

「課題」の定義 → 視点③：問題の存在を前提としない「課題」

まず、問題の存在を前提としない課題が何を出発点としているか、およびそれぞれの出発点に対応するシナリオのパターンを右の図にまとめてみました。

「相対的価値」は、とくに困ってはいないが、もっと（モア）良くしたいというあくまで比較の話。

「絶対的価値」は、他がどうであろうとも、自分はそう（イツ）したいという話。

「将来イメージ」は、文字通り、将来はこうしたいとイメージ（ビジョン）に基づき、それを実現するにはどうすればよいかと事業を行うパターン。

「技術」は、今までに無かった新しい技術（テクノロジー→略して：テック）が開発され、それを将来の社会に活かす事業を行うパターン。

これら四つの出発点は、社会の動きに明確な問題点はないが納得できない、問題設定を見直す場合のものです。その意味で、課題発見ですが、ここでは、より上位の定義や解釈、ビジョンについて問題設定の見直しを行います。そのため、社会を構成する個々人の社会観や世界観、価値観が関わってきます。弊社では、例えば、機械は人間に対して何をどこまでやって良いのか、あるいは、そもそも、守るべき人間性は何か？という問いかけから始めます。

「遊び心」は、受け手側が送り手側の想定した価値とは異なる価値を見だし活用する場面に加え、世の中がまるで価値を見いださないであろう概念に予想もしなかった使用価値を見いだすシナリオ。

「サプライズ」は、リングモデルや規制経済などの真面目すぎて面白くない提案に、ワクワクするような、ドキドキするような新しい概念を付け加えるシナリオ。



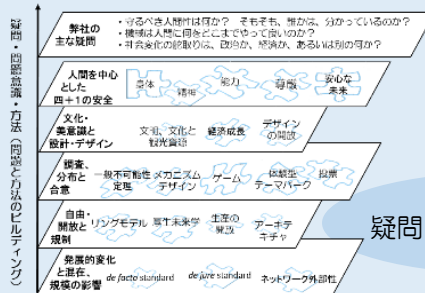
だよな！ お前！ 結局、何を考えとんだ？！
要するに、「特に問題はないが、自身の価値観から納得もできないし、面白くもない」と言うことか？
それでは、人間も、社会も活力が湧かないってことか？！！

リングモデルって、うちの会社が提案する内容でしょう。
「真面目すぎて面白くない」って言っちゃだめでしょう！！

課題の種の創造

疑問・問題意識・違和感・遊び心

課題の種



課題の醸成

疑問・問題意識・方法

要件、許容範囲

課題の種

ニーズ、応用分野

シーズ、原理

課題とその解決のシナリオ

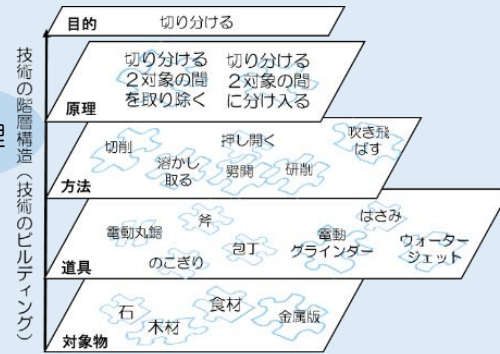
課題解決のシナリオのパターンのビルディング

- ⑥ ワクワク/ドキドキ・ドリブン
- ⑤ こんなのがあってもいいじゃね・ドリブン
- ④ テック・ドリブン
- ③ ビジョン・ドリブン
- ② イッツ・ドリブン
- ① モア・ドリブン

課題の種のビルディング

- ③ サプライズ
- ② 遊び心
- iv) 技術
- iii) 将来イメージ
- ii) 絶対的価値
- i) 相対的価値
- ① 納得できない → 新たな問題設定

それって、「良い」って意味だよな！ わしもそう思う！
言いたいことは分かるが、トグロの表現って何かな~と思うぞ！



要するに「新課題群」ってのは、そこに書いてある通り、課題だけじゃなくて、その解決シナリオも含むってこと?!?! 何かな~、この言い方? 別に「新課題群」じゃなくて、この「課題と・・・」で良いんじゃない!!



創造と創出

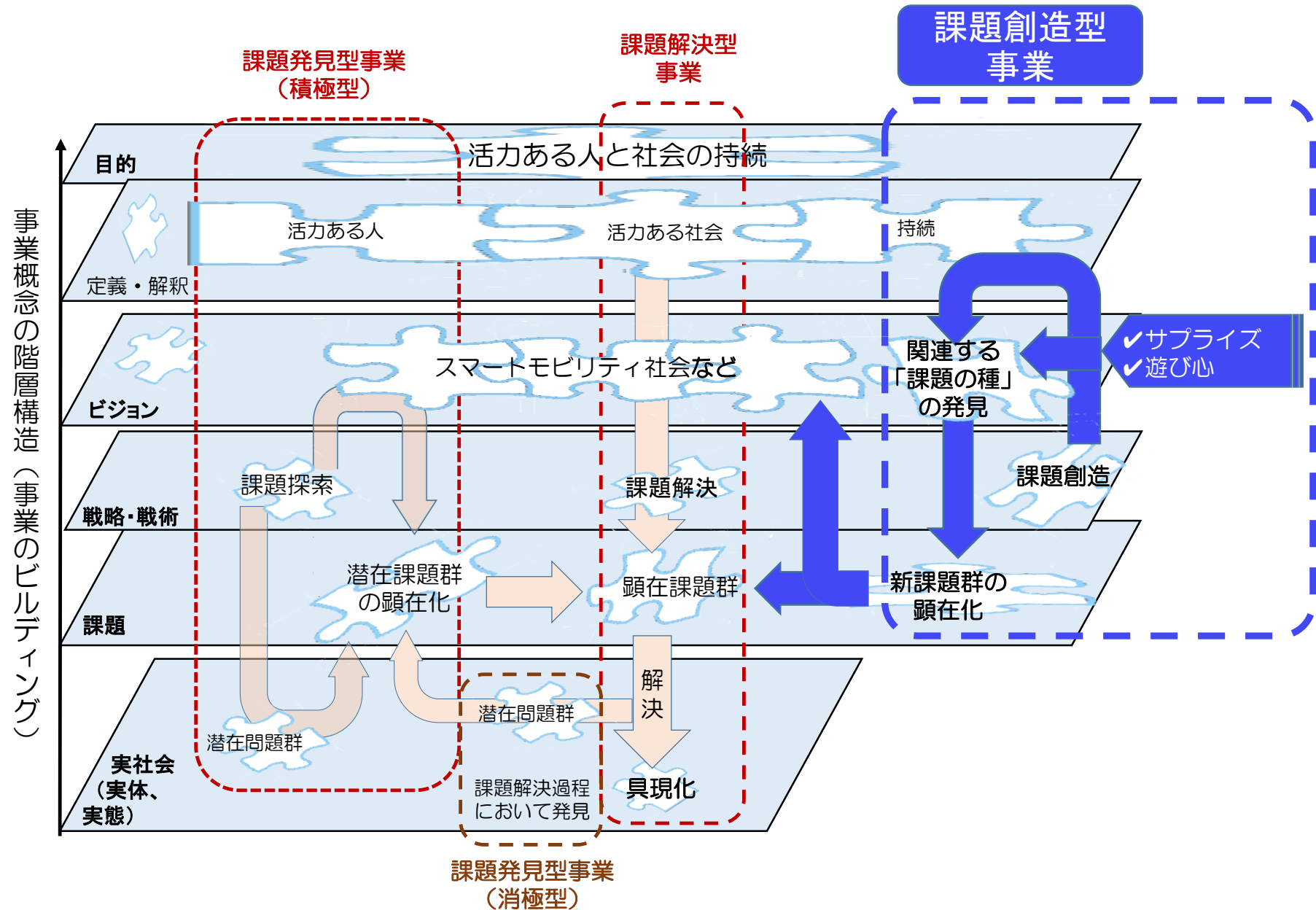
課題解決型事業

- ✓ 試行錯誤
- ✓ 演繹的作業
- ✓ 帰納的作業
- ① 改良
- ② 発明
- ③ 発見

課題創造型事業

- ✓ 発想法
- ① 上がって下がる
- ② 横並びの穴埋め：ニッチ？

課題創造により顕在化された新課題群は、課題平面の顕在課題群へ投入され、中でもビジョンの要件を満足するものはビジョン平面に投入され、各々、課題解決型事業や課題発見型事業として展開される。





問題は、という言い方も変ですが、「遊び心」と「サプライズ」です。

先ず、「サプライズ」についてですが。右の図は、20年ほど前の2002年に弊社の前身となるような「社会に開かれた未来研究所」の設立を当時所属していた会社に提案して砕け散った時の資料の一部です。仮説③に「未だ見ぬ夢、想像できない夢に対する期待感」は活力の源の一つ」と書いていますが、「未来に対する夢を人間の見える手で実現させましょう」と提案する本来の趣旨に反する、真逆の発想ですが、弊社は、これも人間の本性の一つだと考えています。今回、弊社はリングモデルだの厚生未来学だの研究開発や技術開発に制約を加える仕組みをいくつも提案していますが、その一方で、研究開発の活力を維持するには、図中でいう「プラスαのワクワク感」なるものが不可欠と考えます。このワクワク感を生み出す課題の種が「サプライズ」です。次に、「遊び心」。下の図は、グラインダーから如何にしてウォータージェットを発想するかの「創造」の過程を示したもので、いっしょに、「遊び心」の方法を示しています。上述の繰り返しになります。一つ目が、世の中がまるで価値を見いださないう概念に予想もしなかった使用価値を見いだすシナリオ、二つ目が、受け手側が送り手側の想定した価値とは異なる価値を見いだし活用する場面です。

背景と目的

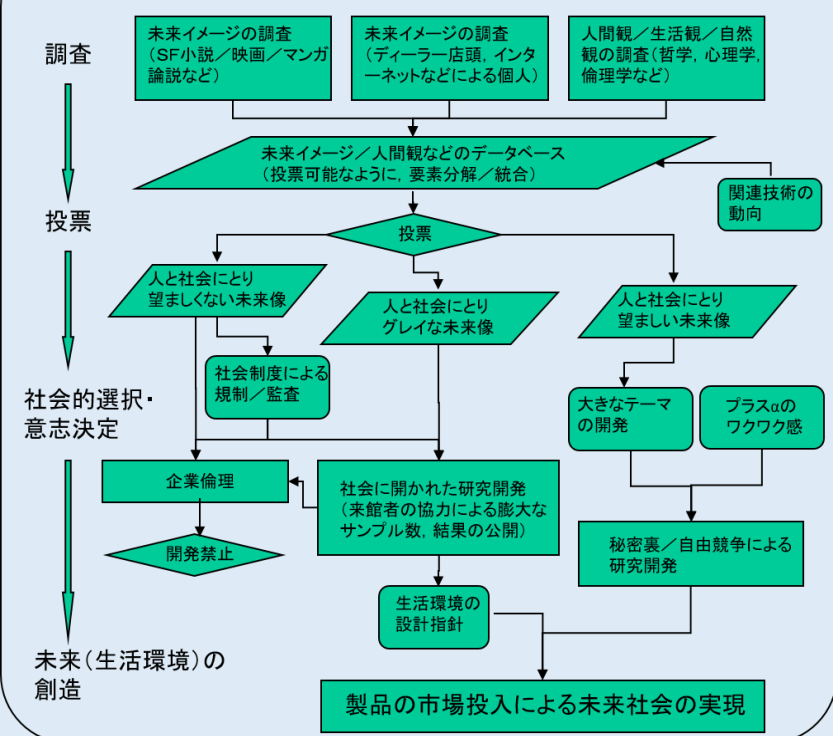
技術予測において的中率が非常に悪いことは良く知られています。「将来はどうか」分からないという事です。社会全体が経済と同様に「神の見える手」によって動かされているのでしょうか。であれば、質問を変えてみれば良いと思います。「将来はどうか」ではなく、「将来をどうしたいか」、「どうなって欲しいか」に。将来を予測して、それを企業活動の指針とするのではなく、人々の持つ「未来に対する夢」の実現を指針とできないでしょうか。「人間の見える手」で未来は創造できないのでしょうか。

ここでは、人が直接関わる人間-機械系などの社会(生活)環境の設計指針を作る新たな手法を提案します。フロンティア研究では、その有効性を検証し、社会に開かれた研究所「〇〇〇未来館-みんなの未来研究所-」の設立を提案します。

基本理念

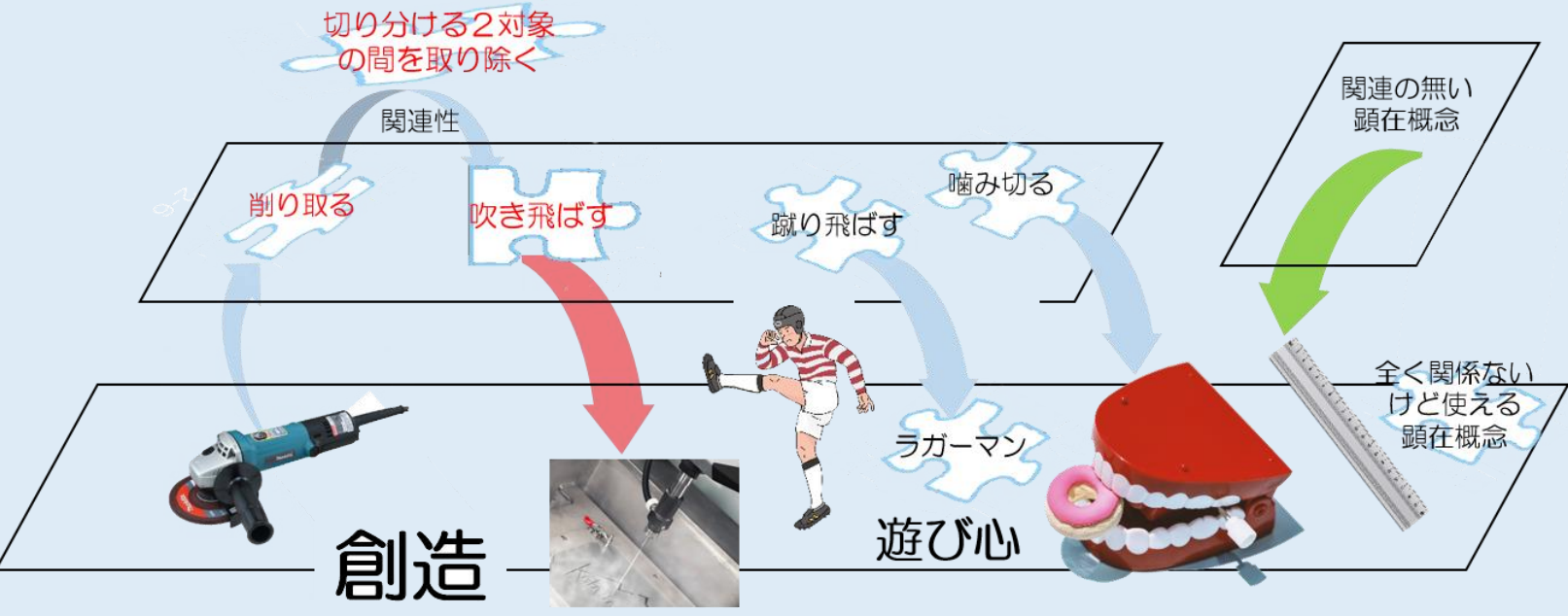
- ① 人類の活動の目的は「活力ある人と社会の持続」である。
- ② 未来(生活環境)は科学技術の進展の成り行きで“成る”ものでなく、人が選び、「創る」ものである

未来の生活環境の設計指針を作る手法(人に夢を聞いて、未来を創る仕掛け)の概要

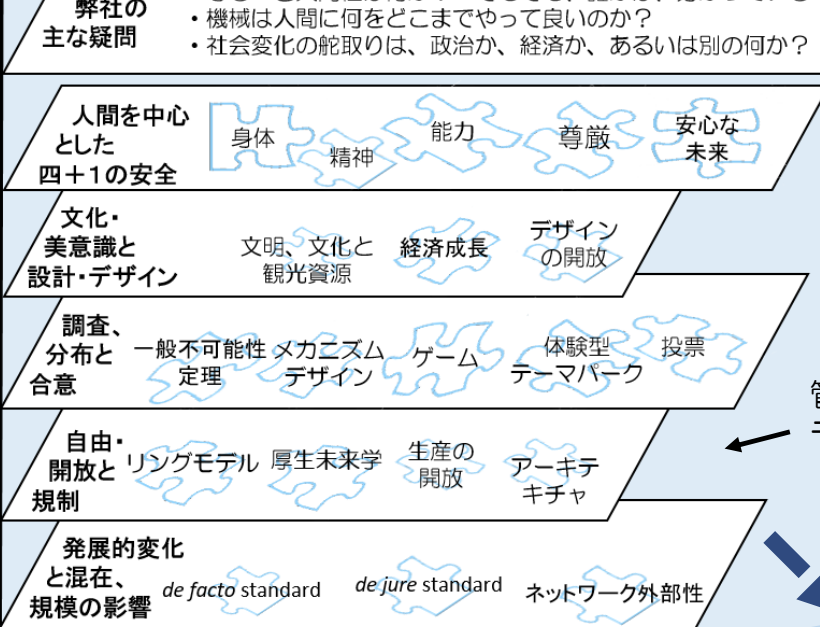


仮説

- ① 人の夢は有限の分布を持つ(十人十色。五十万人五十万色にはならない)。
- ② 未来社会を知ってしまう、体験することにより、夢は変化する。
- ③ 未だ見ぬ夢、想像できない夢に対する期待感」は活力の源の一つ。
- ④ 人間の特性に密接に関係する技術(デザイン、機能)は、科学技術の進展に盲従せず、その研究開発の規制は経済発展を阻害しない。
- ⑤ 人間社会はごちゃまぜの方が安定。



疑問・問題意識・方法（問題と方法のビルディング）



先に挙げた六つの出発点から「問題を前提としない課題」を創る方法を図示してみました。
例が多く、しかも内容がばらばらで恐縮ですが、こんな感じです。

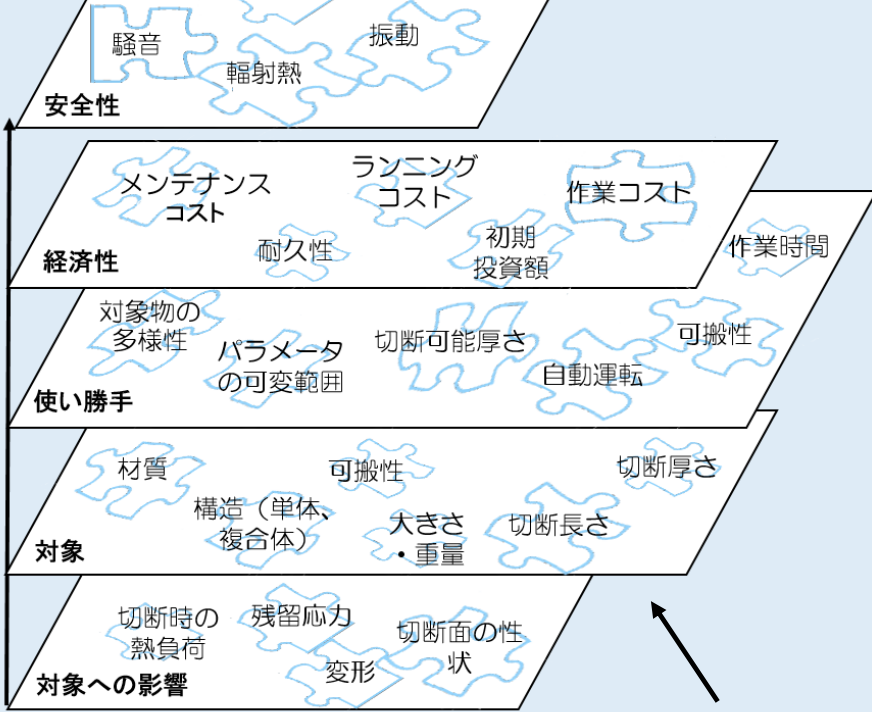


管制制御マイクロモビリティの場合の例

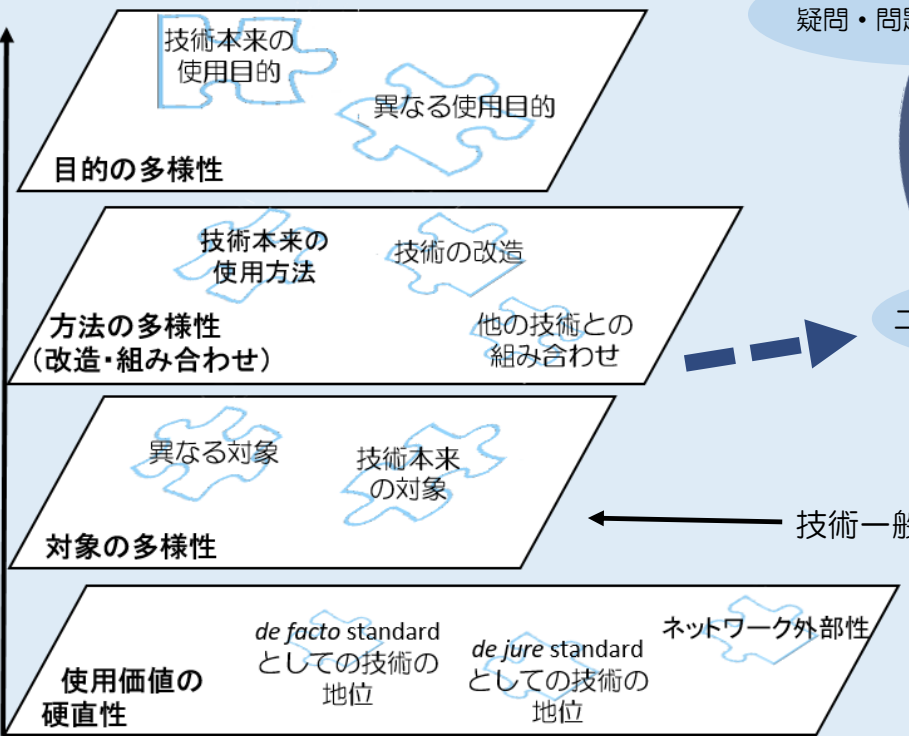
課題の醸成



要件と許容範囲（使用価値のビルディング）



受け手の価値構造（柔軟性と硬直性のビルディング）



技術一般の例の一つ

ここで言う「新課題群」って何？！！



技術の階層構造（技術のビルディング）

