

# サーキュラーエコノミーと サービスデザイン

9 産業と技術革新の  
基盤をつくろう



10 人や国の不平等  
をなくそう



12 つくる責任  
つかう責任



キーワード

サーキュラーエコノミー・起業・ファッション

## ○取り組んだきっかけ

経済産業省が提唱したデザイン経営宣言(2018)に表されるように、現代のデザインはサービス開発の考えや技術を学びます。さらに「サーキュラーエコノミー:使い捨てではない循環型の経済モデル」が大切なことを合わせて、造形学部3年の授業では、ファッション産業をテーマに、学生が社会課題解決につながる架空の循環型事業を創出することに挑戦しました。

## ○活動の目的

私たちは1年間ごとに18枚の服を買い、12枚を捨て、25枚着ないままと言われます(環境省)。また手放した服の6割以上が焼却や埋め立てとなるなど、ファッション産業は加工・製造・包装・小売・消費・廃棄に至るまで地球環境と労働者に大きな負担を与えています。

授業では事実を理解したのち、若者の服との付き合い方についてデザインリサーチを行い、UXデザインの手法を用いて循環型のビジネスになるようなファッションサービスを設計することを目的としました。

## ○具体的な内容

15週の授業の内容は、①自分の古着をリメイク体験して、手仕事の実感を得る ②サービスデザイン、サーキュラーエコノミーの理論を知る。③モノを廃棄しがち、または循環を試みる生活者へのインタビューを行う。④メンタルモデルダイアグラムにより人と服との関係を分析する。⑤自分自身がファッションに関わる事業を想定する。⑥コンセプトを設計する。⑦デジタルアプリのUIを作成する。⑦ビジネスモデルキャンバス、ロゴタイプを考案するというステップで進みます。これは企業におけるデザインの進め方と同じですが、最後に自分が資本を集めて起業する計画も含まれます。

右例は「服を修繕しながら着ることで廃棄を減らす事業」を考え、お直しサービスの内容をアプリ上で行うという架空の合同会社の収益性とアプリデザインを行いました。また「直して共有することで15年使える服のサービス」「リースで使いつづけるサービス」など、いずれも詳細なインタビューをもとにして、潜在的なニーズを推察するデザイン手法を用いており、ポスター発表を行い、企業や自治体より評価を受けました。



## ○期待される効果

「服を作るのに水資源が使われ、途上国の女の人たちが労働しているのを知って、安い服を買うのに躊躇する」「自分が事業を起こすことは考えたこともなかったが、やっている人がたくさん居ることを知った」など多様な気づきがありました。デザインは大量生産との関連が強いため、大きな責任を自覚できたことが最大の成果だと考えています。



教員名 安武 伸朗

所属 造形学部造形学科

職位 教授



連携先(授業講評)

静岡県知事直轄組織デジタル戦略局データ活用推進課、株式会社静鉄アド・パートナーズ