう進化すべきか

- * グランドデザインは？
- * DTから取り入れる要素は？

共感 empathizeについて

- * 定義 自分と他者の目からの見え方、感じ方を理屈だけでなく自分の感情や経験や身体を通して実感として感じる
- * 目的: ユーザが自覚していない事柄 = インサイト{洞察}の獲得が最も重要な目的
- * 共感とは他者に感情移入する・同情する (sympathize) とは違う
- * DTのプロセスはユーザーの理解から始まる
- * ユーザーやユーザーをとりまく状況に「共感する empathize」
- * 「本人も気づいていない驚くべき事実や、外からは解らない潜在的な心の動き」を抽出する

共感をEBTに取り入れるとどうなるか

BD分会のミッション

- * ソートロジー分会
- * マーケティング分会
- * 各支部

との連携が必要だ

- * まず会員をふやしたい
- * ヴァーチャルな参加も可能なはず

BD分会でやりたいこと

- * BD研究会は ①次世代BTの実験開発部隊となりたい
- ②EBTの普及にもかかわりたい

さらに①トータルシステムとしての次世代BTを提言したい
②普及に資するツールとしての事例を過去学会誌から再編集したい ③勉強のためのBTではなく使ってもらえるBTをめざしたい ④柔軟な構造のDTが参考になるかもしれない ⑤BTの用語を定義した辞書をつくりたい

こんなことを感じています

- * DTを俯瞰して感じるのはやはり要素還元主義のもつ「安心感」が受け入れやすさなのだろう
- * DTで解釈し再構築した「事例」が多いのがふがいない
- * しかし真のイノベーションにつながるのはどちらか
- * そのBTがDT同様に受け入れられないのはなぜか
- * BTが唯我独尊になってはいけない
- * BT思考家は好奇心のアンテナを伸ばすべきではないか

最後に....「白猫であれ黒猫であれ、 鼠を捕るのが良い猫である」

- * 言葉の持つ力を認識して、的確な言葉遣いができるようになりたい
- * 思考エンジンを複数インストールしたわれわれはあらためて求められるものがなにかを相手から感じ取る「感受性」「洞察力」が必要と感じています。