

スプラウトモデル

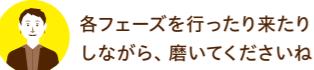
Ver. 1.7

新たな社会の仕組み・組織・教育・政策・遊びなど
“広義なデザイン”を創出する為の、思考フレームワーク



このスプラウトモデルは、第〇フェーズと番号は付いていますが、
厳密な順序ではなく、思考を整理するための「要素」や「道しるべ」です。
必要に応じて、行ったり来たりしながら進めてください。

第4フェーズ



各フェーズを行ったり来たり
しながら、磨いてくださいね

EXISTING SOCIAL SYSTEM

既存の社会システム

現状の社会システムを丁寧に観察・リサーチし、課題やその原因を整理し「可視化」します。これにより、問題の本質を深く理解し、解決の足がかりとします。

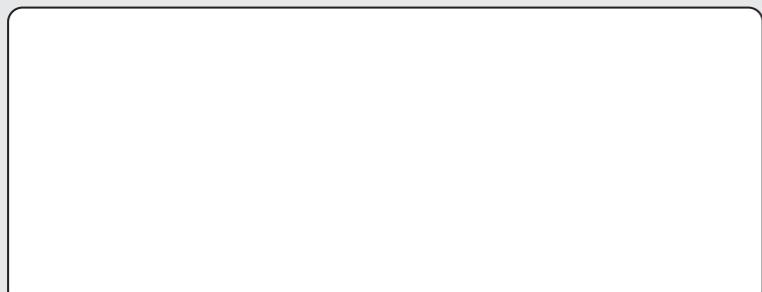


▲社会課題の現状調査は、対象者の感情や既存システムを「丁寧に観察・リサーチ」し、課題や原因を深く掘り下げます。その成果は、誰もが理解できるビジュアルやインフォグラフィック、対話の図として具現化し、関係者間で共通認識と共感を生むよう共有しましょう。

第1フェーズ

EMPATHISE 人に寄り添う

広義なデザインは、具体的な対象者を明確にし、その人々へもたらす効果を詳細に検証することから始まります。



▲あなたは誰の、どのような状況にある人々の気持ちに寄り添う為に、社会課題解決の取組みを行うのですか？ その人々にとってどんな効果をもたらすかを具体的に検証し、あなた個人が情熱を傾ける理由や背景にあるストーリーは何ですか？

このフェーズは、Social Design Concept Map の第1フェーズ「Principle（真・善・美）」にも、通じます。

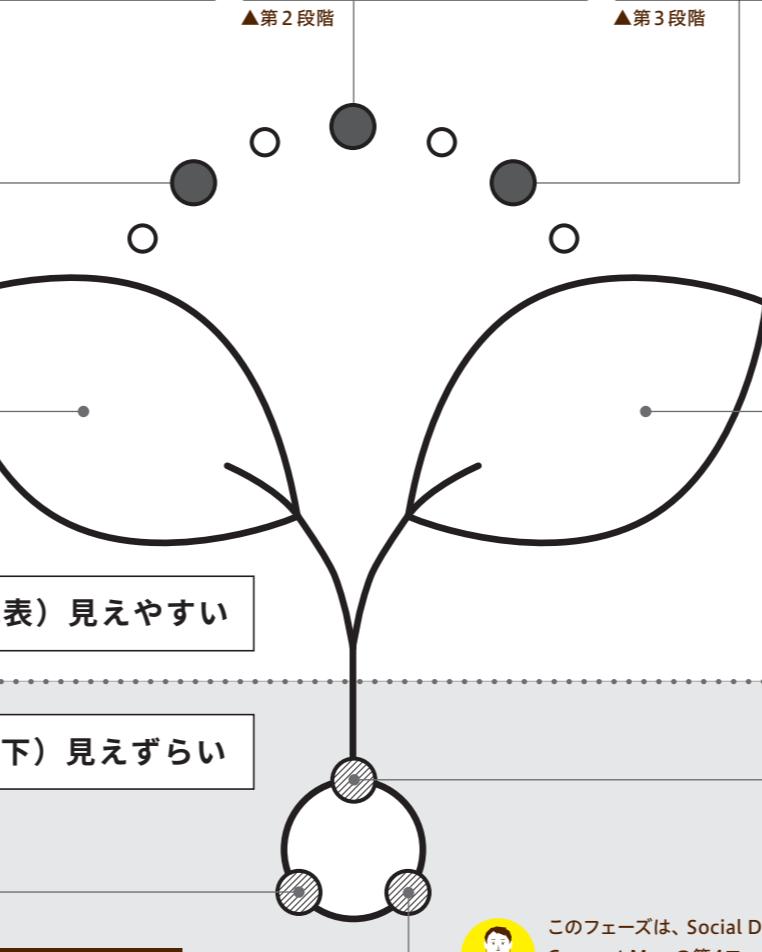
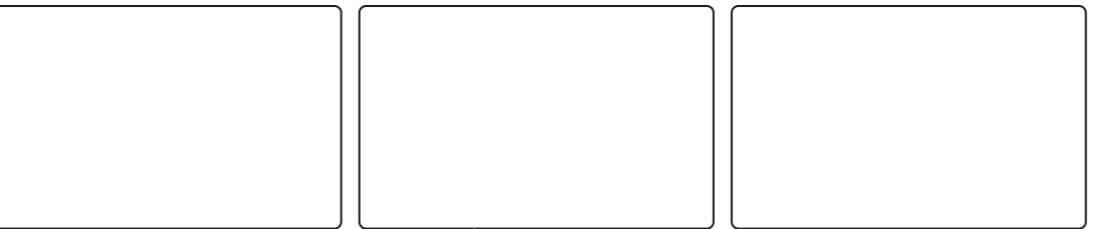


既存の社会システムの理解と、共通ビジョンの理解ができる上で、この最後のフェーズに向き合いましょう

第6フェーズ

PROCESS プロセス

既存システムから共通ビジョンへ至る道筋は、ベンチマークを設定し、バックキャスティングで思考します。これにより、段階的な達成に向けた最適なプロセスを設計します。



このフェーズは、Social Design Concept Map の第4フェーズ「問い合わせの設定」にも、通じます。

第2フェーズ

REFRAME 前提を問い合わせる

文化、常識、政策のあり方、組織環境など既存の枠組みを外し、自由な発想で新たな問い合わせを設定します。



▲新たな問い合わせは「どうすれば、デザインによって～～を～～できるか」という定型文で、クリエイティブな発想を誘発します。これは『課題定義』や『チャレンジステートメント』とも呼ばれ、具体的なデザインソリューションに繋がります。



スプラウトモデルは、2つの使い方が可能です。

- 【1】個人で広義なデザインを考える時：
新しい仕組みや政策などを創出するための思考フレームワークとして活用でき、考え方や進め方、重要ポイントを発見するきっかけを提供します。
- 【2】複数のステークホルダーと協働する時：多様な関係者との議論を具体化し、共通認識を深めるツールとして有効です。議論の現在地と次に考えるべきことを明確にし、「空中戦」を防ぎ共創を促進します。

第5フェーズ

SHARED VISION

共通ビジョン

理想の社会 / 未来像は、ビジュアル、ストーリー、プロトタイプなど多様な方法で「具現化」します。これにより、より多くの人々の共感を呼び起こし、共通の目標とします。



▲理想の社会 / 未来像は、まず明確に言語化し、次にビジュアル、ストーリー、プロトタイプ、アニメーション、インフォグラフィックなど多様な方法で具現化します。それにより、共感と協力・共創を促し、関係者との「共創」を通じた可視化が共通認識を深めます。

第3フェーズ

VISUALISE 可視化する

設定した問い合わせ、計画案、そして理想の未来像を可視化することで、他者に分かりやすく伝え、共感と協働を促します。



▲社会課題の背景や問い合わせは、共感と協創を促す魅力的な伝え方が不可欠です。抽象的な未来コンセプトをアニメーション、インフォグラフィック、プロトタイプなどで視覚化・具現化し、関係者との『共創』を通じて広く共有しましょう。



フィードバック・フォームへの
ご回答も、よろしくお願いします！

