



アップサイクル 【Upcycle】



モノに、新たな付加価値を持たせ、別の新しいモノに生まれ変わらせること。

vol.50

Reduce
リデュース
発生抑制



厚みを薄くして軽く

Recycle
リサイクル
再資源化



砕いて原料に戻す

Reuse
リユース
再使用



洗って繰り返し使う

創造的再利用

「アップサイクル」とは、本来であれば捨てられるはずのモノなどに、アイデアや工夫で新たな付加価値を持たせ、別用途の新商品に生まれ変わらせることです。近年、SDGsなどの持続可能な社会に対する取り組みへの関心の高さから、改めてこうした概念が注目されています。

勘違いされやすいですが、「アップサイクル」は、3R(リデュース・リユース・リサイクル)とは異なります。ワインボトルを例に各言葉の定義を説明をすると、「リデュース」はボトルの厚みを減らすなどして、材料の使用量を減らすこと【発生抑制】。「リユース」は使用済みのボトルを洗浄し、繰り返し使用すること【再利用】。「リサイクル」はボトルを砕いて「原料」に戻すこと【再資源化】。「アップサイクル」はボトルからランプシェードを作るなど、元の製品の材質や形状・色合いなどの特徴をそのまま活かして、別商品を作ることです。ボトルとして新たな活用を考えるのではなく、ボトルの特徴を活かしつつ、労力を余りかけず、別分野の製品として利用することを考えるのがポイントになります。

ファッション業界では、端切れなどが多く出ることから、ハイブランドも積極的にアップサイクルの商品開発を進めており、様々な廃材がバッグや靴などのアイテムに生まれ変わっています。そうした商品の中には、布や革といったファッションで使われる素材だけではなく、タイヤチューブやパラシュート生地といった素材を使用したバッグや靴の制作も行われています。これは、各素材の持つ耐久性、耐水性を生かしつつ、デザイン性も優れていることから人気を博しています。

何か新しいアイデアを考える際には「アップサイクル」の視点で開発してみたいかがでしょうか？素材の特徴を生かした製品づくりをすることで、コスト削減や環境負荷の軽減というだけでなく、新たなジャンルに使用することで高付加価値な商品が生まれるかもしれません。

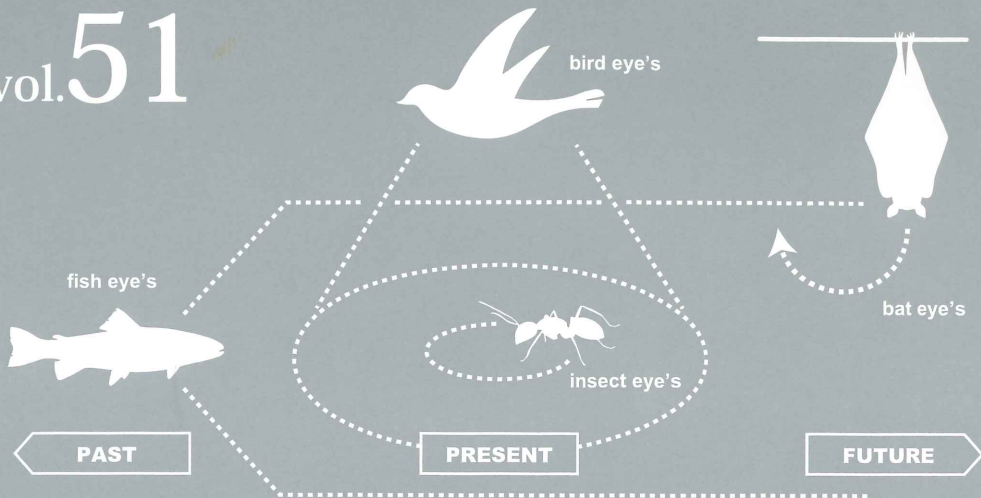
※このカードは、新製品や新企画の着想を得ることを支援するものです。

DESIGN YAMANASHI「アップサイクル」

発行日：2022年6月 編集・発行：山梨県産業技術センター 甲府市大津町 2094



vol.51



4つの眼(鳥、虫、魚、蝙蝠)

【4Points of view : Bird, Insect, Fish and Bat-eyes】

物事をどのように見るか?という複数の有用な視点

物事を多角的に捉える

世の中に、「課題のない企業」は存在しないでしょう。課題というのは、「ありたい姿」「なりたい姿」があり、そこに到達するまでの距離がある状態です。「ありたい姿」とは、企業であれば、「新事業を立ち上げたい」「自社の顔となるような商品を生み出したい」など、様々な形で存在していると思います。

こうした課題解決に必要なのは、いきなり解決策を考えるのではなく、まず、課題の本質を見つけ出すことです。「なぜそのことが課題だと思ったのか?」「なぜその結論になっているのか?」と、様々な切り口や、俯瞰して見ることで、一部のバイアスに左右されることなく、本当に解決すべき課題の姿が見えてきます。こうした視点を持つために必要なスキルが「鳥の目」「虫の目」「魚の目」です。

- ◆鳥の目： 目先のものごとには捕われず、俯瞰して大局を見る目
- ◆虫の目： 通常よりもはるかに細かいところを注意深く見る目
- ◆魚の目： 過去から現在、そして未来へ続く時代の流れを読む目

ところで、近年、VUCAと言われる時代になり、社会やビジネスにとって、先行きが不透明で、未来の予測が難しくなっているとされています。こうした中、上記の3つの目に加え、第四の目として「コウモリの目」という言葉も出てきています。これは、コウモリが天井に吊るさがり、世の中を逆さまに見ているところから来ており、固定観念を捨てて物事を観察したり、常識を疑ってみる視点のことを意味しています。

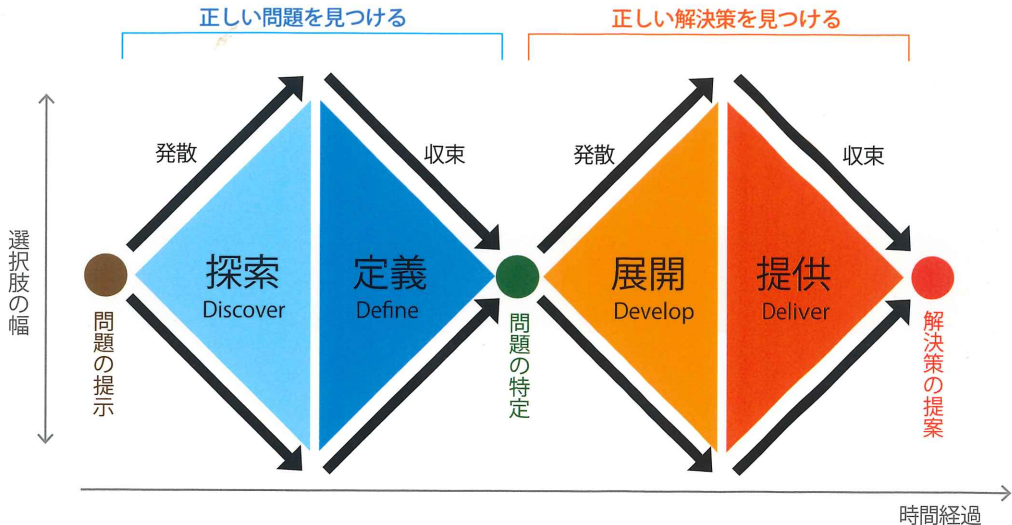
物事を見る視点には人により癖があります。専門によって偏りもあるでしょう。そんな時、今回で紹介した4つの目を意識することにより、物事の観察の仕方、考え方などを変えることができれば、それまで見えていなかった新たな答えを見つけれられるようになるかもしれません。

※このカードは、新製品や新企画の着想を得ることを支援する目的で作成・配布しているものです

DESIGN YAMANASHI「4つの眼」

発行日:2022年7月 編集・発行:山梨県産業技術センター 甲府市大津町2094





ダブルダイヤモンド

【Double Diamond】

発散と収束を繰り返すデザインのための思考モデル

vol.52

正しい問題を解決する

ダブルダイヤモンドモデルは、2005年に英国デザイン協議会で導入された、課題解決のための思考プロセスです。これはデザイン開発のため提案された思考モデルですが、デザインに限らず様々な課題解決の考え方として利用されています。

このモデルは二重の発散と収束を繰り返して進むプロセスであり、図で表すと裏面のような2つの菱形となることからダブルダイヤモンドと呼ばれます。この2つのダイヤモンドのうち、左側は「正しい問題を見つける」段階であり、右側は「正しい解決策を見つける」段階となっています。

全体のプロセスは4つのフェーズに分かれ、①解決すべき問題に対する根本的な要因を発見するため調査を行い情報の範囲を広げる「探索」フェーズ ②探索段階で発見した要因から解決すべき問題点を絞り込むため問題の収束を行う「定義」フェーズ ③定義段階で絞り込んだ問題に対して解決策の範囲を広げるため思考発散する「展開」フェーズ ④展開段階で展開した解決策を絞り込んで提案する収束の「提供」フェーズと進めていきます。

この思考モデルで重要としているのは、問題を解決するためには、まず解決すべき正しい問題を適切に定めたいうえで、その問題に対する正しい解決方法を定める必要があるということです。問題を前にとすぐに解決法を考えてしまいがちですが、たとえ解決方法が良くても、問題点としたところが正しくないと実際の問題解決にならない場合もあり得ます。

商品開発などで問題の解決に取り組む際にはこのようなこのプロセスを参考に、問題の本質を捉え直して適切な課題を定義することで、より適切な解決策が導けるということを意識してはいかがでしょうか。

※このカードは、新製品や新企画の着想を得ることを支援するものです。

DESIGN YAMANASHI「ダブルダイヤモンド」

発行日：2022年9月 編集・発行：山梨県産業技術センター 甲府市大津町2094

