

長崎県

「つながり、ささえ、つくろう長崎」

人・産業・地域を結び、新たな時代を生き抜く力強い長崎県づくり

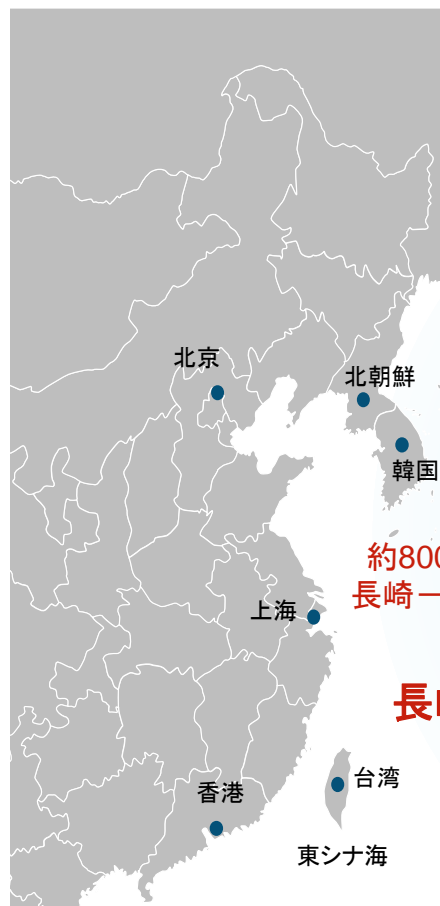
※総合計画 チェンジ&チャレンジ2025

「デザイン思考への取組への期待」



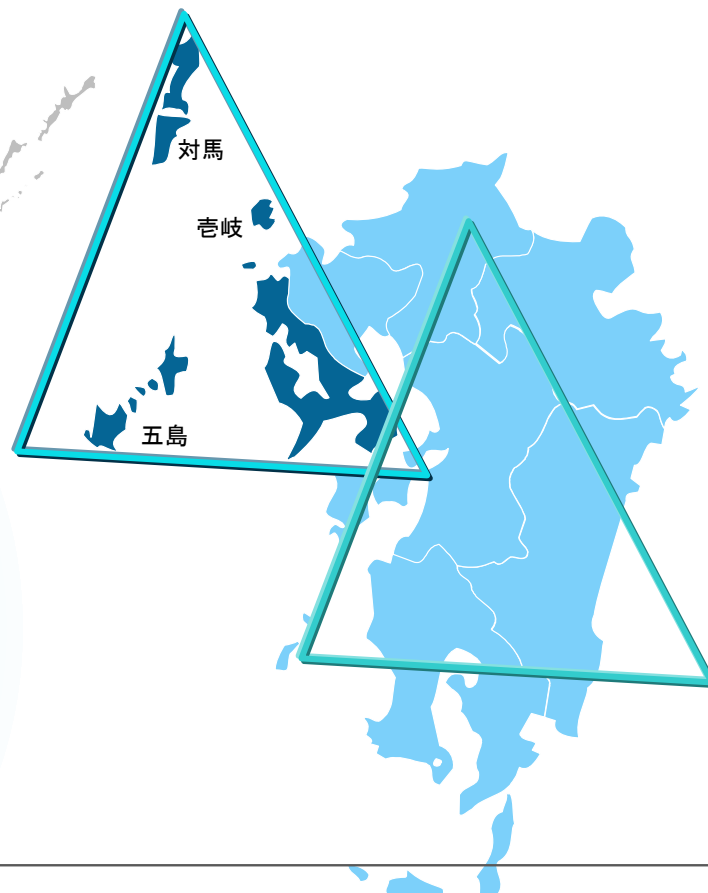
成長著しいアジアに近接する長崎県

中国の大都市や韓国まで片道1,000km以内。アジアの経済的活力の取込みに強み！



約800km
長崎—上海

長崎



- 人口 約1,378千人（H27年国勢調査、全国29位）
- 面積 4,132km²（県域ほぼ九州本土と同じ。）
- 有人島の数 51島（日本最多）

長崎県の魅力 ～異国情緒あふれる街並み・文化～

大浦天主堂



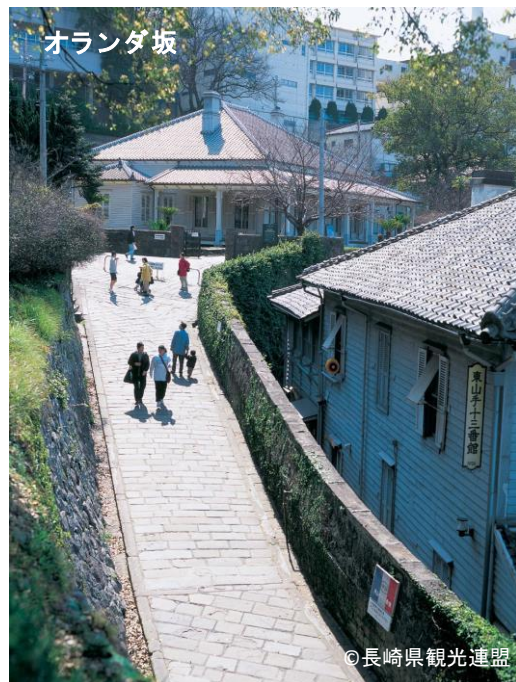
©長崎県観光連盟

長崎中華街



©長崎県観光連盟

オランダ坂



©長崎県観光連盟

グラバー園



龍踊(長崎くんち)



出島も復活しています、
坂本龍馬のゆかりの場所も

二つの世界遺産

長崎と天草地方の潜伏キリシタン関連遺産

【世界遺産の価値】

2世紀以上にわたるキリスト教禁教政策の下、密かに信仰を伝えた人々の歴史を物語る他に例を見ない証拠



明治日本の産業革命遺産 （製鉄・製鋼、造船、石炭産業）

【世界遺産の価値】

西洋から非西洋への産業化の移転が成功したことを証言する遺産群。造船、製鉄・製鋼、石炭と重工業分野において1850年代から1910年の半世紀で西洋の技術が移転され産業国家形成への道程を示す。



長崎県の魅力 ～風光明媚な離島の風景～



将来、ワーケーションにどうぞ！

長崎県 新総合計画 チェンジ&チャレンジ2025 (概要)

計画策定の趣旨

- 2040年頃にかけて、全国的に人口の減少や少子高齢化など社会の大きな変化が予測されている。
- 本県でも全国より速いスピードで人口減少が進行するなど様々な課題が見込まれることから、今から行っておくべき取組を着実に進めていく必要がある。
- 長期的な視点で計画的に長崎県づくりを進めていくため、今後の県政運営の指針や考え方を県民にわかりやすく示した総合計画を策定する。

計画の基本理念

- 人が活躍し支えあう
 - 産業が育ち活力を生む
 - 地域がつながり安心が広がる
- 人・産業・地域を結び、新たな時代を生き抜く力強い長崎県づくり

キャッチフレーズ

つながり、ささえ、つくろう長崎

計画期間

令和3年度～令和7年度
(5年間)

※第2期まち・ひと・しごと創生総合戦略と同じ終期

計画の構成

計画の策定にあたって

キャッチフレーズ

将来ビジョン

- ◆計画の基本理念
- ◆時代の潮流 ◆今後の10年
- ◆本県の課題 ◆本県の強み
- ◆本県の近未来像

政策・戦略

- ◆政策展開の基本方向
- ◆基本戦略
- ◆政策横断プロジェクト
- ◆地域別計画

計画実現に向けた基本姿勢

計画のポイント

(1)計画の実現や発信に向けて

- キャッチフレーズの策定
 - ・県民と一緒に長崎の未来を創っていこうというキャッチフレーズを設定
- 近未来像の盛り込み
 - ・本県の未来を大きく変えるプロジェクトが複数動き出すことを踏まえ、夢や希望を持てる将来像を発信
- まち・ひと・しごと創生総合戦略との整合
 - ・総合戦略と政策体系の共通化を図り、一体的に推進、評価

(2)社会や時代の動きを踏まえた施策の推進

前例のない取組・時代に

- Society5.0や2040年問題への対応
 - ・先端技術の進展 (Society5.0の実現) や、人口減少など2040年頃にかけての課題を見通し、対応するための施策を推進
- SDGsの推進
 - ・SDGsの理念は本県の施策を進めていく上でも重要な観点であり、SDGsの理念を踏まえながら計画を策定、推進
- 新型コロナウイルス感染症の影響への対応
 - ・新型コロナウイルス感染症の影響やそれによって生じる社会の変化を見据えた施策を推進

(今、長崎県に必要なアクション)

新しい／有効なことを考えて、動くこと（課題はある）

＜ボスからのオーダー＞



- ・「過去のしがらみに囚われることなく前進せよ。」
- ・「従来と異なる新機軸の企画を考えよ。」
- ・「常識を疑って、ゼロから1を作り出せ。」

いきなり、そんなこと言われても、どうしていいか・・・
(言われていることは分からなくもないけど)



→ しかし、ただやみくも／考え無し、の対応では、うまくはずがない。
何か、よい思考法・進め方があるのではないか。。。

デザイン思考のすすめ ~各方面で展開・成果も

○デザイン思考:

「ユーザー視点で考え(予測、設計し)、新しい付加価値をつけること」

⇒ そのため、自由に幅広く(**拡大**) + 解決を導く方向(**収束**)、に考え・動くこと



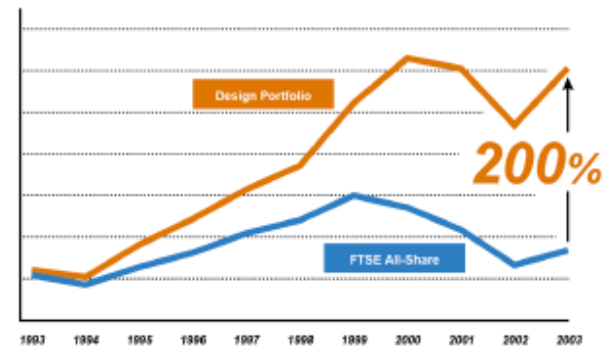
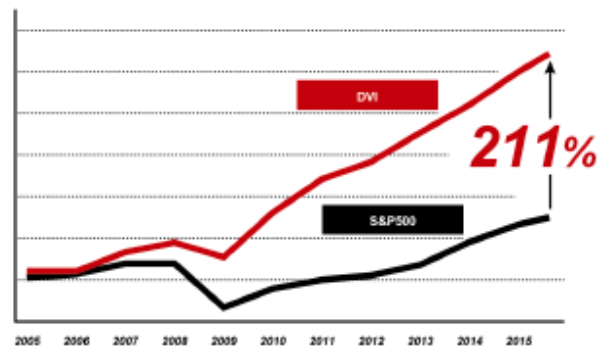
「デザイン経営」宣言

£1
Design investment

+£4
Design leads to profit
For every £1 invested in design, businesses can expect over £4 increases in net operating profit.

+£20
Design increases turnover
For every £1 invested in design, businesses can expect over £20 in increased revenues.

+£5
Design boosts exports
For every £1 invested in design, businesses can expect a return of over £5 in increased exports.



4 倍の利益

£1のデザイン投資に対して、営業利益は£4、売上は£20、輸出額は£5増加

(出典) British Design Council "Design Delivers for Business Report 2012" を基に特許庁作成

2.1 倍の成長

デザインを重視する企業の株価は、S&P 500全体と比較して、10年間で2.1倍成長

(出典) Design Management Institute "What business needs now is design. What design needs now is making it about business." を基に特許庁作成

2.0 倍の成長

デザイン賞に登場することの多い企業(166社)の株価は、市場平均(FTSE index)と比較し、10年間で約2倍成長

(出典) British Design Council "The impact of Design on Stock Market Performance: An Analysis of UK Quoted Companies 1994-2003, 2004" を基に特許庁作成

(我々を助ける) デザイン思考とは? (考え方)

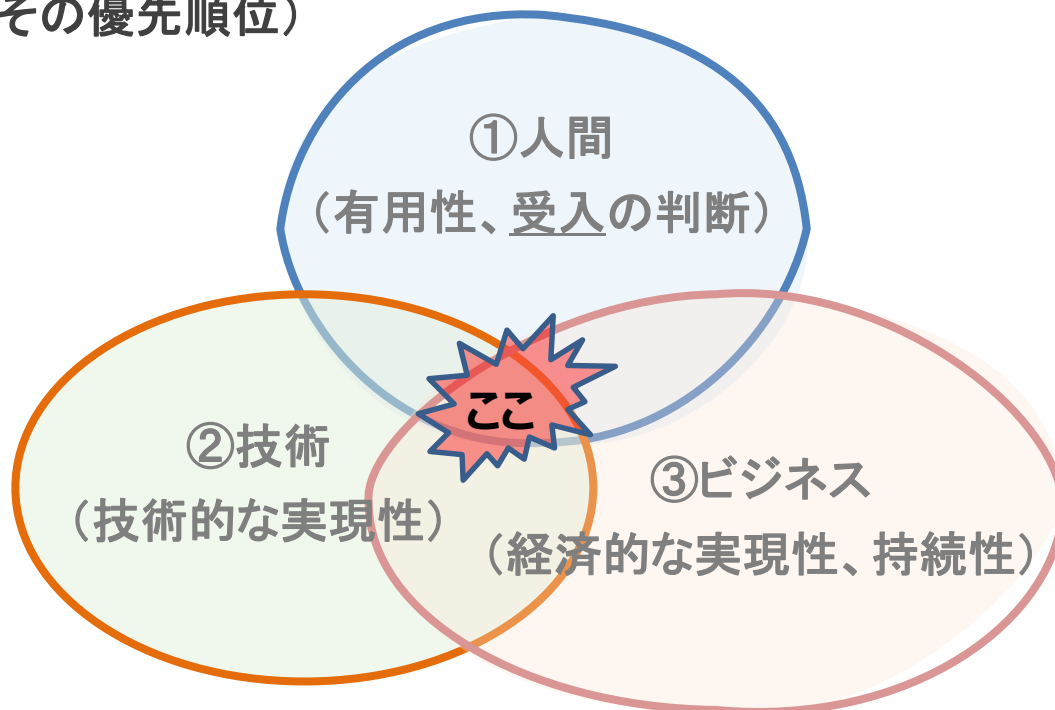
○デザイン思考: 「ユーザー視点で考え(予測、設計し)、新しい付加価値を作る」

⇒ 自由に幅広く(**拡大**) + 解決を導く方向(**収束**)、に考え・動くこと

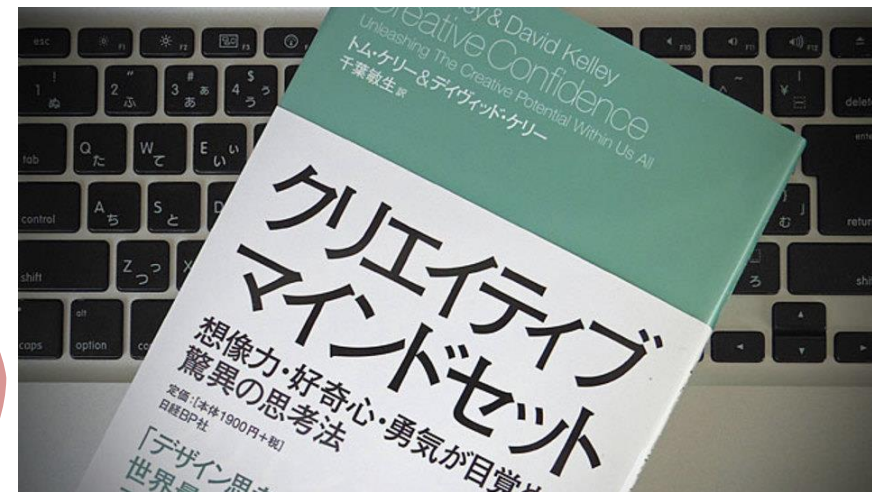
○その際、イノベーションに不可欠な3要素を併せて考えること

- ① 人間 (有用性、及び、受容するかの判断者)
- ② 技術 (技術的な実現性)
- ③ ビジネス(経済的な実現性、持続性)

イノベーションに不可欠な3要素
(とその優先順位)



デザインコンサルティング企業IDEO
共同経営者 ケリー兄弟著
「クリエイティブ・マインドセット」



(図は、上著をベースに、三上が加筆)

(我々を助ける) デザイン思考の流れ

○デザイン思考の実現プロセス

(イノベーションに不可欠な3要素(人間、技術、ビジネス)を踏まえつつ) **思考とアクションのサイクル**を回すこと。

①現場を観察する(ユーザー視線で)

②課題の根源は何か考える(表面的な課題と背景)

③解決策を多面的に考える(+間接的なナッジも)

④早くアウトプットする(小さく始める)

⑤成功するか確かめる(さらに改善や展開)

①に戻る(とにかく早く、たくさん)

「プロトタイプ・
プロトタイプینگ」
※小さい失敗は痛くない
それどころか、次の糧に

①現場を観察する(ユーザー視線で)

②課題の根源は何か考える(表面的な課題と背景)

(このように考えていけますか?)



あるスーパー、レジ待ちの行列混雑の解消をどうするか？

人間面
(顧客満足度)

技術面
(機器・設備の導入)

ビジネス面
(コスト、他店への展開)

(1週間の観察から) **客のつぶやき：「ちっ、向こうのレジの方が早いのかよ」**

<仮説> レジ待ちの混雑は不平であるが仕方ない。しかし、自分より後から並んだ客が先にレジを済ませるのに不愉快を感じている (ではないか?)

<対応策> 銀行内ATMのように、フォーク型にしてはどうか？
では、そのための誘導ポールや誘導サインをすぐに作り、試してみる。

(県としての期待) 皆様の連携の更なる深化・進化を

今の長崎県に必要なこと(課題はたくさんある！)

- ・「思考すること(新しく、より有効なことを)」
- ・「すぐに実現すること(形にすること)」

⇒ 失敗を恐れずに、チャレンジすること (+上司は理解すること)

<長崎県には、知識・経験・環境が足りない>

○こうした思考法が、自然とできるようになるには、一定の時間、「トレーニング」が必要。

○適切なコーチングの下、最新の知識や動向を得て、現場と常に向き合い、知的な刺激の中で創造できる場、が必要

⇒ 「デザイン思考」は、本拠点が担うべき機能・活動の一つ。
今後、東京大学DLX Design Labの皆様と長崎OI拠点の間で、積極的な交換を期待します！

本活動を支援する次世代の環境の構築を

問題意識

- デザイン思考では、「現場」「対人」によるコラボ(ディスカッション・ワークショップ)が重要。 ※机上・対AIではなくキャッチボール
- 新型コロナ禍により、「リモート会議」は一般化しましたが、みなさん、このやり方に満足されていますか？ 機能していますか？

<仮説>

リモート下でも、リアルと変わらぬ
雰囲気で、検討や協力ができる
次世代の環境が必要ではないか？
 (新型コロナへの対応の進展によらず、日本の将来に必要)

⇒ 例えば、5Gと拡張現実
 (VR/AR/MR)を活用して、
 サイバー空間内で、参加者が
 アバターとなり、自由に、違和
 感なく行動できるスペース
 (ただし**使いやすい**ことが大前提)

3Dアバターによるコミュニケーション



遠隔地からでも同じ会議室で
会議が可能



顔写真から作成したアバターで
音声や身振り手振りが伝わる



●NTTドコモ・プレスリリース(1/14) : 3Dアバターとなって仮想ミーティングルームへ参加！
 遠隔会議システム「XRテレプレゼンスミーティング」の実証実験を開始

https://www.nttdocomo.co.jp/binary/pdf/info/news_release/topics_210114_01.pdf

(先月の米ラスベガス・CES2021にて)

パナソニック 5K／HDRに対応する眼鏡型VRグラスを発表



(参考) 次々開発される新しいデバイス
「スマート・コンタクトレンズ」

暗い風景もよく見える！



文字情報が表示されるだけではない。物体を感知し、目の動きを追跡して、スマートウォッチやスマートグラスのようにデータにアクセスするインターフェースを目で制御できるうえに、暗いところでも見える。

(引用) 視界がディスプレイになるスマートコンタクトレンズ「Mojo Lens」を体験

<https://japan.cnet.com/article/35148230/>

<https://www.moguravr.com/vr-ar-mr-weekly-news-20-1-4/>



(参考) 次々開発される新しいデバイス ~ 人間拡張技術

Brain Machine Interface (BMI) ※考えで機器を操作する

↓ 驚きのネタ
人間は3本目、4本目の手を操ることができる



メールを打ちながらビールが飲める

内閣府 総合科学技術・イノベーション会議が主導する革新的研究開発推進プログラム (ImPACT) の研究プログラム「脳情報の可視化と制御による活力溢れる生活の実現」 (プログラム・マネージャー: 山川 義徳)
<https://www.jst.go.jp/pr/announce/20180726/index.html>

ご静聴、ありがとうございました

今後、東京と長崎の間で(リアル、リモート)
活発な交流、交換が続くことを期待します

