

2012年11月2日 12:30～16:30

東北地域経済産業施策セミナー @中小企業大学校・仙台校

[グループ討議・講評]

行政と民間企業の連携を前提に、地域の活性化の方策を考える

アイデアワークショップ



アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

進行

12:30

- 1 「ブレストのお題、紹介」 & 「プロセス説明」 (10分)
- 2 「スピードストーミング」 5分交代のペア・ブレスト (40分)
- 3 「アイデアスケッチ」 アイデアを紙に書いてみる (15分)
- 4 「ハイライト法」 良案上位20%を可視化 (15分)

10分

14:00

- 5 「アイデア・レビュー」 上位20%アイデアを紹介 (20分)
- 6 「小さいグループを形成」 興味のあるアイデアの所へ移動 (5分)
- 7 「発展ブレスト」 上位案を更に育てる (30分 +まとめ15分)

10分

15:20

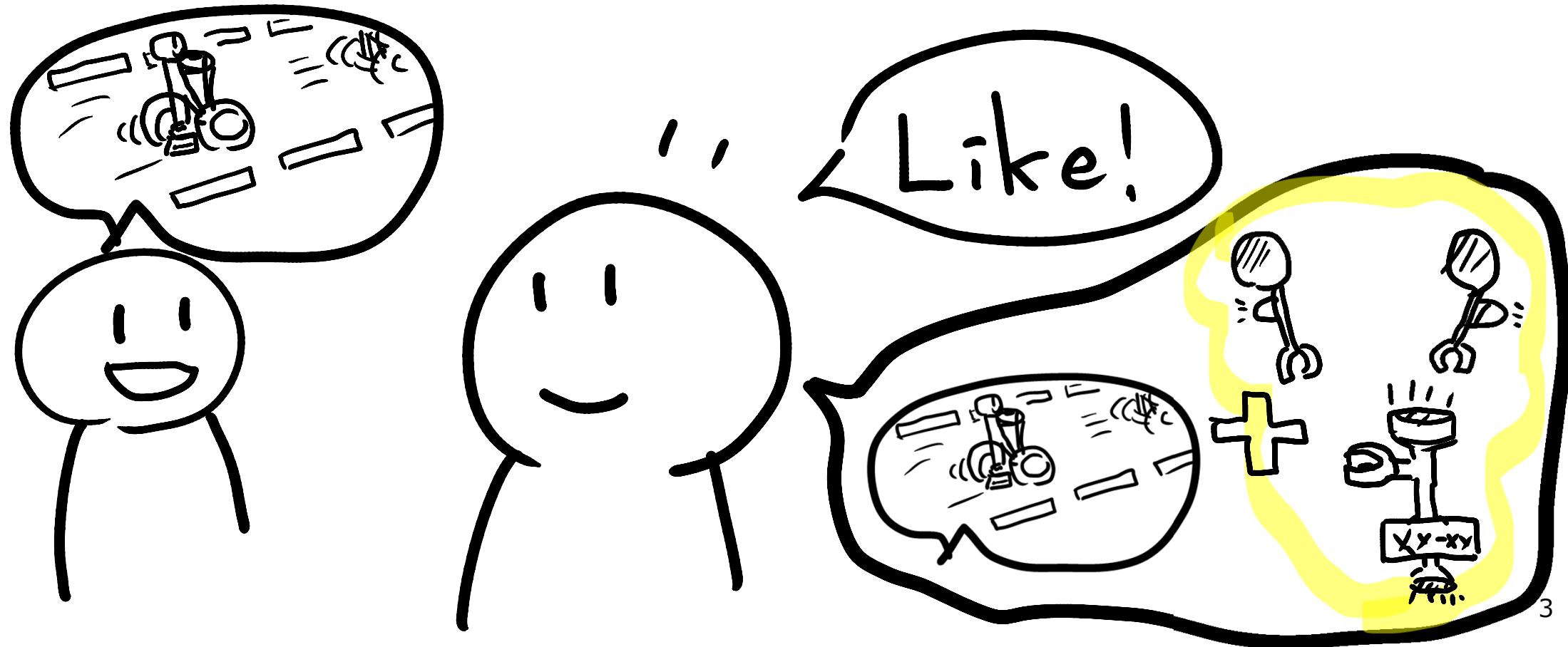
- 8 「プレゼン&FB」 プrezenをし、発展材料を得る (40分)
- 9 「ディスカッション」 “良い所”と“発展材料”をグループ内で確認し検討 (15分)
- 10 「創造工学の範疇からメッセージ、及び、Q&A」 (15分) ※進行の調整代

16:30

2

ブレストのお題

「行政と民間企業の連携を前提にした、
地域の活性化の方策（のアイデア）」



ブレストのお題

「地域の力を刺激して育む仕掛けのアイデア」

- ・施策のアイデア
- ・行政サイドの資源（有形・無形）の活用アイデア
- ・その他、広報、セミナー、施策の範疇に入らないものでもOK
- ・この段階では、実現性や予算の可能性は考慮しなくて結構です。

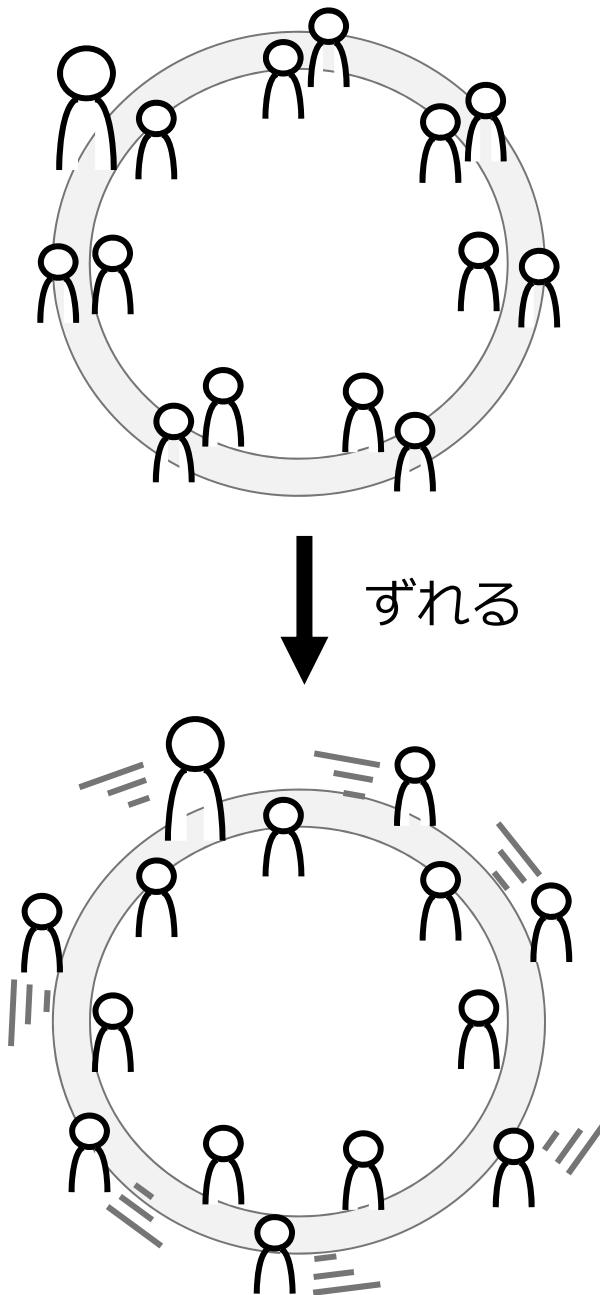


2

スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

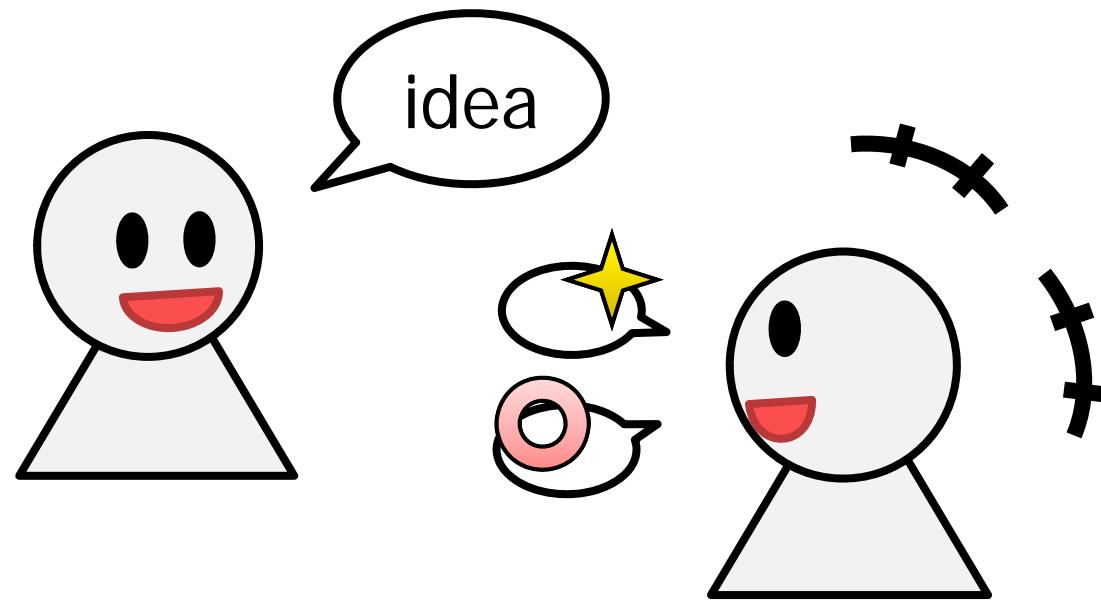
5分交代のペアブレスト・やり方



- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを紹介しあって、拡げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)
～ 計5回、実施 (30分)

ルールを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」



“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”



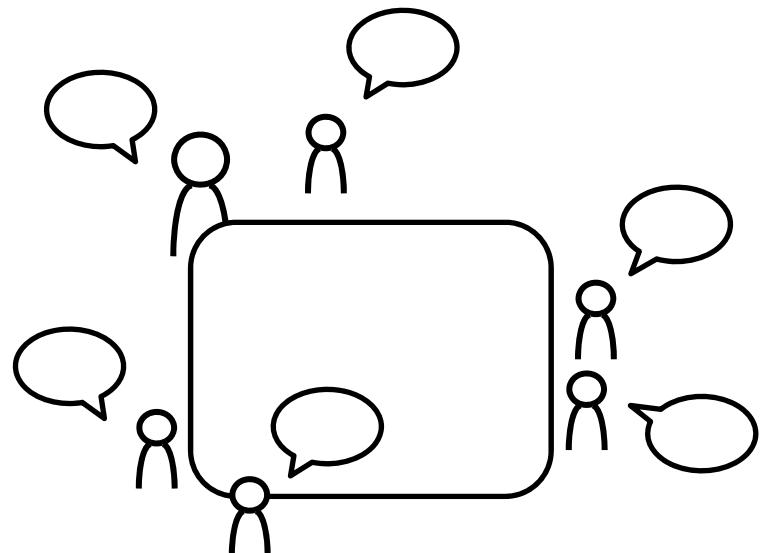
補足

Speedstormingの (五分交代のペアブレスト)

普段の職場・会議での活用の工夫

会議でアイデアが出ないときの処方

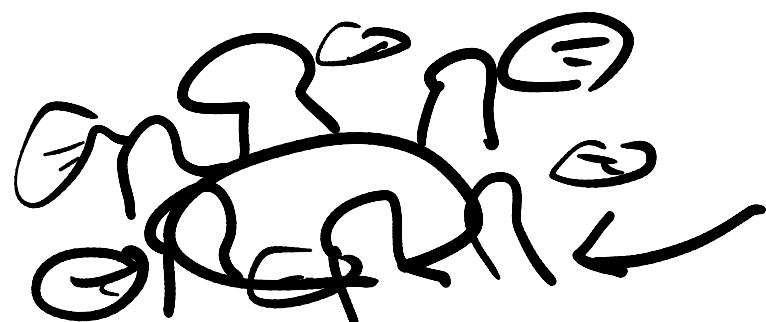
① 適当に、ペアになる



② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを紹介しあって、拡げる)

③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)

④ 別の人とペアを組む。
(計3回やります。毎回違う人とペアになってください。)

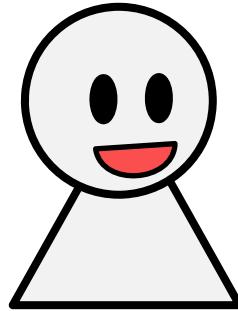


⑤ 元の会議サイズに戻す

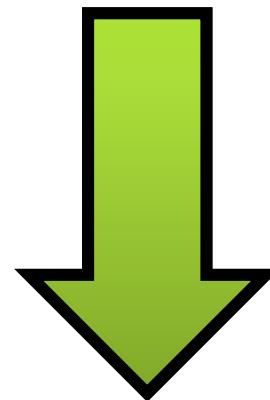
3

アイデアスケッチ

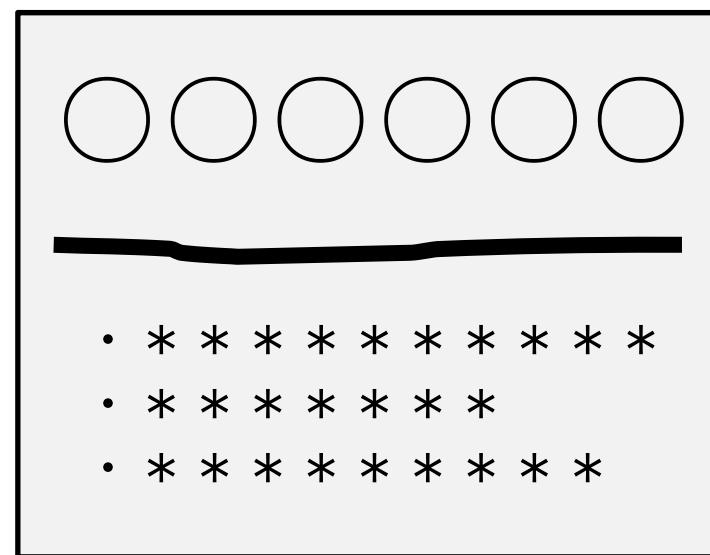
アイデアを書く



あのアイデア、
面白かったな



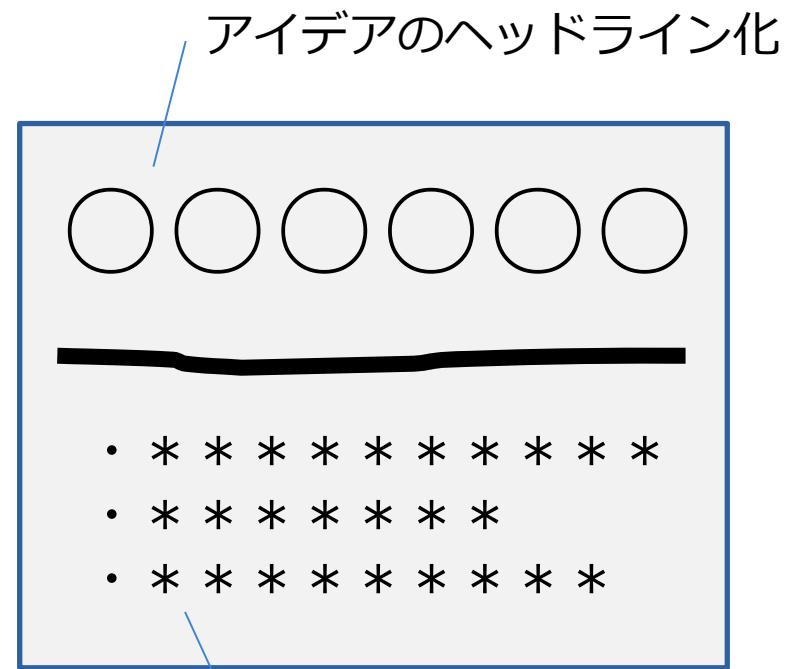
アイデアを、
少し具体化



アイデア
・スケッチ

アイデアの具体化

- ・自分が思いついていたアイデア
- ・人から聞いていいなと思っていたアイデア
- ・コメントできなかつたけど、こういうアイデアもありじゃない？と思ったもの
- ・など、頭の中を、シートに描きます。



1人3枚、8分 (+a)

アイデア・スケッチ

ヘッドライン化したアイデア（アイデアを一言で表現したもの）

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）



ヘッドライン化したアイデア（アイデアを一言で表現したもの）

電動ビーグル特区

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- ・新しい電動ビーグルの特定の公道(※)走行を許可。
- ・走行可は指定道。又は、県内の自転車専用レーン
- ・仮付けのウインカー・バックミラー・ライトでも許可が出る
通るように規制を定める。レンタル機体でも短期限定で
ナンバーを交付できるにする。

4

ハイライト法

良案抽出

ハイライト法

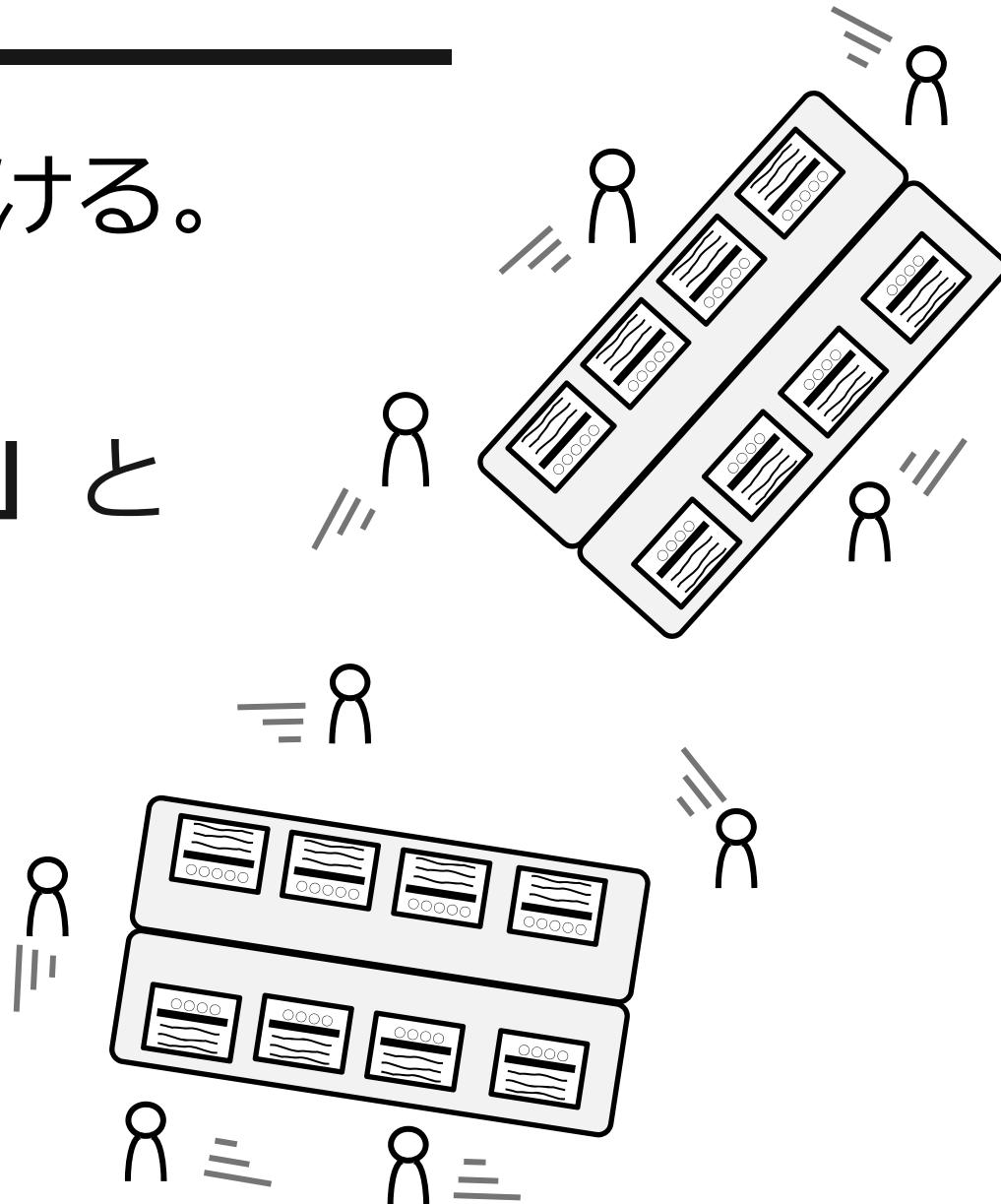
テーブルを回る。☆を付ける。

- ・「面白い」又は
- ・「広がる可能性がある」と

感じるものに。

☆いくつでもOK

自分のスケッチにも
客観的に見て付ける



休憩

10分休憩（再開=）

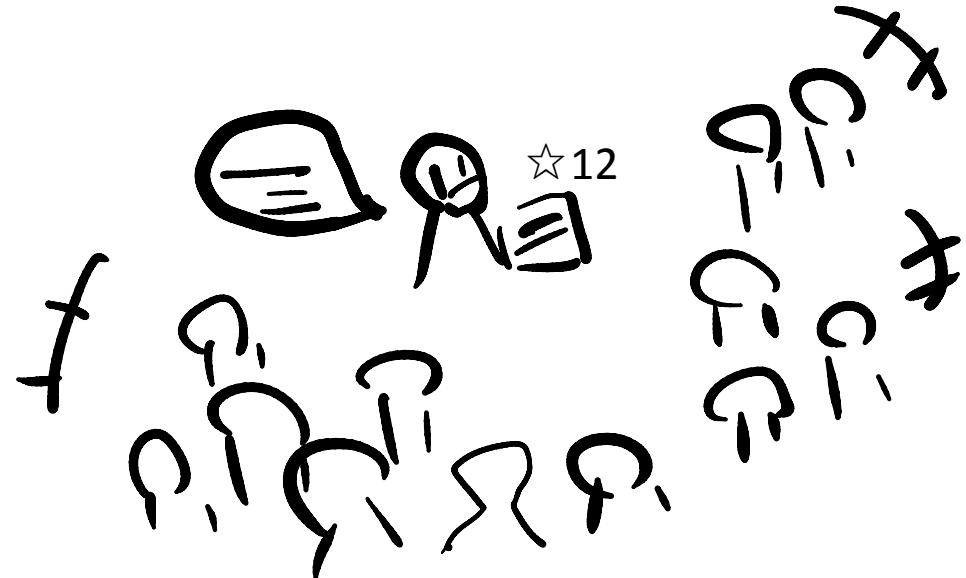
5

アイデアのレビュー

上位案をレビュー

トップN個を紹介

(N = 参加者数 / 4)



(この後、発展ブレストを行う場合は、次のことを事前にアナウンス)

■ 発展ブレスト

- ・発展ブレストは、トップ1~Nのアイデアがネタ。
- ・参加者は、自分の参加したいアイデアへ集まる。
- ・1グループ = 4人。（目安。多すぎるときは調整）

⇒ このレビューの際に、参加したい案を見つけてください。

6

7

発展ブレスト

良案を発展させる

発展ブレスト

1. 発展ブレストに参加したいところへ移動
(1グループ = 4人程度)
2. 発展ブレスト (30分) **+A4三枚まとめ (15分)**
 - 元のアイデアを、発展させたアイデア
 - 詳細部分のアイデア
 - 具現化への懸念事項とその対策アイデア
 - などなど。各グループの自由裁量。

休憩

10分休憩（再開=）

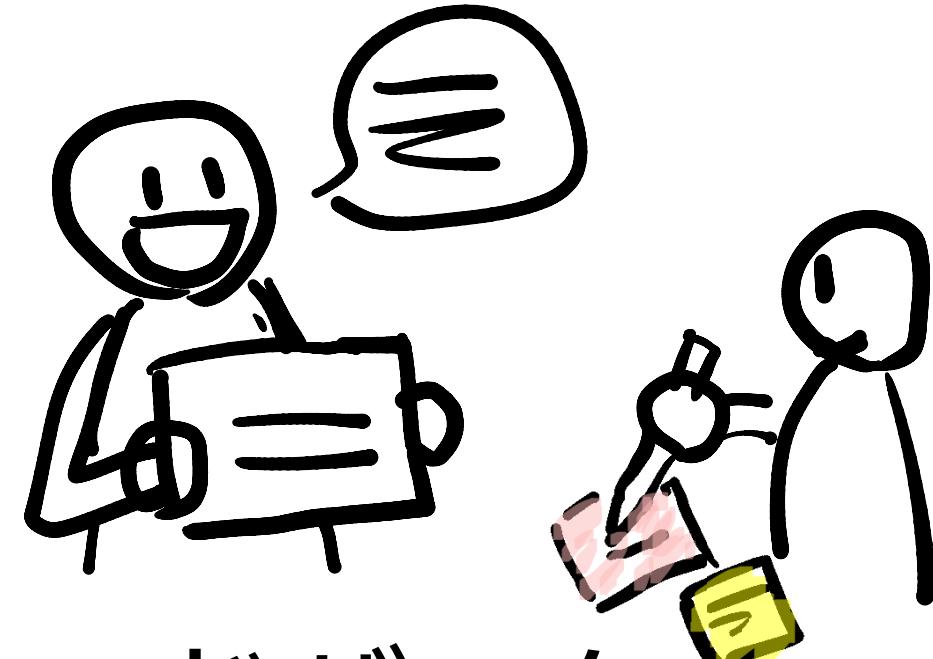
8

プレゼン & ポストイットFB

ポストイット・フィードバック・ワーク

プレゼン

A4白紙三枚だけで、
アイデアをプレゼン (2分)



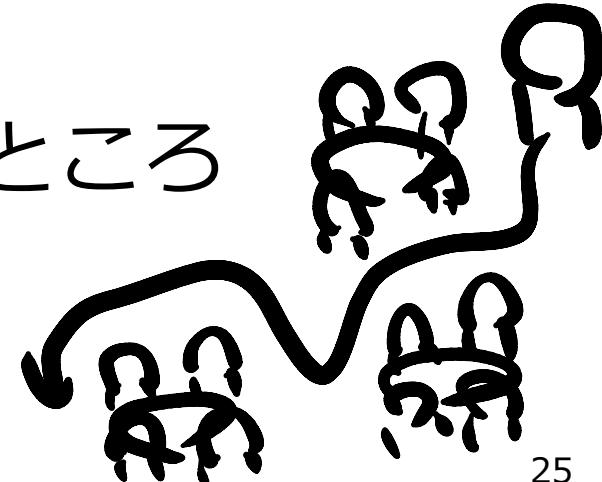
ポストイット・フィードバック

ポストイットにコメントを書く (2分)

■ 黄色 = いいところ

■ 赤色 = (悪いところ→) もっと良く出来るところ

プレゼンター...もらって回る (1分)



9

発展材料を踏まえ、検討

発展材料を共有（5分）

- 黄色 → 活かす
- 赤色 → “それ”を改善するには？」

発展材料を足掛かりに、 ブラッシュアップ（10分）

ポストイットは「簡易的なピア・レビュー」。

それを足掛かりに、
更に良案へと発展させる。

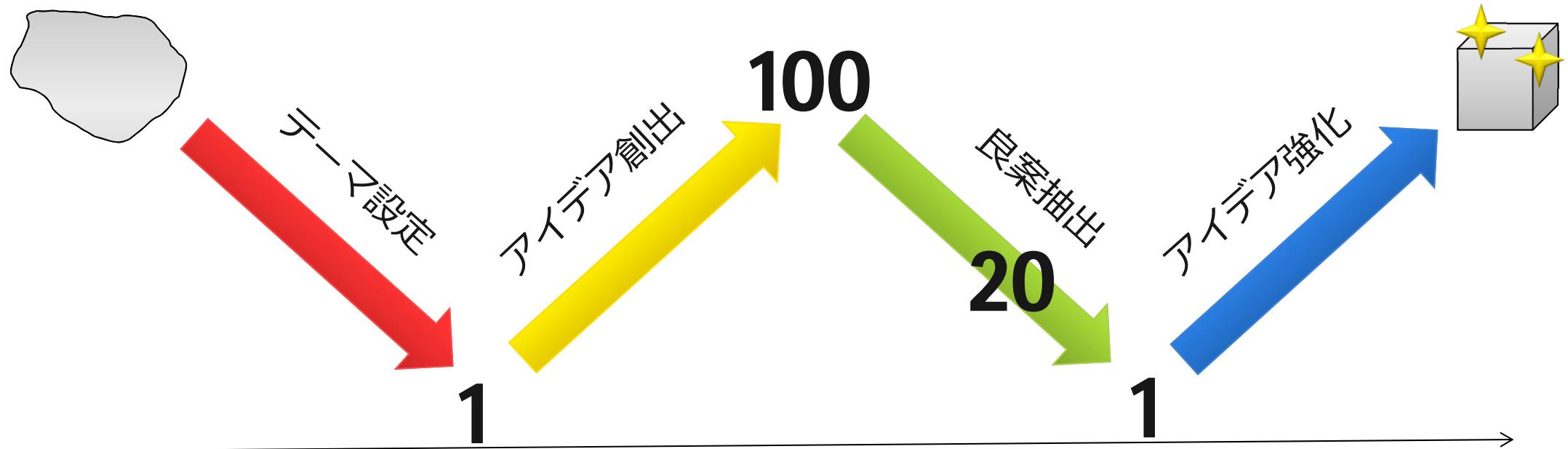
10

メッセージ

～続ける工夫～

「8分ウォーク」

現実の課題



4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

創造的認知 (に関する雑談)

“創造的認知”の領域から、いくつかの雑談

- a) やっていくうち、閃いていく
- b) 使える部品を制約すると、発想力は爆発する
- c) 典型的な組み合わせより、そうでないものは、生成するものが創造的になる
- d) カテゴリや特徴を示唆すると、生成するものをそろえがち → b) と対立
- e) 知識は、強くアイデアを固着させる → 経験や取材と対立するのだろうか？

アイデアを発想するというのは、本質的に、「よく知らないことを考える技術」である。

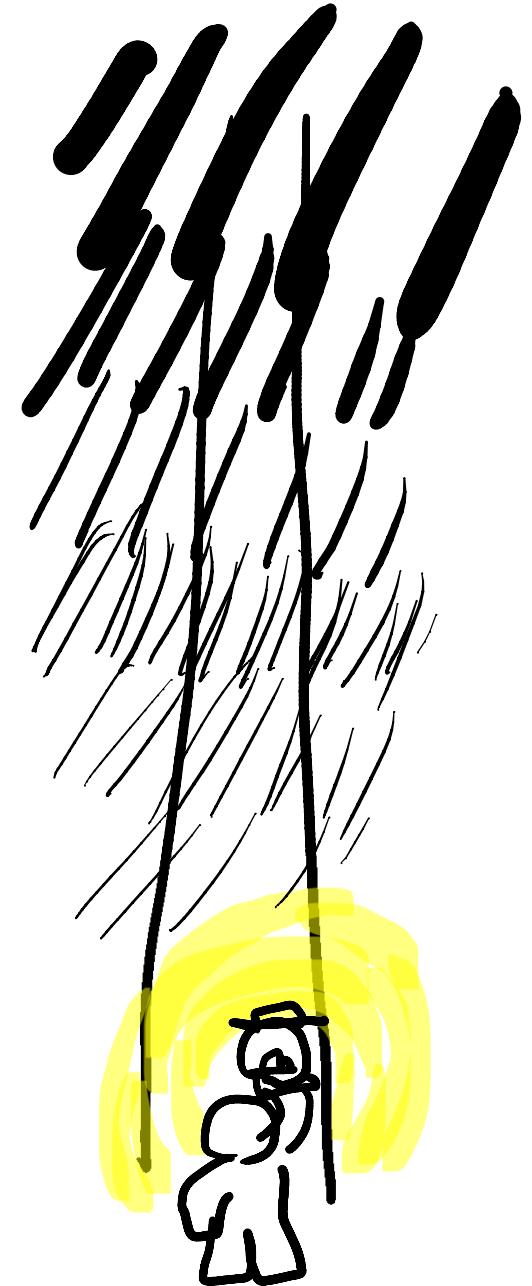
二歩先しか照らせないカンテラで
夜道を行くようなもの。

百歩先を照らすには、
98歩目まで行くしかない。

はじめは、まさかそういう着想にいたるとは、思わなかつたところにたどり着く。

新しいアイデアがない、というというのは、二歩先の中には、見えないだけのことである。

つまらないアイデアだと思っても、まずその2歩を行け。





アイデアプラントの志

創造的な活動をする人や組織が 次々と生まれてくる社会を創りたい

アイデアプラントは、「アイデア創出の支援」をする組織です。

アイデア創出のための製品開発や講演・ワークショップを主な業務としています。

詳細はこちら >

石井力重 @ishii_rikie

A1

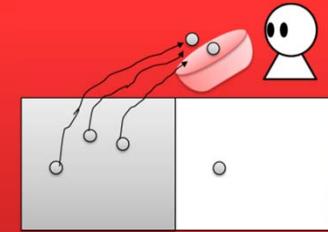
発散に関する根底ルール

ブレストの本質

- ・ 「ブレストのルールって、たしか、批判禁止、ってやつだろ？」
- ・ 実は、原典では、ちょっと違います。
- ・ “A.F.Osborn”の考えていたことって？
- ・ 原点を、意訳し紹介します。
- ・ 補足）他の創造技法のエッセンスも使って、補っています

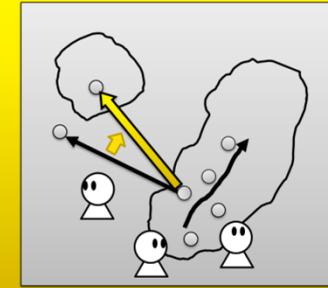
1

判断を先に延ばす Defer Judgment



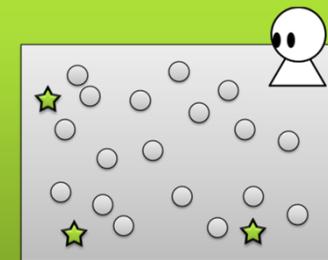
2

未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



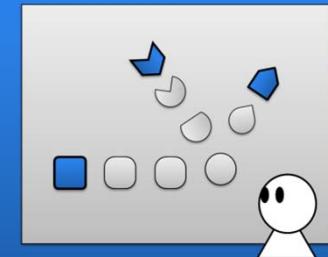
3

量を求める Go for Quantity

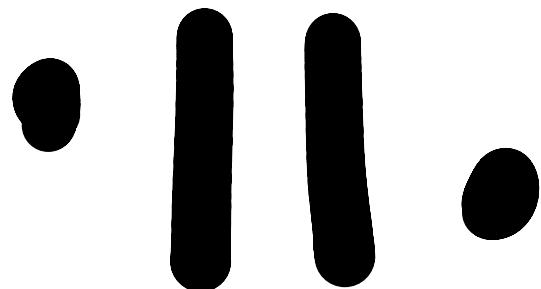


4

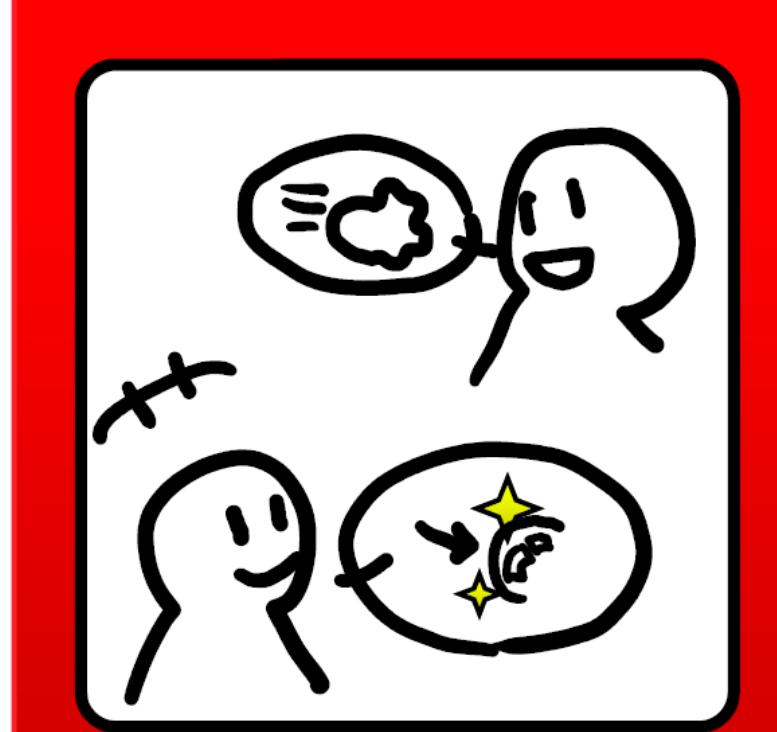
既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others



Brainstorming Rule



創造的イマジネーションへのガイ
ド



誰かのアイデアの
良い所に目を向けて、
それをコメントする。

Find a good point in someone's idea
and comment about it.

Mood Maker

© ideaplant.jp



実現性が低くそうな、
突飛なアイデアを出す。

Come up with a wild idea
that seems almost impossible to realize.

Free Thinker

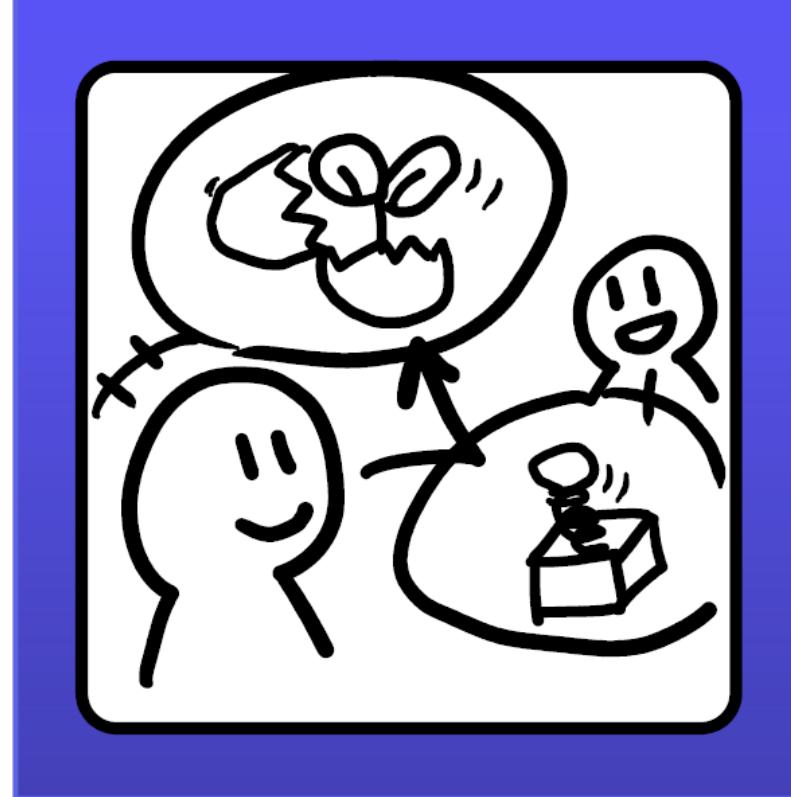


質にこだわらず、平凡な
アイデアをたくさん出す。
(2個以上出す)

Quantity than quality:
give a lot of trivial ideas. (more than two)

Mighty Maxer

© ideaplant.jp



誰かのアイデアの面白い所
を見つけ、それをヒントに
してアイデアを出す。

Find something interesting about someone's
idea and make a new idea from it.

Giant Rider

A2

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

ブレストを作ったA.F.オズボーン。

彼の流れをくむ系譜「CPS」には

「**発散**に関する根底ルール」 (≒Brainstormのルール)

と対を成す

「**収束**に関する根底ルール」 (5つ)

が存在する。

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

1 肯定的であれ

2 配慮せよ

3 目標をチェックせよ

4 アイデアを改良せよ

5 目新しさを考慮せよ

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

1 肯定的であれ

その何が優れているのかを考える。欲しい部分を探すのではなく、欲しい要素を探す。

2 配慮せよ

粗い判断を避ける。偏見や先入観を一度外して、全ての選択肢を公平にみる。

3 目標をチェックせよ

正しい方向には進んでいかない”きらめく”アイデアに注意が必要。多くの優れたアイデアを目にするときには、当初の目標をガイドにして進む。

4 アイデアを改良せよ

全てのアイデアが解決として有効に働くわけではない。可能性のあるアイデアもブラッシュアップが必要。アイデアの改良に時間を費やすべし。

5 目新しさを考慮せよ

見えにくい可能性を信じる胆力をもつ。独自の考えをすぐに捨てる無かれ。削ったり、くみ上げたりして、再利用する方法を考える。

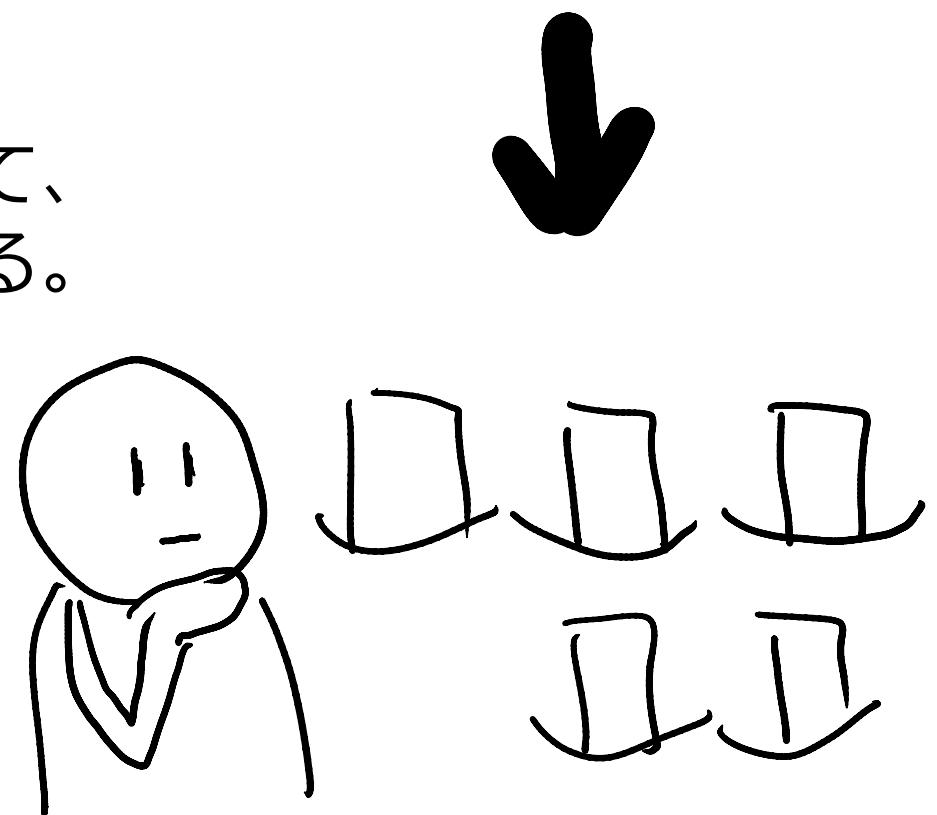
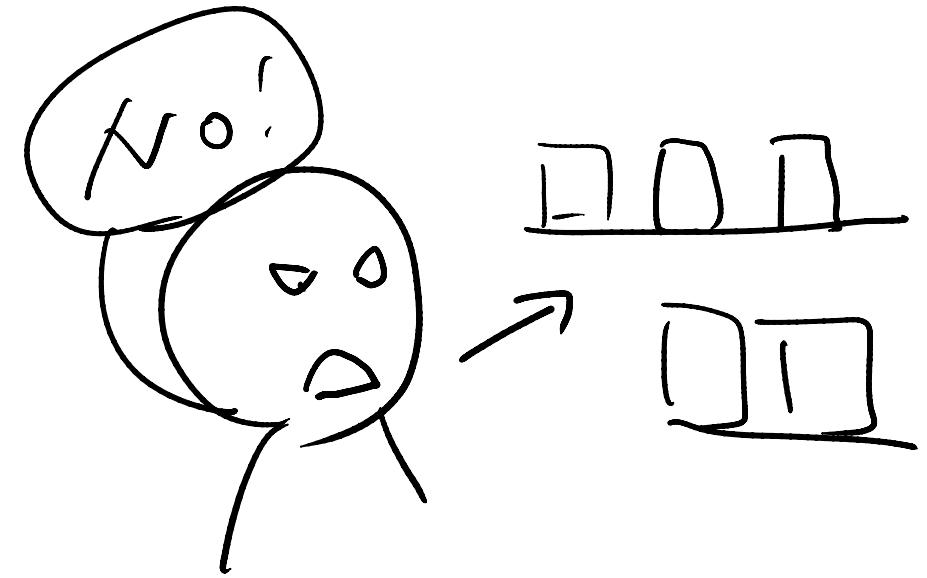
1 肯定的であれ

その何が優れているのかを考える。
欲していない部分を探すのではなく、
欲している要素を探す。



2 配慮せよ

粗い判断を避ける。
偏見や先入観を一度外して、
全ての選択肢を公平にみる。





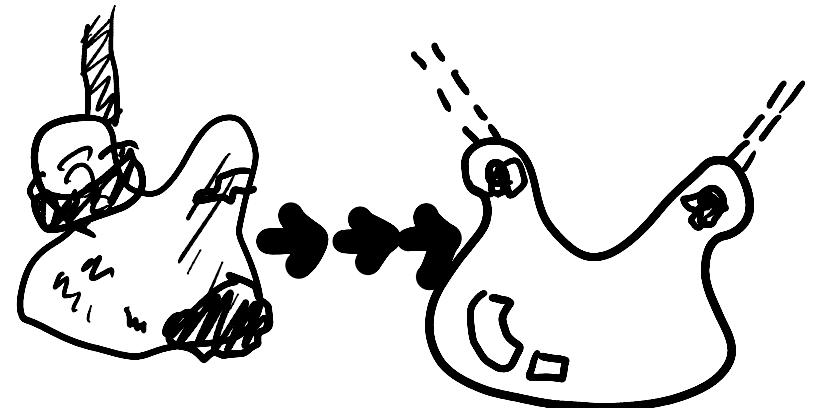
3 目標をチェックせよ

正しい方向には
進んでいかない“きらめく”
アイデアに注意が必要。
多くの優れたアイデアを
目にするときには、
当初の目標をガイドにして
進む。



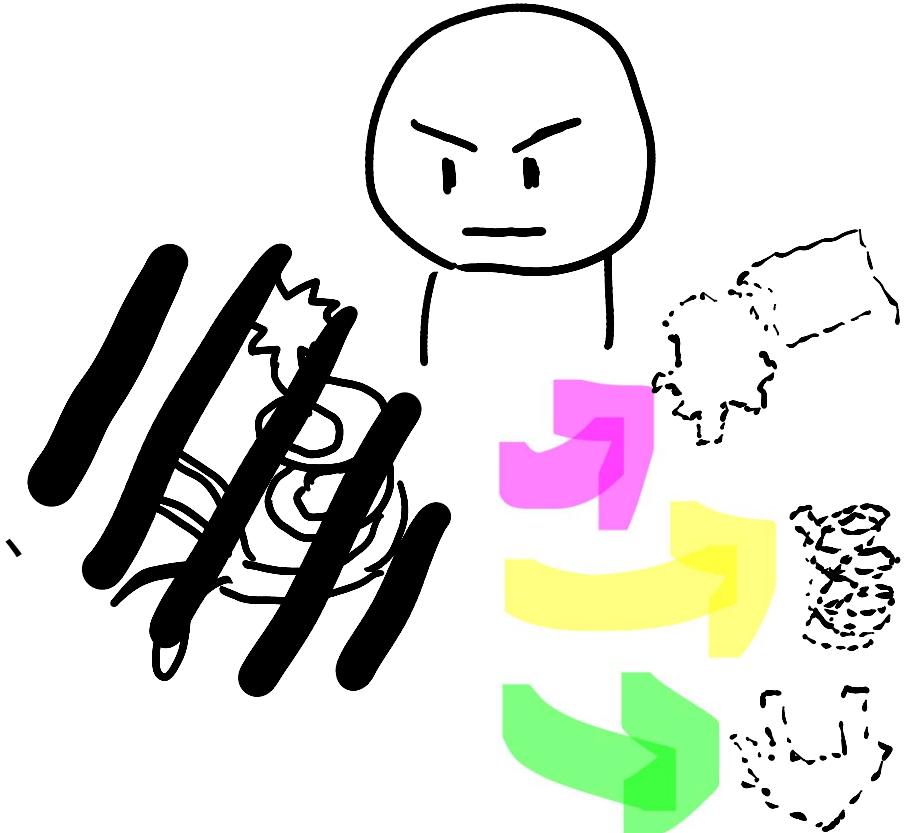
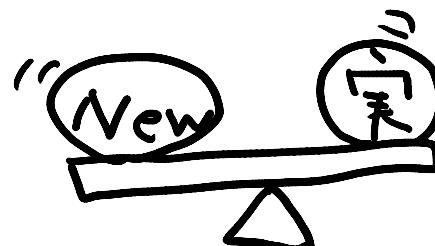
4 アイデアを改良せよ

全てのアイデアが
解決として有効に
働くわけではない。
可能性のあるアイデアも
ブラッシュアップが必要。
アイデアの改良に
時間を費やすべし。



5 目新しさを考慮せよ

見えにくい可能性を
信じる胆力をもつ。
独自の考えをすぐに
捨てる無かれ。
削ったり、くみ上げたりして、
再利用する方法を考える。



収束は判断と意思決定を含む。
判断は創造性のカギとなる。
そして纖細なものである。

賢い判断者は、
後に堅固で輝かしいアイデアになる
柔なアイデアを
取り逃がすのを避けるために、
5つの根底ルールを注意深く選び
それに固執する。

A3

未来の“出来事”から、
新しい施策を発想する方法

「未来年表」

参考：『アイデア・スイッチ』

経済産業の関連の地方自治体部門にいる場合に、民間活力の促進に向けて様々なアイデアを創出させる道具としては未来年表の活用が良いかもしれない。産業と経済の来たるべき未来を想起しそこに向けて検討を進めておく、そういう人のための発想の方法としては以下のようなやり方がある。

「未来年表」を用いる発想の方法

例えば、「未来年表」の「カテゴリー=経済、年=2015年（つまり、3年後）」をみると、822件の記事がある。

http://seikatsusoken.jp/futuretimeline/search_category.php?year=2015&category=6

ざっと見ただけでも、未来においておこること（経済という領域で）が、わかる。

——未来年表からの、思考断片をメモ——

「築30年を超えるマンションが100万戸を超え、建て替えの議論が活発になる」

→ 住民、周辺産業に起こる社会課題があるな。

「在宅介護サービス需要が2003年の3倍にあたる5兆円に達する」

→ 産業としての継続的な伸びと高齢消費者の保有する財産の使われ方についてこのトレンドはさらに太くなるものである。参入する企業はいつまでたってもあるだろうし、それによっておこるサービス品質の低下や問題もあるし、経済弱者も一定割合でいるがその量が非常に増え社会問題にもなる。それを何とかする民間の力の引き出し方は、何だろう。

「日本の農家の戸数が210-250万戸に減少する（2004年は293万戸）」

→ 国内農家が10年で3割ぐらい減る。すると国内でも作りにくくなる郷土料理や加工食品が出てくる。地域名を関した漬物などがなくなるか、相当する食材を輸入に切り替える。農地の流量が進んだ場合に、大規模農家が登場し、特定品種の量産の動きが起こる。小規模農家は競争力が低くなるので更につらくなる。そうすると、大規模には作りにくい手間のかかる高級產品へのシフトが図られるだろう。現場において指導する側にも新しい知識や高齢向けの指導法の方法、あるいは、農業機械の購入時における融資の新しい仕組みもいるだろうか。。。

「生活に身近な「パートナーロボット」の市場規模が約2兆円（約1300万台）に達する（「癒やし系」4782億円、「セキュリティ系」3525億円）」

→ 家庭内ロボットの登場は周辺産業を広げる。ベンチャー参入や大手による成長けん引の適性な促進が要るな。ユーザ側の便利な道具の登場によるライフスタイルの変化も起こる。人間に物理的な打撃を与える可能性もある“生活空間において自在に動けるアームを持ったロボット”については、増えていく事故とその誤動作の抑制が議論になる可能性がある。また、癒しもセキュリティも高い確率でネットワーク環境で運用する可能性がある。新しいタイプのプライバシー情報の考え方と、産業成長の阻害にならないよな「ユーザの保護」の形を作る必要があるな。

（15ページ下の方）「国内の自動車大手がスマートホーム関連製品を事業化する」

→スマートハウス。この概念は長い時間存在し、その言葉を変えながら、「人」「車」「住居」の概念を再編成していくだろう。車と部屋の中間のようなものが、産業の隙間として存在する。その辺は、既成の緩和や、建材、タイヤ、車体などのメーカーの産業技術の発展とが、相互に進みあっての展開になるだろう。今の時点ではない産業カテゴリ「離れた部屋同士をつなぐ車」市場が台頭してきたときに、大企業の力、ベンチャーの技術力を効果的に引き出し成長分野にさせるためにはどのような施策がありえるのだろう。

などなど。

準備・連絡用の ページ

memo

人数：N人 (目安：Max50人) (※人数的には10～100ぐらいまで対応可)

時間：4時間

服装：カジュアルでもスーツでも (動きながらアイデア出しをするので、本人が楽に感じる服装で)

初期の机配置：どのような形でもOK (ワーク中、何度も動かします)

準備物 (METIさん)

- ・プロジェクトタ
- ・スクリーン (壁投影でも可)
- ・ホワイトボード × “2”
- ・ポストイット【赤】 × “ $N * N/4$ ” (N=50なら、625枚)
- ・ポストイット【黄】 × “ $N * N/4$ ” (N=50なら、625枚)
- ・サインペン × “N”
- ・A4白紙 × “ $5 * N$ ”
- ・印刷物1 = レジュメスライド (白黒) × “N”
- ・印刷物2 = アイデアスケッチ (白黒) × “ $5 * N$ ”
http://ishiirikie.sakura.ne.jp/sblo_files/ishiirikie/image/ideasketch_IDEAPLANT.pdf
- ・(コーヒーやチョコなどは、お好きならば、適宜。なしでも結構です)

推奨サイズ：75 * 75mm

準備物 (石井)

- ・PC、iPad & コネクタ、音楽、ホワイトボードマーカー
- ・印鑑
- ・SCAMPERカード × “N”