

SDGsデザインユニット2025年度活動報告書

張, 彦芳
九州大学大学院芸術工学研究院ストラテジックデザイン部門

<https://doi.org/10.15017/7409227>

出版情報：芸術工学研究. 41, pp.95-100, 2026-03-30. 九州大学大学院芸術工学研究院
バージョン：
権利関係：



SDGs デザインユニット 2025 年度活動報告書

SDGs Design Unit
2025 Activity Reports

張彦芳¹
ZHANG Yanfang

SDGs デザインユニットとは

SDGs デザインユニットは 2018 年に設立され、持続可能な社会の実現に向けて、デザインの力による課題解決に取り組んできた。本ユニットでは、社会課題を多角的に捉え、構想から提案、検証、実装までの創造的プロセス全体を重視している。産業界や市民、海外大学・国際機関とも連携し、社会実装を見据えたプロジェクトや国際的な活動を継続的に展開している。

SDGs デザインユニット活動紹介

本稿では、SDGs デザインユニット 2025 年度の主な活動を紹介する。

1. SDGs Design International Awards 2025

SDGs Design International Awards は、人類が直面する深刻な課題に対し、世界中の学生の創造力とデザインの力によって解決策を生み出すことを目的として、2019 年に開始された。現在の生活様式を続けた場合、2050 年には地球が 3 つ必要になるとも言われており、この最悪のシナリオを回避するためには、既存の枠組みにとらわれない若い世代の新鮮で大胆な発想が不可欠だ。本アワードでは、社会の「当たり前」を根本から問い直し、アイデアを具体的なカタチとして提示するデザイン提案を世界中の学生から募集し、優れた作品を表彰する。選出された提案は国境を越えて共有され、若者が生み出した解決策を社会に広げ、持続可能な未来を切り拓く原動力となることを目指している。本アワードは、世界と連携しながら社会変革を促す起爆剤となる国際的なデザインプラットフォームである。

第 7 回目となる 2025 年度は、「対立の時代を共に生きる『境界を越える社会デザイン』」をテーマに、持続可能な開発目標（SDGs）を主題とした国際デザイン公募展として開催した。

本アワードは、日本・九州大学、韓国・東西大学、中国・同済大学による国際実行委員会のもと、2025 年 10 月 1 日から 31 日まで募集を行い、46 の国と地域・99 大学・15 高校から計 430 作品の応募があった。応募作品は、「平和のためのデザイン」「周縁の声とともにデザインする」

連絡先：張彦芳, zhang417@design.kyushu-u.ac.jp

¹ 九州大学大学院芸術工学研究院ストラテジックデザイン部門
Department of Strategic Design, Faculty of Design, Kyushu University



図1 SDGs Design International Awards 2025 広報イメージ

「仮想と現実のあいだに生きる」という 3 つの分野を軸に、戦争、気候危機、社会的分断などのグローバルな課題に向き合う多様な提案が寄せられた。

審査は、予備審査、一次審査、最終審査の 3 段階で実施し、国内外の専門家により、以下の審査基準に基づいて総合的に評価された。主な評価軸は、①社会および環境に対する長期的かつポジティブなインパクト、②前例のない新しい価値を生み出す独創性・革新性、③社会や環境の変容につながる有効な課題解決性と普遍性、④美しさや機能性、持続可能性を含む完成度の高さ、⑤社会実装を見据えた実現可能性や運営・継続の仕組みである。これらの観点から、デザインが社会に与える変革性が多面的に検討された。

【金賞】

「Link-it: Fostering Sustainable Independence Through Peer Partnership」 Minseo Kim, Seojung Park (蔚山大学校/大韓民国)

Link-it は、児童養護施設などの制度的ケアを受けて育ち、18 歳で支援から離れるケアリーバーが直面する不

安定で脆弱な状況に向き合うソーシャルデザインプロジェクトである。一時的・断片的な支援に代わり、継続的な関係性に基づく支援フレームワークの構築を目指している。中核となるのは、自立したケアリーバーを育成し支援役とするピア・メンタリング・システムで、当事者経験を専門性として活かし、高い信頼関係を生み出す点に特徴がある。さらに、専用デジタルプラットフォーム「Link Channel」を通じ、生活上の重要な判断をリアルタイムで相談できる環境を整え、個人のレジリエンスと持続的な社会的つながりの形成を支援する。



図2 金賞作品

【銀賞】

「Order」 Bitna Tak, Sinji Joung, Minsu Kim (世宗大学校/大韓民国)

Order は、社会的孤立やデジタル格差に直面する高齢者を支援するために設計されたウェアラブル型コミュニケーションデバイスである。ブローチ型スマートカメラと AI 搭載補聴デバイスを組み合わせ、キオスクや印刷物の情報を即時に読み取り、分かりやすい音声ガイドン

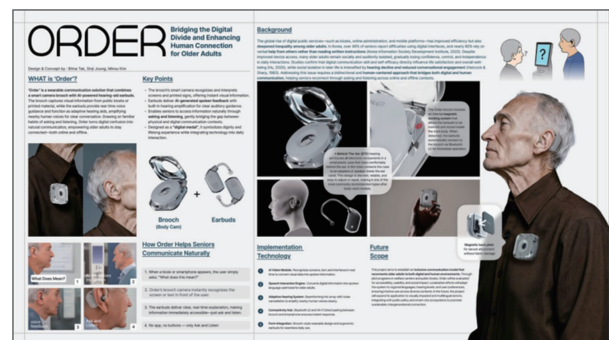


図3 銀賞作品

スとして提供することで、デジタル操作への不安や他者依存を軽減する。音声を中心とした直感的なインターフェースにより、「尋ねて、聞く」という自然な対話体験を実現し、高齢者の自律性や社会参加意欲を高める。オンライン・オフラインを問わず行動を支援し、高齢化社会における孤立の解消と SDGs に貢献する包摂的なデジタル適応モデルを提示している。

【銅賞】

「Seasons Under Glass: Accessible Indoor Gardening for Lifelong Well-Being」 Yuanzi Wu (プラット・インスティテュート/アメリカ合衆国)

本プロジェクトは、SDGs 目標 3「すべての人に健康と福祉を」および SDGs 目標 11「住み続けられるまちづくりを」に貢献することを目的に、ニューヨーク州ハドソンに暮らす高齢者や身体的制約のある住民を対象とした、インクルーシブな屋内ガーデニングシステムを提案する。長く厳しい冬により屋外活動が制限され、社会的孤立が深刻化する地域課題に対し、十分に活用されていない共有スペースを年間利用可能な治療的庭園へ転換する。高さ調整可能な高床式プランターや多感覚的な植栽、共同活動を通じて、身体的・精神的健康と住民同士の交流を促進し、住み慣れた地域で安心して暮らし続けられる、レジリエントなコミュニティ環境の実現を目指す。



図 4 銅賞作品

【高校生特別賞】

「MindBridge: A Virtual Friend for Real Teens-Get Close to Their Minds」 WenfanSha, ZiHanQi (Beijing Navigation School/中国)

MindBridge は、宿題の未完了や一日の疲れなどからタ

暮れ時に生じやすい、10代特有の漠然とした不安や焦りを和らげることを目的としたプロダクトである。感情的ニーズが見過ごされがちな思春期の若者に着目し、個々の感情や状況に適応するパーソナライズド AI による支援を提供する点に特徴がある。環境配慮型の 3D プリントによるカスタマイズ可能なシェルは、デバイスを自己表現の一部として位置づけ、持続可能なパートナーへと昇華させる。また、時間帯特有の情緒的低調である「サンセット・アングザイエティ」に焦点を当て、テクノロジーが若者のメンタルウェルビーイングに丁寧寄り添う新たな可能性を提示する。

2025 年 12 月 11 日(木)には、オンラインによる国際授賞式を開催した。当日は、審査員および受賞者が登壇し、各受賞作品の背景や意図、社会的意義について発表が行われた。さらに、作品を起点として、デザインが SDGs の達成にどのように寄与し得るのかについて活発な意見交換が行われ、国や分野を越えた議論の場となった。最終受賞作品は、東西大学デザイン学部およびアジアフューチャーデザイン研究所のウェブサイトで開催されている。

SDGs Design International Awards 2025 は、学生の自由で批判的な視点から、対立や分断が深まる現代社会に対する新たな可能性を提示する場となった。応募作品や受賞作品には、社会や環境に対する長期的な影響を見据え、既存の価値観や制度を問い直す姿勢が多く見られ、デザインが社会変革の触媒となり得ることが改めて示された。今後は、受賞作品や優れた提案を起点に、教育・研究・実践の場を横断した議論や実証の機会を拡充し、アイデアを社会実装へとつなげる国際的なネットワークの強化を図っていく。

2. Global Goals Jam 2025

Global Goals Jam (GGJ) は、持続可能な開発目標、SDGs の達成に向け、グローバルな視点で持続可能性を考え、ローカルな課題解決のアイデアを生み出す、2 日間の国際的な市民参加型ワークショップである。2 日間のグループワークを通じて、SDGs へと繋がるサービス・プロダクト・アイデアをつくる。GGJ は 2016 年に始まり、これまで 200 以上のジャムが開催され、8,000 人以上が参加し、1,000 以上のアイデアが生み出されている。デザイナー・研究者・学生など、様々な背景をもつ人々が、クリエイティブな発想や力を持ち寄り、SDGs への貢献を

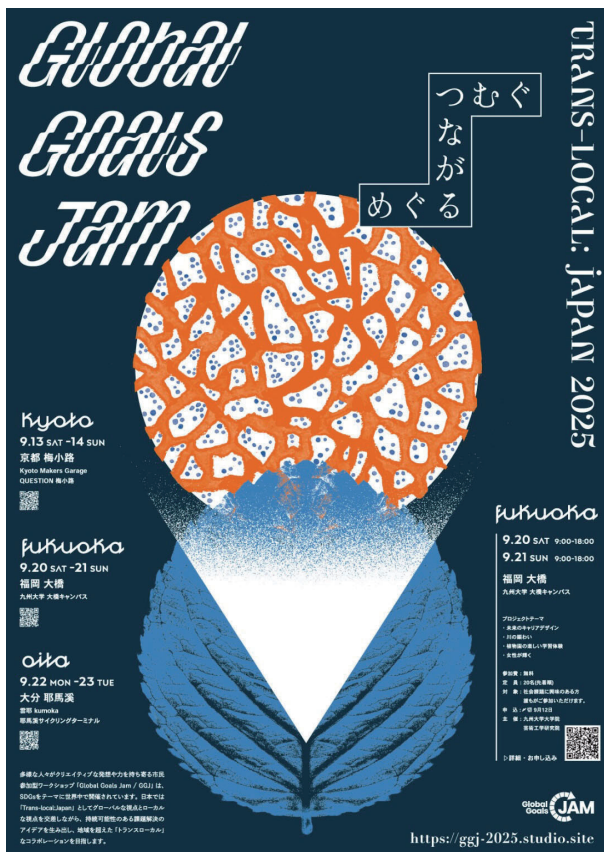


図5 Global Goals Jam 2025 ポスター

目指す世界規模の取り組みだ。

2025 年の GGJ では、福岡・京都・大分の各 GGJ コミュニティが、それぞれの地域でワークショップを実施すると同時に、地域間の連携のあり方を模索しながら、ローカルな文脈を横断的につなぐ日本独自のコラボレーションを実現した。

GGJ 福岡 2025 は「Trans-local 循環をつくる未来デザイン」をテーマに、「未来のキャリアデザイン」「川のにぎわい」「植物園における楽しい学習体験」「女性が輝く未来のデザイン」といったサブテーマのもと、6 チームが活発かつ密度の高い議論を重ねながら、循環を生み出す未来デザインの提案を行った。また今年度は、中国の大学からの参加者も来日し、2 つのグローバルチームが編成された。国や文化の異なる視点が加わることで議論はさらに深化し、Trans-local な循環を具体的に描き出す提案へとつながりました。これらの提案が今後、実社会の中で具体化・実現していくことを大いに期待している。

□開催日

2025 年 9 月 20 日(土) - 21 日(日) 9:00 - 18:00

□開催場所

九州大学大橋キャンパス

□プログラム

- ・SPRINT 1 | Explore it! 課題を探索しよう！
フィールド調査やパートナーとの対話を通じて課題の文脈に入り込んでいきます。
- ・SPRINT 2 | Respond to it! 課題へ応答しよう！
課題やその背景を新しいアイデアを誘発するものを作るにはどうしたら良いでしょうか？
- ・SPRINT 3 | Make it! つくってみよう！
課題と洞察を明確に伝え、ストーリーを他者と共有するためのプロトタイプをつくりま。
- ・SPRINT 4 | Share it! シェアしよう！
取り組んだプロジェクトをプレゼンテーションを通じて世界に共有します。

□参加者

デザイナー・研究者・学生など、さまざまな背景を持つ人々26名

□チームの提案

A. 未来のキャリアデザイン：

日本で学ぶ中国人留学生を含む若者が就職や将来への不安を抱えやすい現状に対し、働く人のリアルな暮らしや世代を超えた日常・想いに触れられる「ティーバッグブック」や日記共有アプリ「Future」を通して、読む・学ぶ・感じる体験を重ねながら不安をやわらげ、自分らしいキャリアや「少し楽しみにできる未来」を前向きに思い描ける機会を提供するプロジェクトである。



図6 Global Goals Jam チームAの提案

B. 川のにぎわい：

「川のにぎわい」をテーマに、言語に頼らず誰もが川辺の自然と出会う体験を目指し、水生生物や鳥、植物をモチーフにした「集めて遊べるカードゲーム」を制作した。豊かな自然と多様な人々が行き交う那珂川を舞台に、遊びを通して自然への興味や理解が自然と育まれ、川に親しむきっかけを生み出した。



図7 Global Goals Jam チームBの提案

C. 植物園における楽しい学習体験：

「植物園における楽しい学習デザイン」をテーマに、高齢者から家族連れまで幅広い来園者が五感を通して植物や自然に親しめる体験を提案し、来園体験やフラワーアレンジ、アプリによる植物コレクションを通じて植物を身近に感じられる仕組みや、天候に左右されず虫の世界になりきって遊び学べる新たなエリアを構想することで、植物園を人との関わりや学びが自然に生まれる場へと拡張するプロジェクトである。



図8 Global Goals Jam チームCの提案

D. 女性が輝く未来のデザイン：

「女性が輝く未来のデザイン」をテーマに、子育て期の若いお母さんが社会とのつながりを感じながら安心して

暮らせる仕組みを提案した。「Local Confidence (身近な信頼)」は、健診や小児科を身近な入口として人と人をつなぎ、世代を超えた交流や寄り添いの支援へと広がっていく取り組みである。孤独や不安をやわらげ、地域の中で自分らしく前向きに過ごせる環境づくりを目指す。



図9 Global Goals Jam チームDの提案

Global Goals Jam 2025 では、参加者が短期間の集中したプロセスの中で課題を自分事として捉え、多様な立場の他者と対話しながら未来像を構想する実践的な学びの場が形成された。地域固有の課題を起点としつつも、Trans-local な視点を導入することで、ローカルな実践が他地域へと展開可能な知見へと昇華されている点が特徴である。今後は、ワークショップで生まれたアイデアを継続的に育てる仕組みづくりや、自治体・企業・市民団体との連携を通じた実装フェーズへの接続を強化していくことが期待される。

3. 終わりに

2025 年度の SDGs デザインユニットの活動は、国際コンペティションと市民参加型ワークショップという二つの異なる実践を通じて、デザインが社会課題に対して果たし得る役割を多面的に示す一年となった。SDGs Design International Awards では、学生による批評的かつ創造的な提案が国際的に共有され、デザインを通じた価値転換や社会変革の可能性が議論された。一方、Global Goals Jam では、市民や学生、研究者が協働し、地域に根ざした課題を起点に具体的な未来像を描き出すプロセスが実践された。

これらの取り組みを通じて明らかになったのは、デザインが単なる表現手段ではなく、課題の構造を可視化し、人と人、地域と世界をつなぐ媒介として機能するという

点である。本ユニットはこれまで、教育・研究・社会実装を横断する活動を積み重ね、対話と協働を促すプラットフォームとしての役割を果たしてきた。

また、SDGs デザインユニットの活動は、九州大学大学院芸術工学研究院における教育・研究の高度化にも寄与している。国際的なコンペティションやワークショップを通じて、学生は実社会と接続した課題設定力や構想力、他分野・他文化と協働する力を実践的に身につけてきた。これらの経験は、芸術工学研究院が掲げる「人間・社会・環境を統合的に捉えるデザイン教育・研究」の理念を具体的に体现するものであり、本研究院の国際的発信力や社会的プレゼンスの向上にも繋がっている。

今後は、これまでに蓄積されたネットワークや知見を基盤に、提案の社会実装や実証的研究へとつなげる段階的な支援を強化するとともに、本研究院内外の教育・研究活動との連携をさらに深化させていくことが重要である。政策形成、地域デザイン、国際協力といった領域へと活動を拡張しながら、九州大学大学院芸術工学研究院の学術的・社会的価値の創出に貢献していきたい。

SDGs デザインユニットは今後も、芸術工学研究院における教育・研究の実践基盤の一つとして、多様な価値観が交差する場をデザインし、持続可能な社会の実現に向けた探究と実践を継続していく。