



デザイナー



子供



シニア

「共創コミュニティ」が「学術研究」と「社会実装」とをつなぐ架け橋となる

企業



アーティスト



障害当事者



「学術研究」と「社会」との関係性のパラダイムシフト

これまで

- 学術研究は大学の「内側」で行う
- 特定の専門分野を究めることが目標
- 研究テーマは自分の興味 or 取れる予算
- 評価指標 = 論文数、特許数
- 分野間の越境は手間がかかる
- 企業との共同研究は自由の利かない請負作業
- 社会に対する説明責任として「アウトリーチ」を行う
- 市民にとって研究は別世界の出来事



研究者 (database型)

= 膨大な知識を有し
新たな知識を生み出せる
専門性人材

これから

- 研究の現場は「**実社会**」にある
- 様々な課題に対して専門性を活用し現場と**伴走しながら解決策を探索**する
- **思い描く未来社会**と現在との間を埋めるギャップの部分が研究テーマとなる
- 評価指標 = 社会との関係性・未来への貢献度
- **分野間の越境は「必然」**である
- 共同研究は企画構想から共創し視野を広げる契機に
- 市民にとって研究は**未来の生活を創る自分事**



研究者 (function型)

= 多様な課題・未来像に対して
独自の解決策を提案できる
創造性人材

事例紹介：リアルプロジェクトとDTMP教育（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科）



創設： 2008年（慶應義塾 150周年事業）

ミッション：創造社会におけるイノベーション人材の育成

多様な学生：修士課程 160名、博士課程 40名

- ・ 留学生比率 60%以上（多様な文化・価値観）
- ・ 理系学部出身 20% 文系学部出身 30%
- ・ 美大/デザイン系学部 30% 社会人入学 20%
- ・ 20歳（飛び級）～ 60歳代（多様な年齢層）

多様な教員：17名（情報学研究者、デザイン研究者、IT起業家、社会起業家、官僚出身者、政策実践者、アーティスト等）

研究方針：

① リアルプロジェクト

- 「研究室」ではなく「プロジェクト」
- 目標達成に必要な人材・資金・協業先を内外から集結

② Make ⇒ Deploy ⇒ Impact

- 試作開発にとどまらず、ユーザとの共創、事業化、制度設計まで包括して社会実装を行い、未来社会に貢献することをゴールとする

教育方針：

① DTMP

- | | |
|--------------|--------------------|
| - Design | デザイン（モノ・体験・事業・社会） |
| - Technology | インターネット／デジタル／XR／AI |
| - Management | 現場での実践経験、起業家精神 |
| - Policy | 制度設計、ステークホルダー、行政 |

② グローバル・リーダーシップ

多様な価値の理解、既存の枠を超えたコラボレーション

事例紹介：大学・企業・行政・市民の共創プラットフォーム（渋谷QWS）



開設： 2019年11月

運営主体： 渋谷スクランブルスクエア株式会社
(東急・JR東日本・東京地下鉄)

運営方針：

渋谷から世界へ問いかける、可能性の交差点

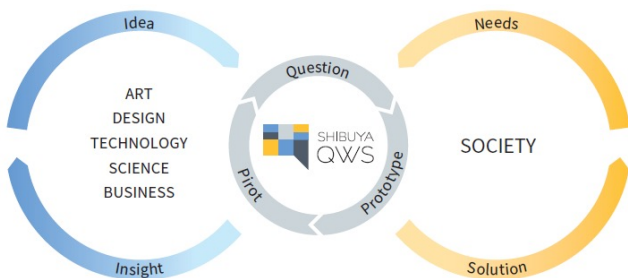
単なるコワーキング施設ではなく共創プロジェクト推進拠点として設計。
「問い」を起点として、「コミュニケーター」が多様なメンバーの出会いと
コラボレーションによる 新たな価値創出（0→1）を支援



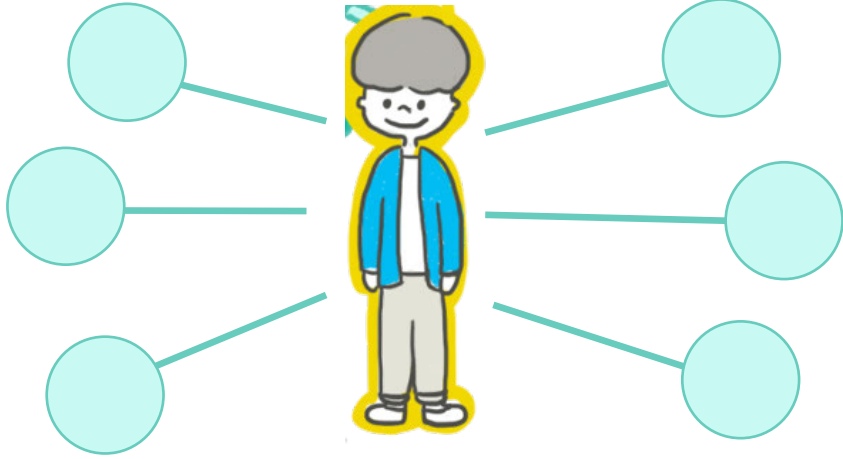
パートナーシップ：

ベンチャーキャピタル、渋谷ビットバレーIT企業、国内大企業
法律事務所、東京都、渋谷区、地方自治体、JICA など

都内6大学とパートナーシップを提携 研究者も日常的に足を運ぶ「交差点」



「総合知」の時代に必要な研究人材・研究プロジェクトの在り方とは



専門性に加え、
多様な点と点を結合する「のりしろ」を持つ創造性人材

『総合力』 = 異文化の共感と**順応力**
異分野との**共創力**
未来社会を創造する**想像力**
社会の多様なステークホルダーとの**対話力**
グローバルシチズンとしての教養、**インテグリティ**と**俯瞰力**
常識を超える新しい社会価値を生む**独創力**
リアルとバーチャルを融合する**ハイブリッド力**

プロジェクト・マネジメント ≠ 管理

マネジメントとは組織に成果を上げさせるための道具・機能・機関であり、マネージャーとは組織の成果に責任を持つ者である」
by ピーター・ドラッカー

- 「失敗しないこと」「枠から外れないこと」を目的とした管理統制は「共創」を抑制してしまう
結果として、書類上は成功しても、社会的には期待はずれに終わる
- 研究プロジェクトにおいても「デザイン経営」「アジャイル」の考え方が重要な時代に
未完成の段階で社会に提示し、対話・共創の中で方向性を模索する
- 未来ビジョンを示すこと、異分野の研究者間をつなぐこと、研究と社会とをつなぐこと、を通じて、
未来の具現化に向けて、**Creative Director**としてプロジェクトを「**推進**」する



EMBODIED MEDIA

<http://embodiedmedia.org>



Cybernetic being

<https://cybernetic-being.org>



HAPTIC DESIGN

<http://hapticdesign.org/>



超人スポーツ協会
Superhuman Sports Society

<https://superhuman-sports.org>



KEIO MEDIA DESIGN
KEIO UNIVERSITY GRADUATE SCHOOL OF MEDIA DESIGN

<https://www.kmd.keio.ac.jp/>