

ウェルビーイング：未来のくらしとまち

Plural City：多様なアクターが共に自分らしく生きるまちのデザイン

— 2050年の「ありたいくらし」のシナリオを共創する —

- 背景
 - 多次元世界（Pluriverse）や脱人間中心（More-Than-Human）が注目され、人・もの・自然など多様な主体を支える新たなまちへの変革が求められている。
 - 多様な人々の議論の場としてのリビングラボ（Living Lab）が注目され、企業におけるビジネスの種やエンドユーザーとの新たな接点が生み出されている。
 - 急速な社会変化（自動運転やロボット技術、AI技術の普及、環境変動）を背景に、人々が未来社会の課題を「自分ごと」として捉え、ありたい未来像を具体化するとともに、自身の行動も変容することが必要である。
- シナリオ創出時のゴール（案）
 - 2050年に、多様なアクターが自分らしく生き生きと暮らせるまち
- 活動イメージ
 - 年3～4回、各回3時間程度のワークショップを実施。
 - 学生を含む多様な参加者に開かれた場として運営する。
※1企業からの参加者は、原則としてプログラム参加企業所属に限る。
※2企業の方が関心のある/利用したい技術を（希望される場合は）持ち込むことも可能。
- 期待される成果
 - 複数の未来シナリオと、そこに暮らす人々の生活イメージを可視化。
 - 多様なステークホルダーとの共創により、ユーザー視点・未来視点に立脚した最新のサービスデザイン方法論に基づく発想プロセスの体験。
 - 学術成果（論文）：社会課題を自分ごととして、自社の事業や地域の課題と結びつけて考え、発想を促す共創支援手法。デザインプロセスの民主化を通じて、多様な人々が生涯にわたり創造的に貢献できる手法の開発。リビングラボの方法論の開発。
- 研究テーマ（案）
 - 社会課題を自分ごととして捉え、発想を支援する手法の開発。
 - デザインプロセスの民主化を通じて、個人の「貢献寿命」を伸ばす手法の開発。
- 参加教員: 田岡 祐樹（デザイン学）、岸本 まき（建築学）、市毛 博之（総合診療学）