

Retalabo

Workshop 03

2026.9.24

1

KESIKI INC.

文化と経済の循環をつくる

KESIKI is a cultural brand builder.
We bridge culture and economy
to build brands loved everywhere.





加藤 優里

Yuri Kato
Insight Designer

行動科学の視点と行政での経験を交えながら、行動につながるカルチャーや政策づくりをリードし、行動科学とデザインの掛け合わせを探求する。

京都府宇治市出身。京都大学工学研究科を修了後、環境省にて気候変動、自然環境保全、廃棄物処理・資源循環分野において、国際交渉や企業支援等の政策に従事。

途中、英国に留学し、ウォーリック大学、University College Londonで行動科学（修士）を学ぶ。2023年、KESIKIに参画。

NPO法人PolicyGarageのコアメンバー、一般社団法人環境行動デザインハブ理事、堺市環境行動デザインチームSEEDsアドバイザーを務め、研修、伴走支援、コミュニティ運営などを通して行動科学とデザインを掛け算した人間中心のアプローチで社会をよりよくすることに取り組む。

KESIKI

- 内閣官房・デジタル庁：デジタル行財政改革の新規政策コンセプト創出統括
- 兼松：ミッション・バリュー策定と変容の仕掛けのデザイン
- 大手自動車メーカー：カルチャー変容(対話ワークショップの設計・実施等)
- EVERYFOOD：創業60周年に向けたリブランディングと組織変革



RECRUIT



AARHUS
UNIVERSITY

牛丸 維人

Masato Ushimaru
Director, Insight Design

人類学・デザイン・ビジネスの知見を越境しながら、ユーザーの声に深く根ざした多感覚的なデザインプロジェクトをリードする。

岐阜県飛騨高山生まれ。一橋大学で都市社会学・都市政策を専攻した後、株式会社リクルートにてメディア・SaaSプロダクトの事業戦略立案・企画推進に従事。2000人規模の大規模営業組織におけるグロース戦略立案と業績モニタリング、それに紐づく定量・定性リサーチを主導したほか、800人のインサイドセールス組織のオペレーション生産性向上プロジェクトをリード。

その後 Aarhus University（デンマーク）に進学し映像人類学の修士号（MSc in Visual Anthropology）を取得。フィリピン北部高原地域に滞在し長期間のエスノグラフィックリサーチと民族誌映像制作に従事。在学中より KESIKI 参画。人類学的知見を軸に深いインサイトを導出するデザインリサーチやサービスデザインを強みに、大企業における新規事業開発やイノベーション空間設計、中央官庁における政策コンセプト立案など幅広いプロジェクトを担当。個人でドキュメンタリー写真に関するプロジェクトに取り組むほか、武蔵野美術大学、東京大学、一橋大学等でレクチャーを担当。

KESIKI

- 野村不動産：BLUE FRONT SHIBAURA コンセプトデザイン
- ヤマト運輸：新規事業におけるユーザー体験デザイン
- 内閣官房・デジタル庁：デジタル行財政改革の新規政策コンセプト創出
- 大手ウェルネス・ビューティ企業：次世代事業コンセプト創出

九州大学芸術工学研究院



羽山 康之

芸術工学研究院
ストラテジックデザイン部門 助教

ミラノ工科大学大学院デザイン学研究科にて、博士（デザイン学）。デザインの物語主導型アプローチである「デザイン・ナラティブ・ワールドメイキング（DNW）」を研究。一橋大学商学部・商学研究科経営学修士コースを経て、デロイト・トーマツ・コンサルティングにて経営コンサルタントとして勤務。デザインによるイノベーションの方法に魅力を感じ、ミラノ工科大学に留学（ストラテジックデザイン）、株式会社AXISにてストラテジックデザイナーとして企業の新事業、製品・サービス開発を支援。デザインと経営の学際的領域で研究とプロジェクトを推進。



張 彦芳

芸術工学研究院
ストラテジックデザイン部門 准教授

専門分野ユニバーサルデザイン、ソサエタルデザイン
デザイン現場にて様々な分野でユニバーサルデザインを実践した後、現在教育現場で、No one will be left behind (誰一人取り残さない)という理念に基づき、多様性を尊敬しながら共にデザインし、共に成長する仕組みづくり、社会実装の手法や可能性を研究しています。同時に、世界的デザイン教育研究拠点のグローバルデザインネットワークの仕組みづくりに従事し、日本国内及び海外の産業界、研究機関と連携し、人・モノ・情報などを含めたデザイン研究教育のネットワークづくりの形成及び活用を取り込んでいます。



村上 慈

芸術工学府
ストラテジックデザインコース
環境省/行政官国内研究員（修士課程）

2026年度より環境省から九州大学大学院芸術工学府へ研究派遣中。
2023年度～2025年度、北九州市役所へ出向（環境局産業廃棄物対策課、環境局再生可能エネルギー導入推進課、政策局サステナビリティ戦略課）

Kumanomics



橋本 直樹

株式会社Kumanomics 代表取締役

東京大学卒業後、経済産業省で政策デザイン推進、パーソンズ美術大学院卒業。特許庁I-OPENでグッドデザイン賞受賞。24年退官しKumanomics創業、官民が共創する事業を多数立ち上げ。



平山 由佳

株式会社Kumanomics マネージングディレクター
一般社団法人 STUDIO POLICY DESIGNメンバー

経産省九州経済産業局にて、環境、半導体等様々な産学官連携組織におけるビジネス創出や人材育成を推進。
その間JAPAN+Dのコアメンバーとして行政へのデザインアプローチの実装を牽引。
多様な関係者・組織を巻き込みながら政策とビジネスの現場を繋いできた実務経験をもとに、行政と民間の枠を超え、デザインアプローチを核として社会的価値を創出する越境共創事業を推進。

**前回までの
振り返り**



完成品が揃うよう、自分たちの手でつくすものは無い。テープの巻くついで、手帳をこまめに更新することもある。Artful Mole、元々、手帳を愛用し、新しい情報を手づかりするメンバーも、多々居る。自分たちがつくるものには自信が強い。



「多文化の国、いっしょに遊ぶ」

外国人の子どもが、日本人の子どもと一緒に遊ぶ。外国人の子どもは、日本語を勉強している。日本人の子どもは、外国の文化を勉強している。

「国に下り、国で生活している」

外国人の子どもが、日本人の子どもと一緒に遊ぶ。外国人の子どもは、日本語を勉強している。日本人の子どもは、外国の文化を勉強している。

「国を愛して、国で生活する」

外国人の子どもが、日本人の子どもと一緒に遊ぶ。外国人の子どもは、日本語を勉強している。日本人の子どもは、外国の文化を勉強している。

「多文化の国、いっしょに遊ぶ」

外国人の子どもが、日本人の子どもと一緒に遊ぶ。外国人の子どもは、日本語を勉強している。日本人の子どもは、外国の文化を勉強している。

「国に下り、国で生活している」

外国人の子どもが、日本人の子どもと一緒に遊ぶ。外国人の子どもは、日本語を勉強している。日本人の子どもは、外国の文化を勉強している。

「国を愛して、国で生活する」

外国人の子どもが、日本人の子どもと一緒に遊ぶ。外国人の子どもは、日本語を勉強している。日本人の子どもは、外国の文化を勉強している。



テーマに人が集まる、
クエスト型共創ハブ



SUSTAINABILITY CO-CREATION HUB

世界とつながる
ステナ共創ハブ

「ステナ」は、環境・社会・経済の3つの分野で持続可能な社会の実現を目指す国際的な取り組みです。日本では、2019年に「ステナ・ジャパン」が設立され、国内の企業や組織と連携して、持続可能な社会の実現に取り組んでいます。

本ハブでは、ステナ・ジャパンと連携して、国内の企業や組織と連携して、持続可能な社会の実現に取り組んでいます。

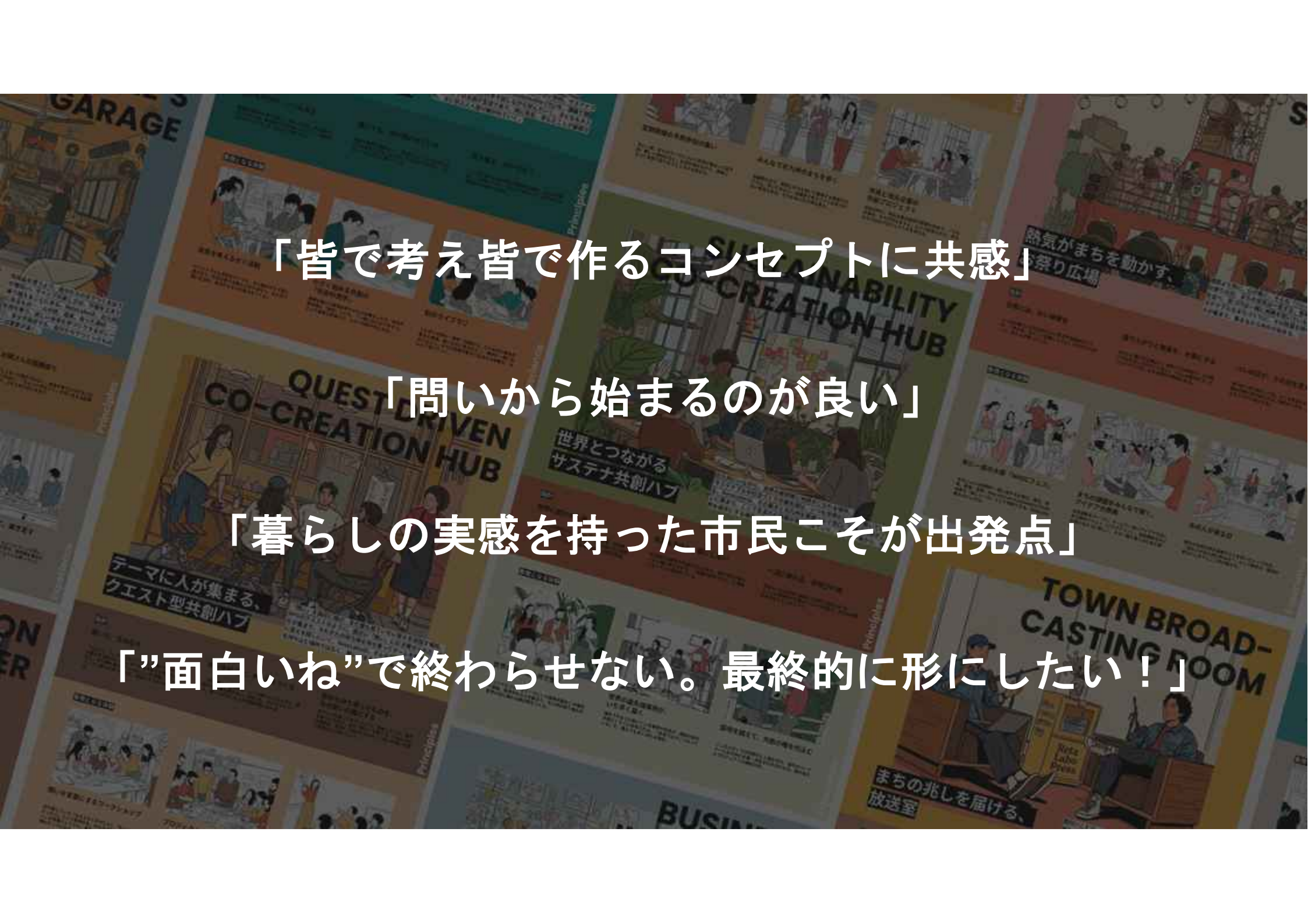
世界とつながる
サステナ共創ハブ



まちの兆しを届ける
放送室

熱気がまちを動かす、お祭り広場



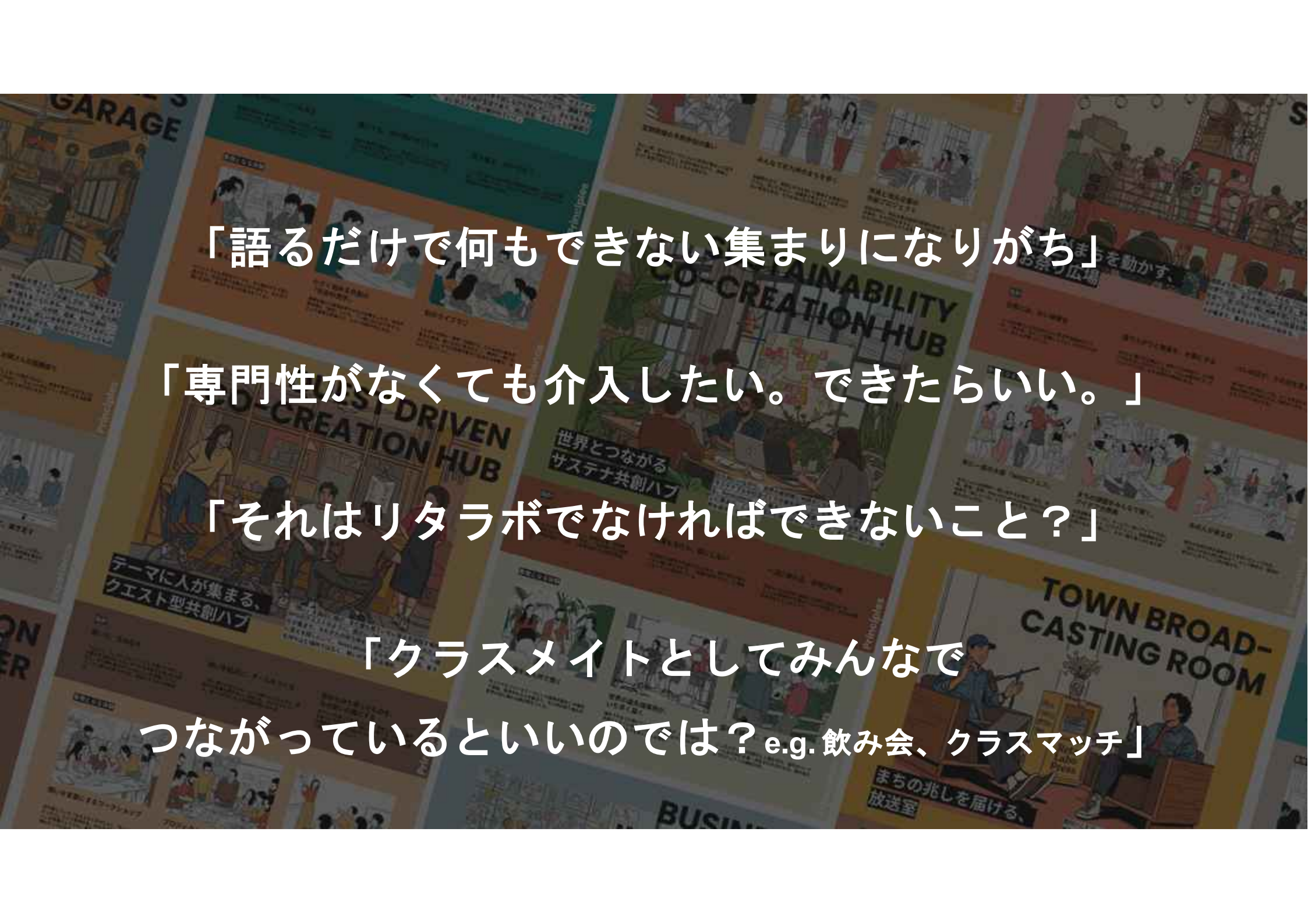


「皆で考え皆で作るコンセプトに共感」

「問いから始まるのが良い」

「暮らしの実感を持った市民こそが出発点」

「“面白いね”で終わらせない。最終的に形にしたい！」



「語るだけで何もできない集まりになりがち」

「専門性がなくても介入したい。できたらいい。」

「それはリタラボでなければできないこと？」

「クラスメイトとしてみんなで
つながっているといいのでは？ e.g. 飲み会、クラスマッチ」

リタラボが目指すMVVについて 皆さんの視点で フィードバックをお願いします

90

VISION リタラボの目指す姿

これからの利他をデザインする
都市変革のインキュベーションラボ

93

MISSION リタラボが取り組むこと

市民の力と産官学との共創により
社会課題への挑戦を生み出し続ける

94

VALUE リタラボの指針

であう

社会課題を自分ごと化し、仲間に出会い、ともに取り組む

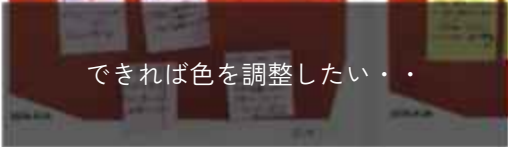
ためす

このまちの資源を活かし、プロトタイプし、解決策を生み出す

ひらく

生まれる価値を発見し、社会を巻き込み、そのうねりをひろげる

95



できれば色を調整したい

「利他が入っているのがいい」

「自分ごと化に共感」

「インキュベーションラボ、イメージしにくい」

「カタカナが多い」

**“ リタラボで生まれる熱量が
維持され、広がるために
何が必要だろうか？ ”**

Session 02

「一緒に外に出て活動をしながら話し合い、
自分たちのことを知ることから始める」

「当事者に出会って話す」

「場所があると、多様な人が集えて交流が深まる」

「アイデアが窓口までつながる仕組み」

今日のゴール

リタラボの
取り組みの
全体像を
共有する

プロジェクト
でできること
を知る

問いと
デザイン
リサーチに
ついて学ぶ

今日の流れ

00 はじめに

01 Check-in

02 リタラボのMVV発表

03 リタラボの取り組みについて

04 Work1：問いを考える

05 Work2：デザインリサーチと持ち寄れるもの

06 おわりに

Check-in

Check-in

各グループで自己紹介をしましょう。
その際、以下についてぜひ教えてください。

**「最近、初めて挑戦して
みたことは？」**

仕事でも、プライベートでも
あなたの試みを教えてください

リタラボのMVV 発表！

MVV = Mission, Vision, Value

ありたい姿

果たす役割

指針

Vision

リタラボのありたい姿

これからの利他をデザインする 都市変革ラボ

これからの利他をデザインする、という思想をリタラボの中心に据え、
都市変革に向けた多種多様なプロジェクトを
市民と産官学との連携を通して創出し続けることを主の目的とする。

Mission

リタラボの果たす役割

市民の力と産官学との共創により 社会課題への挑戦を生み出し続ける

市民の想いと行動をプロジェクトの出発点として、
あらゆる社会課題に対する打ち手を検討するプロジェクトの継続的な創出を目指す。

Value

指針

であう

社会課題を自分ごと化し、仲間に出会い、ともに取り組む

ためす

このまちの資源を活かし、プロトタイプし、解決策を生み出す

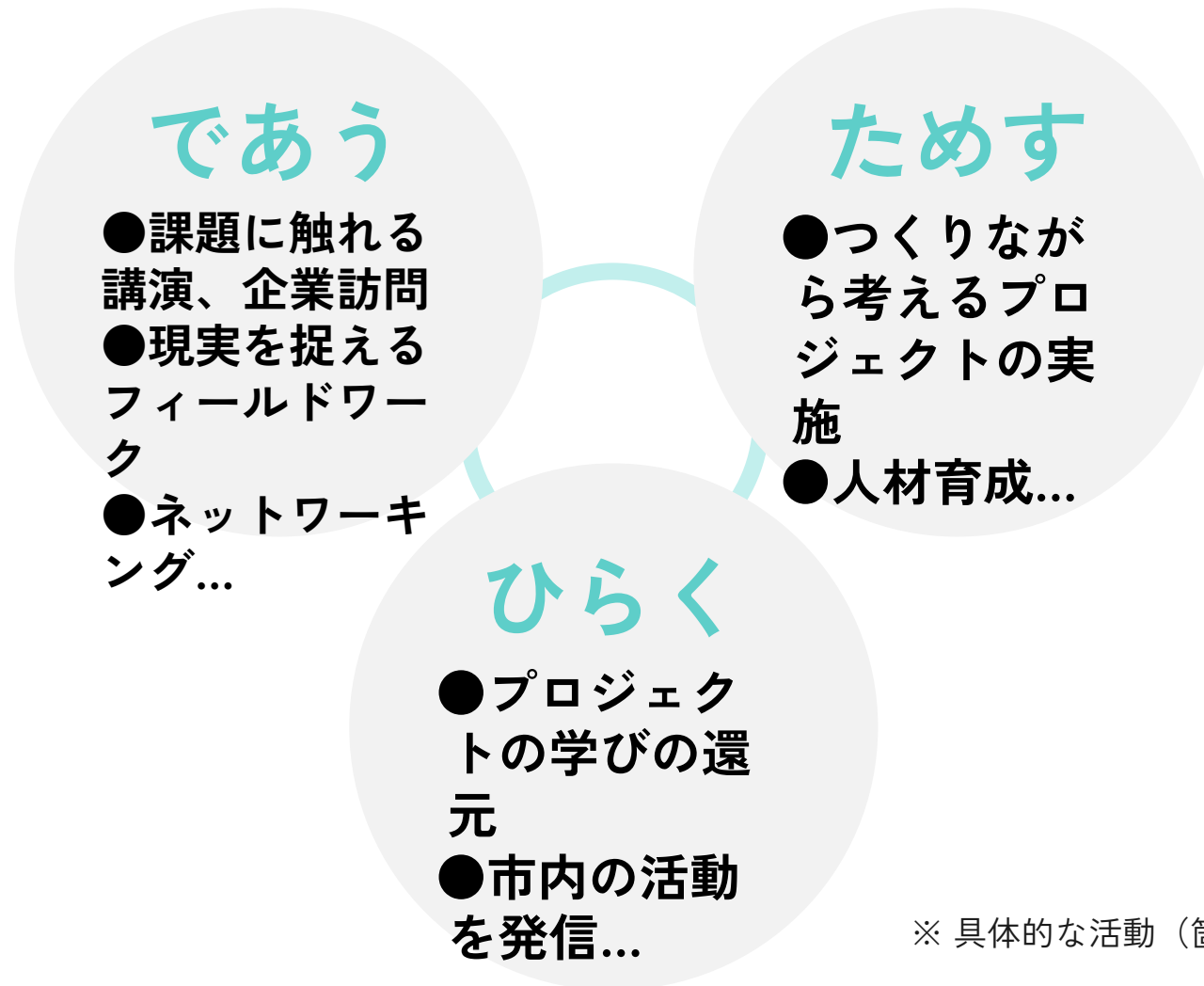
ひらく

生まれる価値を発信し、社会を巻き込み、そのうねりをひろげる

仲間と共に社会課題を自分ごと化し、あらゆるリソースを用いてプロトタイプをし、社会を巻き込みながらプロジェクトを展開するための土壌を提供する。

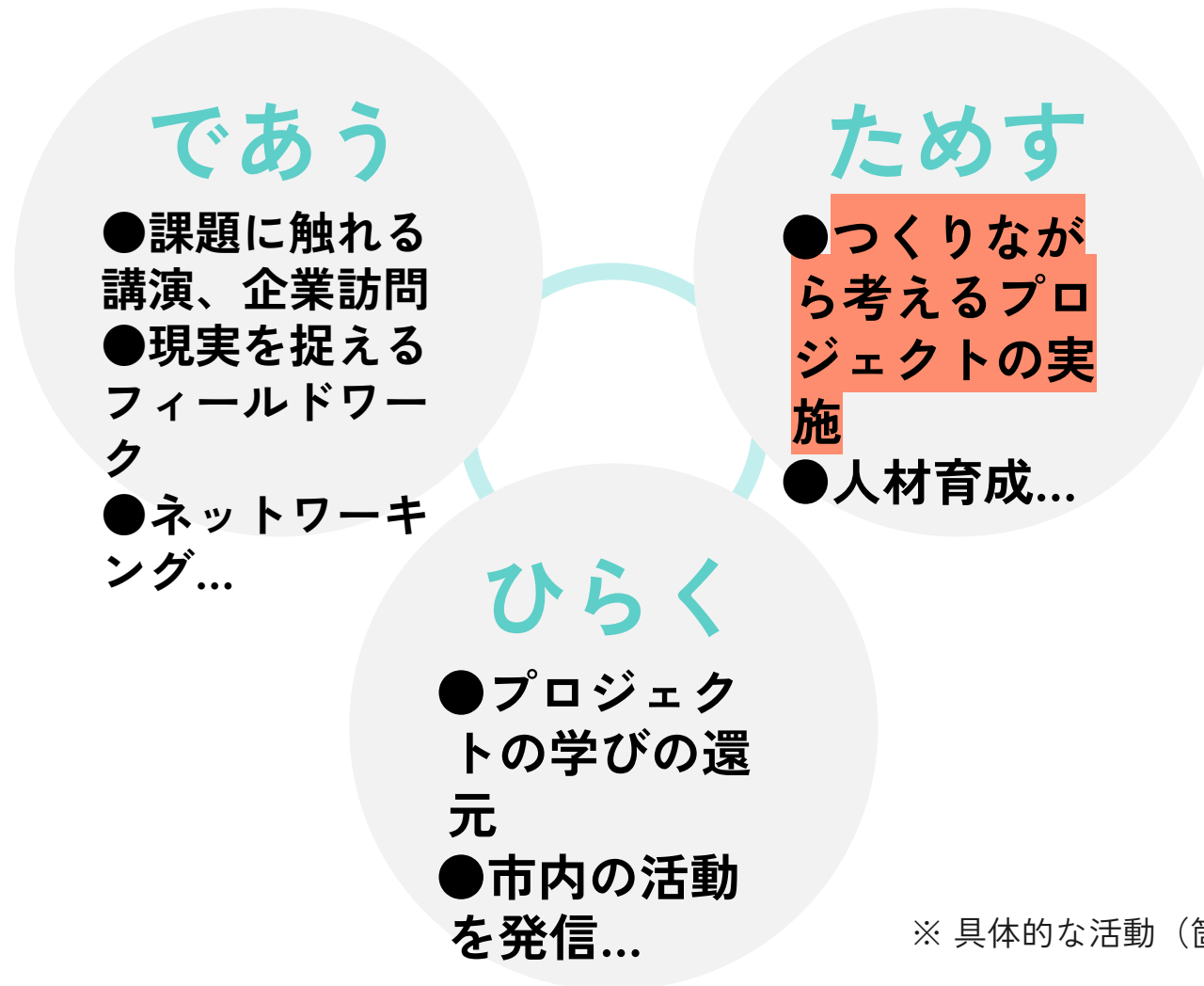
リタラボの 取り組みについて

リタラボの取り組みの全体像



※ 具体的な活動（箇条書き）は一例 **28**

リタラボの取り組みの全体像



※ 具体的な活動（箇条書き）は一例 **29**

リタラボプロジェクトとは？

社会課題と仲間に「であい」

現場で「ためし」学びを「ひらく」、

都市変革プロジェクト

- ✓ 社会課題の解決に挑む
- ✓ メンバーの思い起点ではじまる
- ✓ 産官学民の協働でつくりあげる
- ✓ 現場に出て、問いを立て、つくりながら考える（デザインアプローチ）
- ✓ 進捗も失敗もひらく

リタラボでサポートできること

- メンターによるペースメイク、壁打ち・助言、メンバー・専門家・ツール等の紹介
- デザインアプローチの型やツールの提供
- 北九州市内のフィールドの提供・紹介
- 実証に向けた関係者調整の支援
- 他のプロジェクトや市内活動との接続
- 市役所関係部署へのつなぎ
- 規制緩和の検討
- プロジェクトの学びや成果の整理、広報支援

etc...

チームで自由に進めること

- 仲間集め
 - 日々の連絡や打ち合わせ（毎月のリタラボ外で実施）
 - プロジェクトテーマの深掘り
 - 現場リサーチ（ヒアリング、観察等）
 - アイデア出し、企画づくり
 - 小さな実験やプロトタイプの実施
 - チーム独自の発信や関係づくり
- etc...

プロジェクトのプロセス

00

課題の 発掘

北九州のまちで気になる課題、解決したいテーマを探索し発見する。

01

エントリー ・プレゼン

取り組みたい内容を整理。リタラボで思いを発表し、メンバーを募集する。

02

仲間集め ・始動

共感するメンバーが集まりチームができたら、リタラボプロジェクトとして始動！
(チームへの途中参加も随時可能)

03

検討・ 実証

リサーチを踏まえて問いを立て、課題解決のアイデアを出す。そして小さく試しながら改善する。

04

実装

事業化、政策化など社会に実装する。

経験や成果を、全国・世界に向けても発信する。

今日話題提供があったプロジェクトに関心をもったら

ひとつでも当てはまるあなた...

- ✓ 講演の内容が気になった
- ✓ まさに同じ課題を感じていた！
- ✓ プロジェクト参加に興味がある

声をかける

or

出口に設置してあるボックスに
名刺を 1 枚投入（名刺のない方は付箋に）

Comming soon...その他、プロジェクトへの多様な参画方法を検討中！

これからの月に一度のリタラボの位置付け

プロジェクト
の呼びかけ・
学びの共有

話題提供
・
視察

リタラボの
活動の
アイデア出し

ネット
ワーキング

今後の予定

10月(23日)

フィールド 河内貯水池
サイクリング（河内水
と未来の森）

課題提供 河内の取組
（河内水と未来の森）

課題提供 健康寿命／骨
粗鬆症未然防止（北九
州総合病院）

ワークショップ

ネットワーキング

11月(16日の週)

フィールド [予定]スタ
ジアムツアー（ギラヴ
ァンツ）

課題提供 [予定]サステ
ナフェス（ギラヴァン
ツ）

課題提供 放置竹林プロ
ジェクト（環境局）

ワークショップ

12月

Keynote プロトタイプ
シティ北九州（特区ラ
イン）

課題提供

HumanoidHack_Kitaky
ushu（Orboh）

ワークショップ

• • •

Work 01

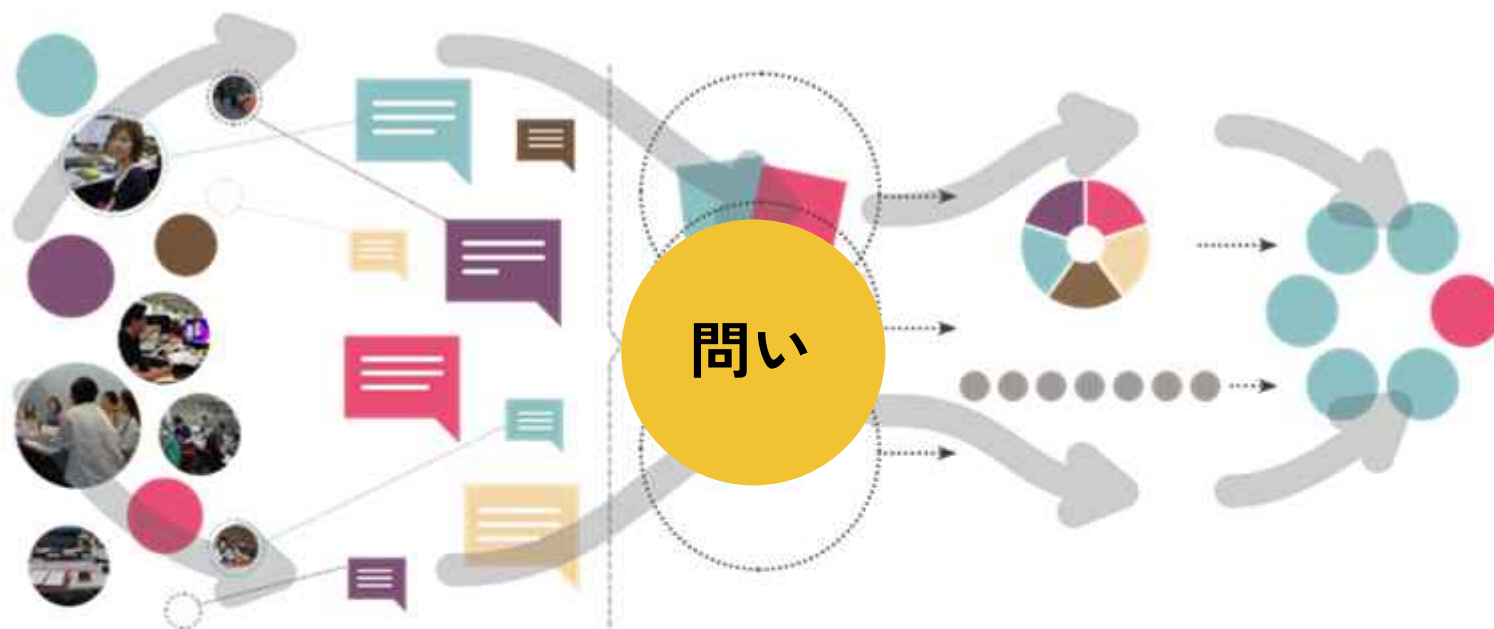
問いを考える

DESIGN APPROACH

デザインアプローチ

(デザイン思考)

「デザイン」の役割は、物理的な
「モノ」の「見た目」等だけではなく、
使い手の「体験」、「サービス」や「ビジネス」等を
「観察から始め、目的・意志を持って創出する」
ことまで幅広く、多様である。



Phase 1
**DESIGN RESEARCH
& INSPIRATION**
発見して

Phase 2
**SYNTHESIS &
STRATEGY**
結晶化して

Phase 3
**BRAINSTORMING &
CONCEPT DEVELOPMENT**
アイデア、コンセプトにして

Phase 4
**PROTOTYPING
& STORYTELLING**
作る・伝える



問い

Phase 1

DESIGN RESEARCH
& INSPIRATION

発見して

Phase 2

SYNTHESIS &
STRATEGY

結晶化して

Phase 3

BRAINSTORMING &
CONCEPT DEVELOPMENT

アイデア、コンセプトにして

Phase 4

PROTOTYPING
& STORYTELLING

作る・伝える



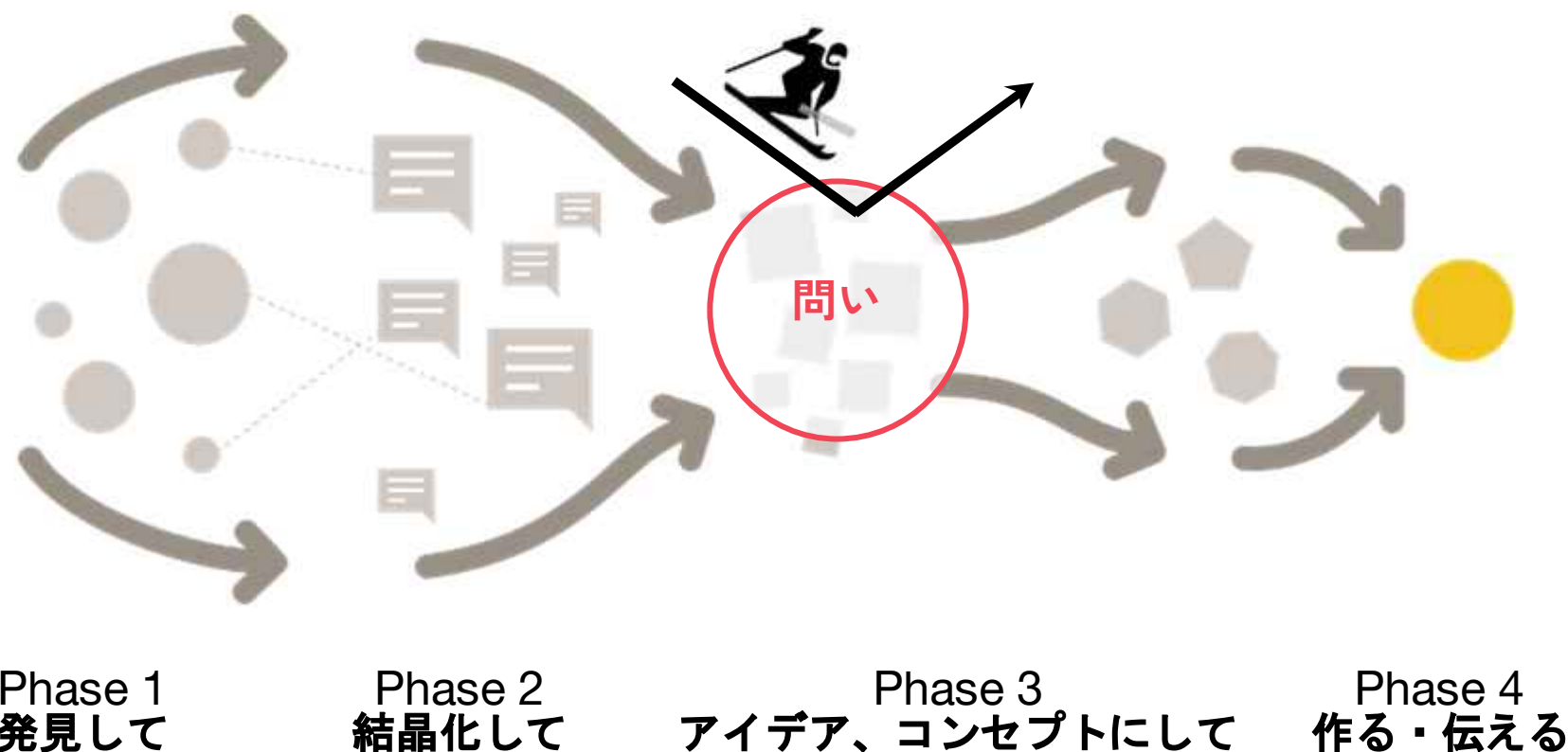
問い

良い問いは...

- ✓ 良いアイデアを発想するジャンプ台になる
- ✓ アイデアに意志と意義とらしさを込める
- ✓ チームをまとめ、共創する求心力を与える
- ✓ うまくいかない時に立ち戻る場所となる

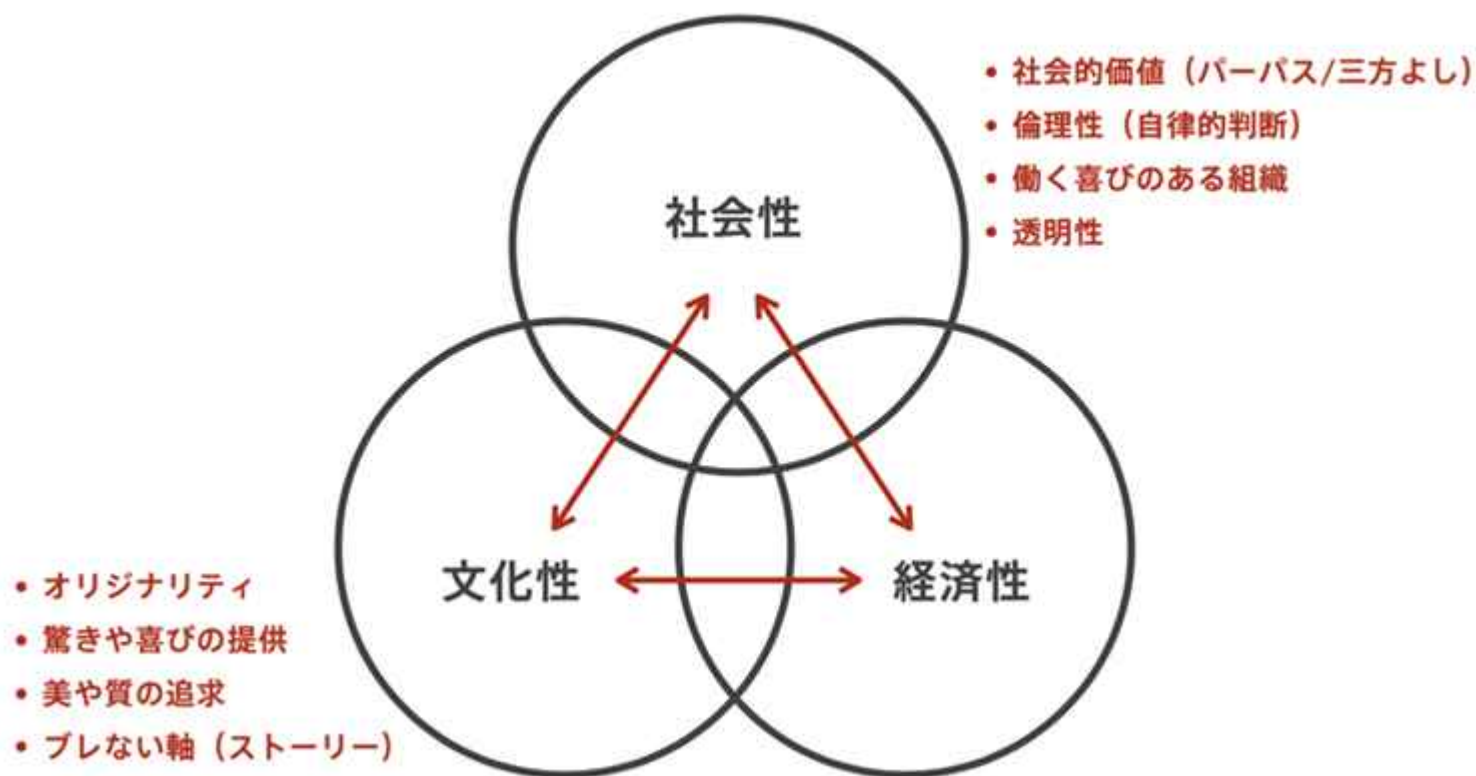
良い問いを立てることで...

良いアイデアを発想するジャンプ台になる



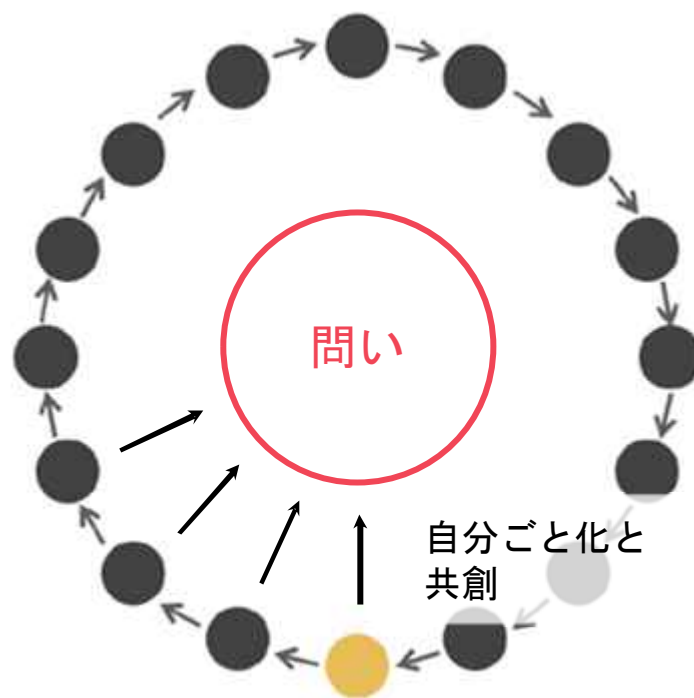
良い問いを立てることで...

アイデアに意志と意義とらしさを込める



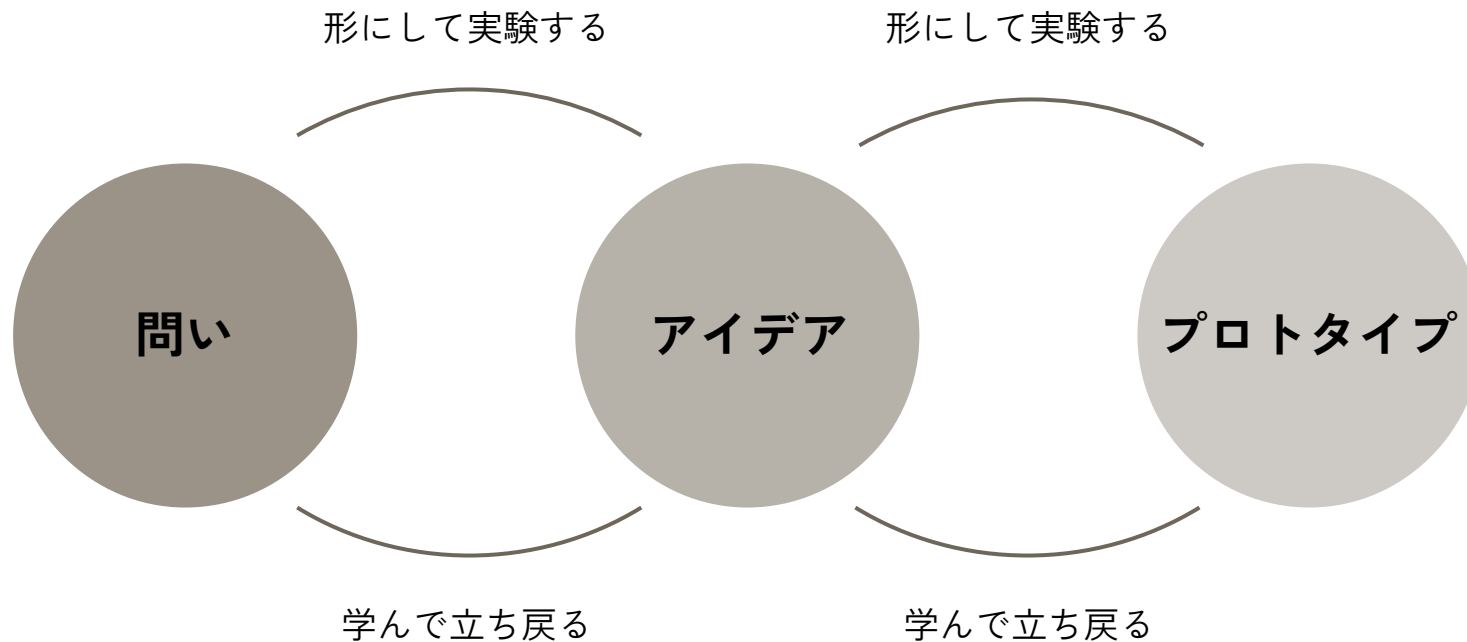
良い問いを立てることで...

チームをまとめ、共創する求心力を与える



良い問いを立てることで...

うまくいかない時に立ち戻る場所となる



HOW MIGHT WE ... ?

どうすれば ... できるだろうか？

どうすれば

だれ/なに

に対して

何をどのように

することで

インパクトある変化を起こすことが

できるだろうか？

Retalabo 2026.9.24

氏名 _____

問いにつながるポイント

どれだけ対象者（n=1）に共感できているか

対象者を解像度高く
設定する

顕在化している（対象者自身が
気づき言語化できている）ニー
ズや困りごとに留まらず、まだ
潜在的なインサイトについても
共感する

適度な幅・抽象度の問い

どのようにしたら
投票によって選ばれる
グループバンドを作れ
るだろうか？

✕ 狭すぎる

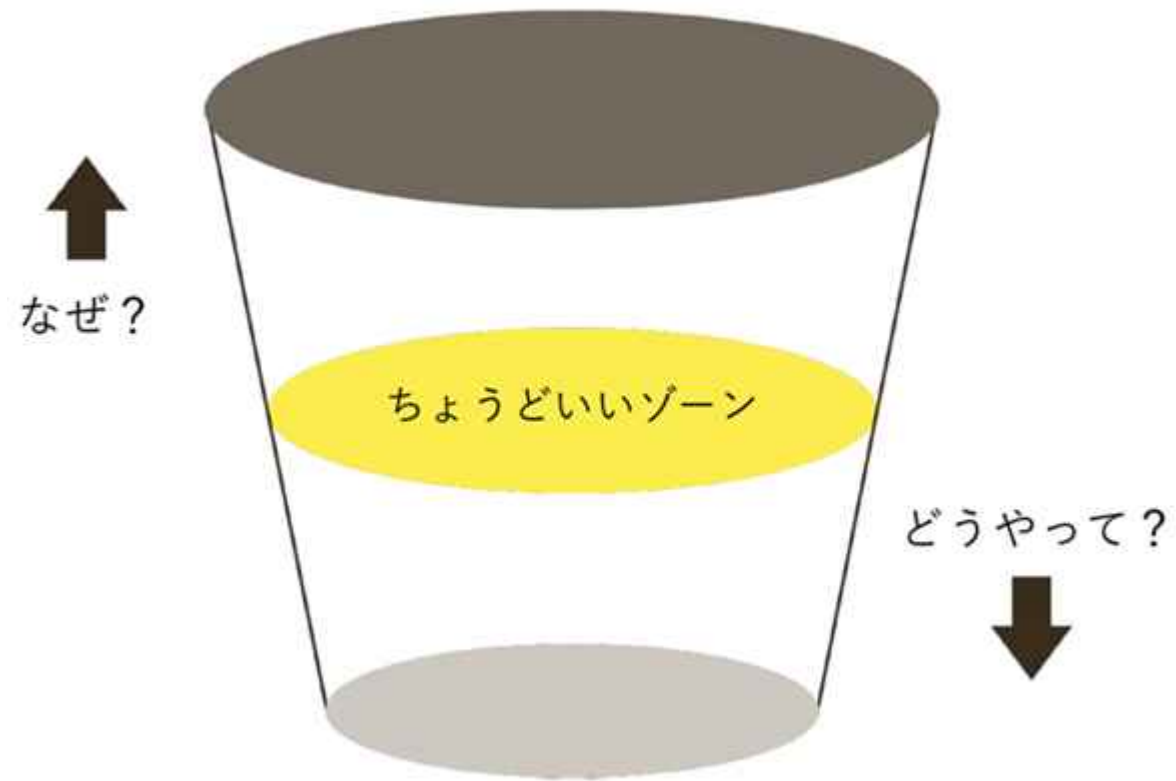
どのようにしたら
若年層ファンとの距離
感が、より親密になる
ようなグループバンド
を作れるだろうか？

○ ちょうどよい

どのようにしたら
流行るグループバンド
を作れるだろうか？

✕ 広すぎる

適度な幅・抽象度の問い



オンライン参加の方は ここまで！

次回は10月23日に開催。
またのご参加をお待ちしています！

EQを育むこころの居場所づくり
1 プロジェクトについて、
解くべき問いを考えてみましょう

- 1 現時点で僕がいまいちこのEQプロジェクトについて理解が深まっていないんですが、例えばどんな問いが作れそうか、あらかじめここ2人でイメージ擦り合わせておきたいです

Masato Ushimaru, 2026/09/24

- 1 Slackにも記載しましたがこちらにも再掲

どうすれば、
感情表現が苦手な日本の高校生に対して、
アートと触れ合う体験をつくることで、
ありのままの自分でいられる社会をつくることができるだろうか？

どうすれば、
どこにも居場所がないと感じているこどもたちに対して、
評価や正解を求められない心理的に安全な場を提供することで、
自分の心と向き合うライフタイムスキルを身につけてもらうことができるだろうか？

どうすれば
イマドキの若者とどう接すればいいかわからないと感じている40～50代の北九州市民に対して、
現代の高校生が抱える課題を広く共有することで、
世代間の新たな関係性を定義することができるだろうか？

どうすれば
地方で生まれ育った日本の中高生に対して
カナダ発のメディアアートプログラムのエッセンスを抽出しつつ日本ならではの視点を組み込んだサービスを開発し提供することで、
日本の文化に即したEQ向上を実現できるだろうか？

Yuri Kato, 2026/09/24

どうすれば

だれ/なに

に対して

何をどのように

することで

インパクトある変化を起こすことが

できるだろうか？

Retalabo 2026.9.24

氏名

グループで問いを 共有してみましよう

Work 02

デザインリサーチと 持ち寄れるもの



Phase 1

DESIGN RESEARCH
& INSPIRATION

発見して

Phase 2

SYNTHESIS &
STRATEGY

結晶化して

Phase 3

BRAINSTORMING &
CONCEPT DEVELOPMENT

アイデア、コンセプトにして

Phase 4

PROTOTYPING
& STORYTELLING

作る・伝える

問いにつながるポイント

どれだけ対象者（n=1）に共感できているか

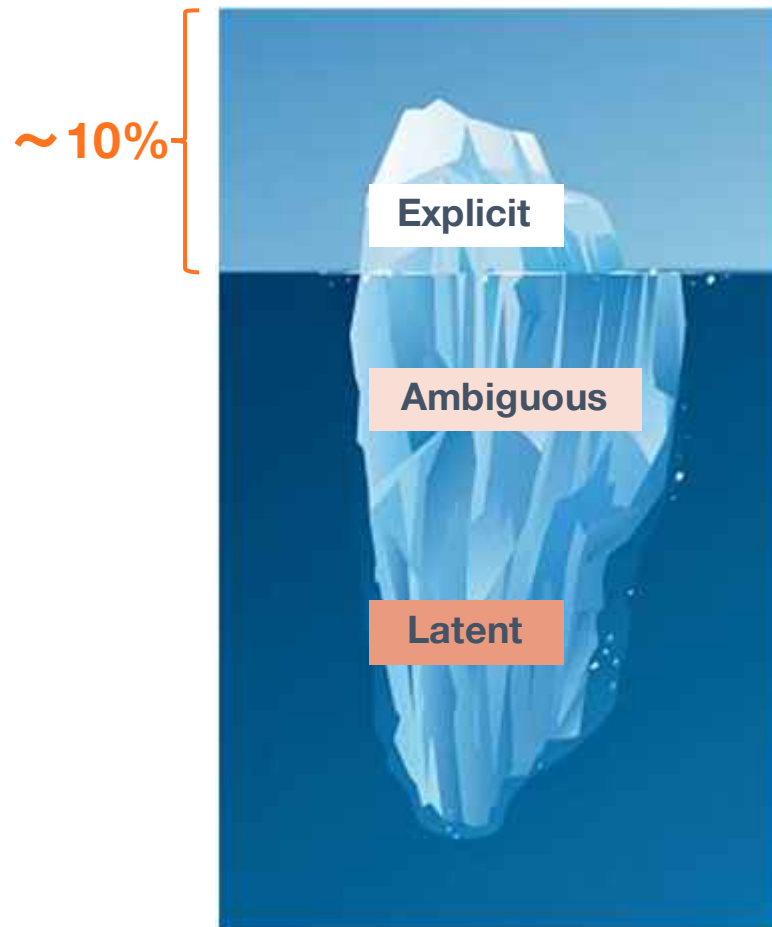
対象者を解像度高く設定
する

顕在化している（対象者自身が
気づき言語化できている）ニー
ズや困りごとに留まらず、**まだ
潜在的なインサイトについても
共感する**

**対象者の行動に隠れている
「本当は～という視点」を発掘する**



インサイトとは



言葉で説明できる

正しいツールや質問
を準備すれば
言葉にできる

自分で認識していな
いため言葉で表現す
ることができない

よく使われる定性リサーチ手法

アンケート

インタビュー

ビデオジャーナル

ツールを用いたインタビュー

買い物同行
家庭訪問

共創、体験

アイトラッキング
参与観察

リサーチや あなたがー役買えそうなことの アイデアを出しましょう

リサーチアイデア

- 「〇〇さんにインタビューする」
- 「〇〇で〇〇を観察する」

つなげられる先

- 「この人・組織を紹介できる」

自分の力が貸せそうなこと・専門性

- 「〇〇に詳しいので知見シェアできる」
- 「〇〇をつくれる」

今後に向けて

また次回！

プロジェクトに関心のある方は、
声掛けor名刺を忘れずに