



Title	フューチャー・デザインに基づく事業提案と社会・会社・技術・個人に着目した参加者の意識変容に関する研究
Author(s)	藤田, 健
Citation	大阪大学, 2024, 博士論文
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/98799
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

論文内容の要旨

氏名（藤田健）	
論文題名	フューチャー・デザインに基づく事業提案と 社会・会社・技術・個人に着目した参加者の 意識変容に関する研究
論文内容の要旨	
<p>本論文は、未来市場予測が行われる企業戦略に対して、将来に生きる人々の視点を考慮した新たな思考・意思決定の仕組みであるフューチャー・デザインを活用した事業提案と、4つのパラメータである社会・会社・技術・個人に着目した参加者の意識変容を検証したものであり、全6章で構成した。</p> <p>第1章では、研究背景として持続可能な開発目標（SDGs）について述べ、中小企業がこれを達成するために新技術やイノベーションを開発する必要性を述べた。開発にあたって未来市場を予測するために、企業はフォアキャスティングやバックキャスティングを含む様々な未来予測手法を使用するが、それらは将来に生きる人々の視点が無いことを挙げた。その上で、フューチャー・デザインの概念とその実践手法の一つである仮想将来世代の導入について概説し、研究目的を明示した。</p> <p>第2章では、表面処理加工分野における事業提案についてフューチャー・デザインを導入した事業提案ワークショップを実施し、その概要を説明した。ワークショップでは現在世代、過去分析、仮想将来世代の3つの立場で議論を行い、参加者の意識変容を評価した。その結果、フューチャー・デザインおよび仮想将来世代の導入が参加者の長期的視点や社会貢献性を高め、現実にとらわれない創造的なアイデアの導出を促進することが確認された。表面処理加工分野を対象とした事業提案に対し、フューチャー・デザインの有効性が示された。</p> <p>第3章では、社会・会社・技術・個人の4つのパラメータを設定し、フューチャー・デザインの考え方を応用した事業提案ワークショップがどのように影響を与えるかの調査を行った。その結果、現在世代において会社と個人に強い繋がりを感じていた参加者は仮想将来世代を通じて社会・会社・技術と繋がりを生じ、個人を独立させることができた。20年後の社会を見据えた上で会社・技術・自分を考える難題に対し、メンバーとの議論・協働を通じて真剣に会社の事業提案・社会課題解決に取り組まれ、研修中において高い意識への正の変化が見受けられた。</p> <p>第4章では、企業に所属しない第三者による外部評価の影響とフューチャー・デザイン導入の効果持続性の検証を行った。その結果、仮想将来世代導入の効果は外部評価を導入したとしても維持され、外部評価の意見を考慮しながらも、仮想将来世代の視点を持ち続けることが可能であることが明らかとなった。また、外部評価を通じて得られたフィードバックを基に、参加者は自らのアイデアを改善することがわかった。また、4つのパラメータについて、社会・会社・技術の繋がりに併せて、個人も繋がりを持つようになった。表面処理加工分野における技術の今後の展開と社員の意識変容に有効的であることが示唆された。</p> <p>第5章では、将来可能性教育及び個人の行動に着目した行動計画表を導入したワークショップを実施し、その効果を検証した。その結果、参加者は仮想将来世代の視点を取り入れた議論において、個人の視点から俯瞰的な視点へと意識が拡大し、環境配慮の意識が向上するという既往研究におけるフューチャー・デザインや仮想将来世代導入の再現性が確認された。また、将来可能性教育の導入が仮想将来世代での議論の促進につながることが示唆された。さらに、4つのパラメータの関係性については技術を中心として社会・会社・個人と繋がりを持つことを明らかとした。</p> <p>第6章では、本研究によって明らかにされたフューチャー・デザイン及び将来可能性教育の有効性を整理し、それらの成果を総括した。これにより、持続可能な事業提案と意識変容を促進する新たなアプローチとしてのフューチャー・デザインの応用が期待されると結論付けた。しかし、本論文では今後の展望として、表面処理加工分野の企業において本論文が有効的であることは示唆されたが、他分野・他企業への適用が課題であること、4つのパラメータ（社会・会社・技術・個人）の関係性が定義によって変わることから、様々な視点から検証する必要があることを挙げた。</p>	

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏　名　(　藤田　健　)	
論文審査担当者	(職)　　氏　名
	主　查　　教授　　倉敷　哲生
	副　查　　教授　　上西　啓介
	副　查　　教授　　原　圭史郎

論文審査の結果の要旨

持続可能な開発目標（SDGs）が制定されて以来、多くの国や企業がSDGsを意識した活動を推進している。企業レベルではSDGsを達成する新技術やイノベーションの開発が必要となるが、その技術やイノベーションを確立するまでには膨大な時間・コストを要する場合がある。そのため、未来市場の需要を考えシナリオ分析などの未来予測手法を用いた意思決定が行われる場合があるが、将来に生きる人々の視点からのニーズ探索は十分に行われていない。特に、国内の中小企業においても前述の新技術やイノベーションの開発は必要だが、中小企業での事業提案戦略や人材育成について、同様に将来に生きる人々の視点を含んだ意思決定は十分に行われていない。

本論文では、未来市場予測が行われる企業戦略に対して、将来に生きる人々の視点を考慮した思考と意思決定の仕組みであるフューチャー・デザインを導入し、事業提案に関して4つのパラメータである社会・会社・技術・個人に着目した参加者の意識変容を検証している。以下に成果を要約する。

- (1) フューチャー・デザインを導入した事業提案ワークショップを設計し、現在世代及び仮想将来世代の立場で議論を行い、両立場での参加者の意識変容を評価している。その結果、仮想将来世代の導入が参加者の長期的視点や社会貢献性を高め、現実にとらわれない創造的なアイデアの促進を確認しており、表面処理加工分野を対象とした事業提案に対してフューチャー・デザインの有効性を示している。
- (2) 事業に関して「社会」、「会社」、「技術」、「個人」の4つのパラメータを設定し、フューチャー・デザインを取り入れたワークショップが参加者に及ぼす意識変容への影響を分析している。その結果、現在世代の立場では「会社」と「個人」が密に繋がるが、仮想将来世代の立場では「社会」・「会社」・「技術」で繋がりを示すことを確認している。参加者は将来の社会像を見据えた上で議論・協働を通じて事業提案・社会課題解決に取り組むことにより、「社会」・「会社」・「技術」に対し高い意識への正の変化が生じたことを明らかにしている。
- (3) 企業に所属しない第三者による外部評価の影響と、フューチャー・デザイン導入の効果持続性の検証を行っている。その結果、仮想将来世代導入の効果は外部評価を導入したとしても維持され、外部評価の意見を考慮しながらも、仮想将来世代の視点の維持が可能であることが明らかにしている。また、追跡調査によりワークショップ終了3カ月後においても仮想将来世代導入の効果は維持されていることも確認している。
- (4) 仮想将来世代の立場では「社会」・「会社」・「技術」を密に考えるが「個人」が独立する傾向にある点に着目し、将来可能性教育及び個人の行動に関する行動計画表を導入したワークショップを設計し実施している。その結果、参加者は仮想将来世代の視点を取り入れた議論において俯瞰的な視点へ意識が拡大する点を確認している。また、将来可能性教育と行動計画表の導入により、4つのパラメータについて「技術」を中心として「社会」・「会社」・「個人」が繋がりを持つことを明らかにしている。

以上より、本論文は表面処理加工分野においてフューチャー・デザインに基づき持続可能な事業提案と、社会・会社・技術・個人の観点からワークショップ参加者における意識変容について有効性を明らかにしたものである。本論文で示されたフューチャー・デザインに基づく事業提案ワークショップならびに将来可能性教育・行動計画表を導入したワークショップは、中小企業はもとより広く産業界における新たなイノベーションの創出や人材育成への応用可能性に資する価値を有している。

よって本論文は博士論文として価値あるものと認める。