

# 2010 年度 Design for BoP 報告書

担当教員：キュー・リーメイ・ジュリア  
植木 淳朗

BoP とは Base of Pyramid の略で、「所得階層のピラミッドの基盤」（低所得者層）を意味します。この基盤を締める層は世界中で 40 億人にもものぼり、BoP という言葉はこれらの人々をターゲットにビジネスを展開する際に使用されます。低所得者層を犠牲者視するのではなく、独創性に富む起業家であり将来性のある生産者や消費者と捉えることで、彼らのニーズに対応するマーケットやビジネスモデルの創出につながるのです。

この授業では、低所得者、また美術大学の枠を超えて人々をビジネスパートナーやイノベーターとして捉え、社会的な問題の発見と設定、調査を経て、彼らのニーズに応えるモノ・コトをデザインすることを体験します。

## 2010 年度カリキュラム

### 4～5 月：コミュニケーションの演習

これまでに各学生が作ってきた作品の日本語と英語によるプレゼンテーションの練習の繰り返し、また香港理工大学の学生を招いての合同プレゼン大会を通して、第三者へ制作意図を明確に伝えるための練習をしました。この演習は年間を通じて授業内で行われました。

5/15 「世界を変えるデザイン展」開始（～6/13）  
5/17 香港理工大・武蔵野美術大合同プレゼン大会

### 5～6 月：BoP デザインのリサーチ

2010 年 5 月から約 1 ヶ月、東京・六本木の東京デザインハブと AXIS ギャラリーで開催された「世界を変えるデザイン展」(<http://exhibition.bop-design.com/>) の設営や展示スタッフとして参加。来場者から BoP デザインへの意見の聴取、展覧会内で開催されたワークショップの記録、そして展示されたプロダクトやプロジェクトについてリサーチし授業毎に発表しました。

### 6～7 月：HAKUHODO DESIGN ワークショップ

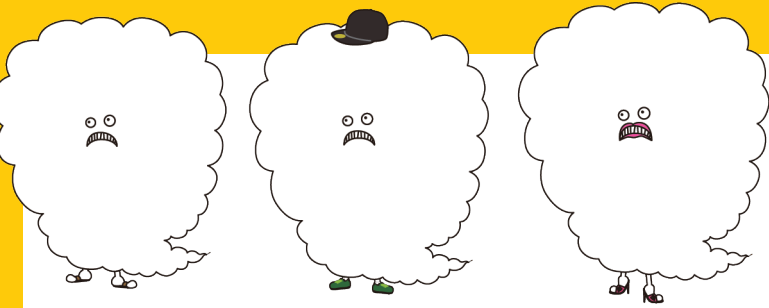
HAKUHODO DESIGN の永井一史社長をはじめとするゲスト講師として迎え、現代日本の社会的な課題を発見し、それをデザインの力で解決する提案をするグループワークを行いました。また、早稲田大、慶応大の学生も交えて約 3 週間で提案やプロトタイプを制作し、HAKUHODO DESIGN 本社で最終発表と講評を行いました。

7/5 HAKUHODO DESIGN にてプロジェクト最終発表  
8/27 GOOD DESIGN EXPO で後期課題のケーススタディ

### 7～12 月：BoP デザインプロジェクト

前期終了間際に 4 つの班に分かれ、BoP の視点はもとより、HAKUHODO DESIGN で得た考え方等をふまえて、デザインの力で解決できる社会的な課題の発見と企画、デザイン提案及び実行に取り組みました。夏期休業中のリサーチに始まり、毎週の進行報告やディスカッション、10 月の中間発表を経て、12 月に香港で開催された Business of Design Week で最終発表及び展示をしました。

10/25 作品中間発表  
12/4 Business of Design Week にて最終プレゼンテーション



## モクモクくんプロジェクト

世界一の分煙大国日本を目指す

喫煙者も非喫煙者も住みやすい日本を目的とした提案。

日本のたばこマナーは先進国の中でも遅れており、外国とは違い禁煙をそこまで推奨おらず、忠告の仕方もやんわりしているのでマナーを守る意識がうまく根付きません。そこで話題を起し、たばこに対する日本人の意識も高めるため、ゲリラキャンペーンを行います。「歩きタバコをやめろ」と強制するのではなく、キャラクターのモクモクくんを使い、歩きタバコの煙がいかにか周りの人にとって迷惑かを視覚化して伝え、自ら体感する事によって自発的に喫煙所に行くよう促します。

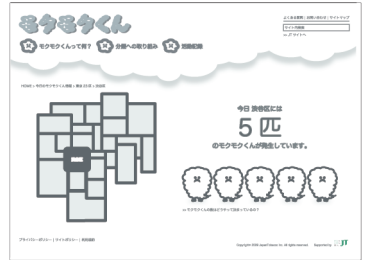
煙草はあくまで個人の嗜好品でもあるため、国全体が禁煙を強制するという動きが一番の解決策とは言い難いです。自発的に動かくなるような仕組みを提案していく事が重要であり、このプロジェクトはそのための第一歩です。

## 展開案



### 現場でのモクモクくん

都心や人が多く集まる場所に、モクモクくんの着ぐるみを来たスタッフを数人放つ。その週、放たれるモクモクくんの数はその前週の路上喫煙者数に比例するので路上喫煙者の数が視覚的に分かる。



### ウェブでのモクモクくん

モクモクくんの背後には QR コードが描かれており、それに気づいた人は、モクモクくんの活動状況がリアルタイムで分かるウェブサイトへ飛び現状を把握する事ができる。また Yahoo や Facebook 等と連携し、それらのトップページを表示するとモクモクくんが画面を邪魔するように現れるが、マウスの操作で灰皿へと移せばモクモクくんは消え、画面がきれいに見えるようになるというサプライズを提案。

## HAKUHODO DESIGN ワークショップ 作品紹介



## Happy Oji-chan プロジェクト

高齢化社会を明るくするアイデア

「お年寄り若者が共に生きる、10年・20年後の社会を目指す」と言うコンセプトのもと3つの企画を提案。

日本は平均寿命・高齢者数・高齢化速度の3点から世界一の高齢化社会と言われています。そんな中で若者とお年寄りの交流の境目を減らす事が高齢化社会において必要です。「お年寄りとは話が合わない、退屈」という認識を変え、次にコミュニケーションがとりやすくなるような3つのステップを用意しました。これらによって老若間の日常的な隔たりのない社会を提案します。また、協賛企業との提携方法や関わる事による双方のメリットについても提案しました。

### STEP1: 認識のボーダーを超える「おじちゃんTV」(左)

日清カップヌードルとタイアップした3分間のTV番組。出演者は全員お年寄り。「お年寄りはこんなに元気で面白い」ということが分かり、若者に興味をもってもらうきっかけに。

### STEP2: 会話のボーダーを超える「らぶばあ!」(下段左)

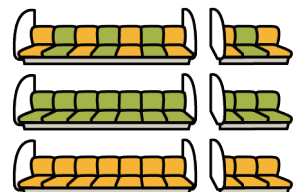
富士通のパソコン教室に通うおばあちゃんに若者が恋愛相談をすることができるサイト。恋愛は老若男女に共通する話題であり、お年寄りは自らの経験を話し、若者はそこから学ぶ事ができる。Webというメディアを介したコミュニケーションが成立する。

### STEP3: 日常のボーダーを超える「No Border Seat」(下段右)

電車内の優先席と普通の席を交互にして、お年寄り若者をより身近にする空間の提案。従来の隔離された優先席とは違い、お年寄り若者が隣り合って座る事ができる。席を譲ったり挨拶や話をする事でコミュニケーションが生まれる。



## No Border seat





(上から時計回りに) 制作したカルタ/日本の小学生にプロトタイプを試作を遊んでもらい、改善したものをカンボジアの子供たちにも遊んでもらう事に。/現地の NPO と子供達、観光客、協賛を想定した航空会社や旅行代理店との協賛関係を提案。

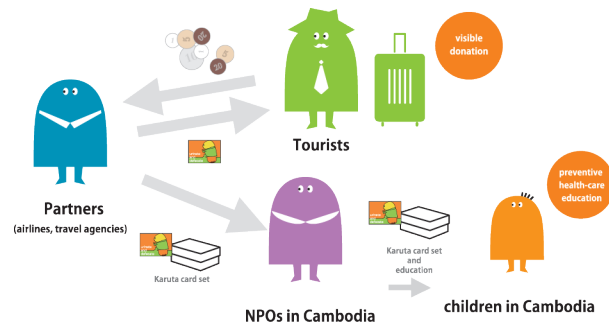


## trip tip!

### 予防について遊びながら学べるカルタ

カンボジアにはボルボトの大虐殺の爪痕として今も医者不足の問題があり、予防という概念が定着していません。そこで識字率の低い現地の農村部の子供たちも遊びながら予防について学べるカルタを制作しました。またこれらのカルタには現地の生活に関する知識も書かれており、カンボジアへの観光客がこれを旅の後に残った現地の通貨で購入する事で、同じカルタセットが現地の子供にも届くという流通システムも含めて提案しました。

これらのカルタは試作時に日本の小学生に遊んでもらい改善を図りました。また、改良後は実際に現地で活動する NPO を通じて子供たちに使用してもらうことが実現しました。



## 後期 BoP デザインプロジェクト 作品紹介



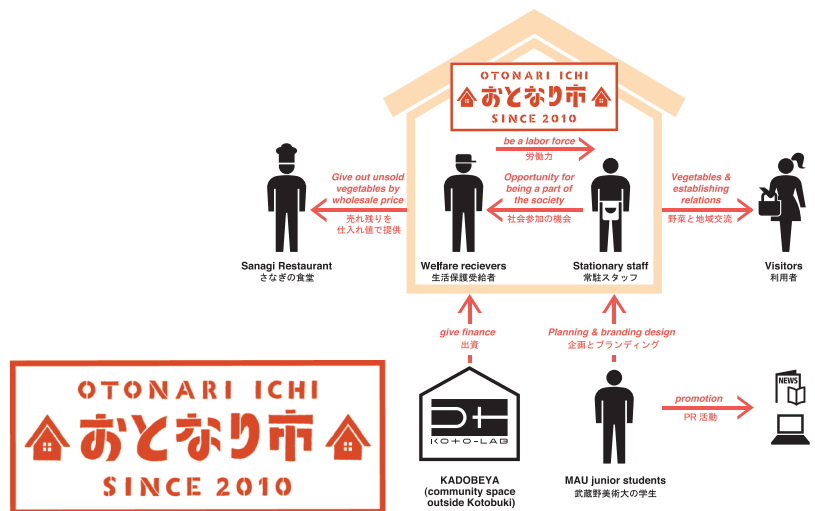
(左上から時計回りに)おとなり市の様子。寿地区の生活保護受給者と来客者が、野菜の売り買いの関係だけでなく、常連の固定客となるようなコミュニティスペースの提案、実施も。(右下)企画会議の様子。(下)サステナブルな企画として定着するよう、様々な協同パートナーとの提携の仕方を構築。

## おとなり市

### 低所得者のためのつながりのデザイン

横浜市内にある低所得 / 高齢地区である寿町に住む生活保護受給者が活躍できる朝市を企画、実行。

この地区に住む生活保護受給者に必要な「心の健康」は、社会的な役割を担い、誰かの役に立つ事を実感すること、寿地区から出た場所ですと触れ合うこと、そして生活のリズムを作ることでありという結論にリサーチ等の末に至りました。地域でもとから活動していた会社や NPO、生活保護受給者との協同や実際の話し合いを経て、横浜産の野菜を定期的に売る「おとなり市」を企画、開催しました。サステナブルな企画となるよう、様々なステークホルダーを作り提携し、このプロジェクトは現在も横浜市内で続いています。



# Design for BoP

## 第一期生の声

2010 年春に開講し、18 人の視覚伝達デザイン学科に在籍する 3 年生でスタートした Design for BoP。

このクラスに入ったきっかけ、約 9 ヶ月間の授業で体験したさまざまなできごと、それらを通して感じたこと、今後どのようにデザイナーとして社会と関わっていきたいかの意気込みを書いてもらいました。

### デザインの在り方への疑問を解決できた

1 年生の時から「ただ綺麗なデザインをするのが正しいのか」についてとても悩んだ。現代社会には、社会の為にデザインが必要なのに少ないからだ。私の夢は人の役に立つデザイナー、誰かに影響を与えるデザイナーなので、この授業の紹介を聞いた時、自分と合う授業が見つかってとても感動したのを今も覚えている。ただ本やアニメ等のメディアを利用してキレイなものを作ることだけがデザインではない。政策のような、社会のために企画を作るのもデザインだという事をこの授業で強く感じた。

大学生時代しかグループワークは出来ないと思い、こういう授業ばかりとってきたけど、いつも思うのは二つ。個人作品を完成させるよりグループワークを完成させる方が 2 倍嬉しいことと友達から学べるべき事が一杯あるということ。人生最後まで連絡するような大切な友達と出会ってとても嬉しかった。このクラスを選択したのは今年の中で一番いい選択だったと思う。

### クリエイティブな発想が世界に発揮されるべき

私は授業のオリエンテーションで、「ライフストーリー」をはじめとするプロダクトを見て、デザインは産業の為にだけに使われるべきではないんだと感じたのが参加のきっかけでした。

社会問題の解決にデザインはとても有効で、5・6月に東京ミッドタウン、AXIS ギャラリーで開催された「世界を変えるデザイン展」で、「デザインってやっぱりこういうことだよな」という再認識が私にも、周りにもやはり起こりました。カッコいいものや美しいものを作る能力はもちろんデザイナーには求められますが、授業を通して感じたことは、デザインにおけるクリエイティブな発想がもつと世界の為に発揮されるべきであるという事でした。

しかしながらクラスメートの制作プロセスを見てみると、発想がどんなに優れていても、デザイナーの力だけでは実現は出来ず、様々な人の力によってそれが定着されていくのです。従って発想の能力はもとより、人との関係を作っていく力が重要だと感じました。

後期では実践を通す事にも重きを置いていた為かなりハードな日々が続きましたが、世界には社会問題が山積みである事、それらがデザインの力で解決できるという事が、大きな発見でした。

### 社会と、当事者と関わることの必要性

BoP についてはあまり知らなかったが、それまでの視デの授業では大学に籠っての作業ばかりだったので、デザイナーを志す者として社会と関わることの必要性を感じ、この授業を選択した。

実際に社会の中で、本気で変化を求めている当事者とデザインを行うということの大切さを学んだ。これは BoP に限らずすべてのデザインにおいて必要な作業だと感じた。



香港理工大学との合同プレゼン大会

### デザイナーとしての大きな成長

人を動かしたり、何かを成し遂げるには、それ相応の覚悟と時間が必要だと言うことを実感した授業でした。当たり前のように聞こえますが、これを実際に行動に反映して一つの物を作り上げると言うのは非常に難しいことなのです。第一期生ということもあり、私達のスケジュールはとてもハードなものでしたが、その短い時間の中で、色々なところへ実際に足を運び、多くのことを学ぶことが出来たのは、デザイナーとして大きな成長に繋がったと思います。

また、この授業は人との関わりに感謝する授業でもありました。私たちは美大やデザイナーという枠にとどまらずに色々な分野で活動している人達の話に耳を傾け、彼等とともに協力していくことが大切です。これからデザインをしていく上で、そのような人々との繋がりを忘れずに制作に向かいたいと思いました。



「世界を変えるデザイン展」東京デザインハブ会場内

## 達成感にあふれた授業

やってる間はすごく手探りで、まだ何も知らない学生なのになんでここまで求められなきゃいけないのかと思ったこともあったけど、授業を通して色々な人と会って、自分の甘さに気づいたりもしました。

時にうまくまとまらなかったり、ハードスケジュールでしたが、最後は皆と乗り越えられてよかったです。達成感は大きかったです。香港や最後の学内展示ではクラスの絆も深まった気がしました。



香港デザインウィークの展示



香港デザインウィークのプレゼンテーション

## 電車で席を譲ることと何ら変わりはない

正直、授業の内容目的を理解するまでは「低所得者に向けたデザイン=Design for BoP」なんて所詮綺麗事だと思っていました。

しかし実際は、要はただ何かで困っている人や状況を、たまたまデザインという手段で少しでも良くしていこうというだけのことなのです。それは電車で席を譲る事と何ら変わりはない、と思います。世間や僕たちデザイナーがそれを高尚にしまっているだけで、僕たちが出来る事も席を譲る事と同じです。もしかしたら、僕がこの一年間でやってきた事も席を譲るよりも小さな事かもしれません。しかし、困っている人や状況を自分とは関係のない事と決めつけて傍観しているだけでは、その小さな事さえも起こりません。

さらに、この授業で一番興味深かったのが、「解決すべき問題や原因が見えている様で、全く見えていない」という事です。もし、誰かがお金に困っているなら募金をすれば万事解決、とはなかなかいきません。見えている様に思える分、普段よりもっともっとよく観察し、頭で考えて、体で感じて、掘り下げていかなければ本当の問題や原因は見つかりません。それは普段、視覚伝達デザインなどでしている制作と全く一緒です。

今年から始まった授業ということで普段とは違う制作や、ターゲット設定に対する不安や、授業を重ねていく中でのつまづきも何度もありましたが、これまでの視覚伝達デザイン学科で出来る「経験」とは全く違った「経験」が出来たというのが、この授業を受けての率直な感想です。

## いかに実現のため周りの人々を巻き込んでいけるか

大学に入り二年間勉強してきて、誰かの役に立つデザイン、本当に必要なデザインをつくりたいと思い、BoP クラスに入りました。そしてこのクラスに入り、日本や発展途上国の人たちにどうすれば本当に役に立つものがつくれるのかと必死で考えてきました。

問題を探し、調査をし、実際に現場を見たり、NPOの方にお話を聞いたり、何度も話し合いを重ね、本当のニーズを探り、対象との対話をし続けてきました。

しかしながらこのクラスで、それだけでは足りないということを実感しました。自分たちが問題と向き合うだけでなく、いかにまわりの人々を巻き込んでいくことができるか、それが社会問題を解決するために、とても重要なことであると実感させられる授業でした。

そしてデザインと社会の関わり方について深く考えさせられました。“デザインが世界を救う”という言葉や、何気なく軽い気持ちで聞いていたことが、ちょっとしたことで人々の気持ちを動かすことができれば、世界が変わるかもしれない。それができるのはデザインの力なのではないか、と今は素直に感じる事ができます。

これからもこの経験を生かし、デザインが必要な場所を見つけて少しでも世の中を動かしていければと思います。

## 見せること、伝えることも実践的に学んだ

デザインを学んでいく上で、好きな物ばかり作るのではなく社会と関わっていくことが必要（というかそうなるのが自然）と思っていました。そんな時開講されたこの授業に、不安を感じながらも飛び込みました。時代的にも環境だエコだと言われている時だし、もう今まで通りにモノ作りをしてはいけない気がしました。

授業で印象的だったのはプレゼンテーションを何回もやらされたことです。紙を見ないで、なるべく自分の言葉で、オーディエンスを見ながら伝えることが大事だと教わりました。たとえ噛んでしまったり、言うことを忘れてしまっても、小さく縮こまって相手を見ないでいるのは確かに失礼だと思いました。そしてスライドの作り方もシンプルかつ画像を多くすること。日本人はプレゼンテーションが下手だと言われていますが、慣れればきっとできると思います。私も上手なほうではないですが、最後のプレゼンでは友人に「うまくなったね」と言われたので、少しずつでも確実に進歩していると自負しています。それはプレゼンだけではなく、ポートフォリオや展示のレイアウトにも言えることで、今まであまり時間をかけてこられなかった「見せ方」の勉強になりました。



香港デザインウィークのプレゼンテーションにて