

Open KiDS

ワークショップデザイン体験

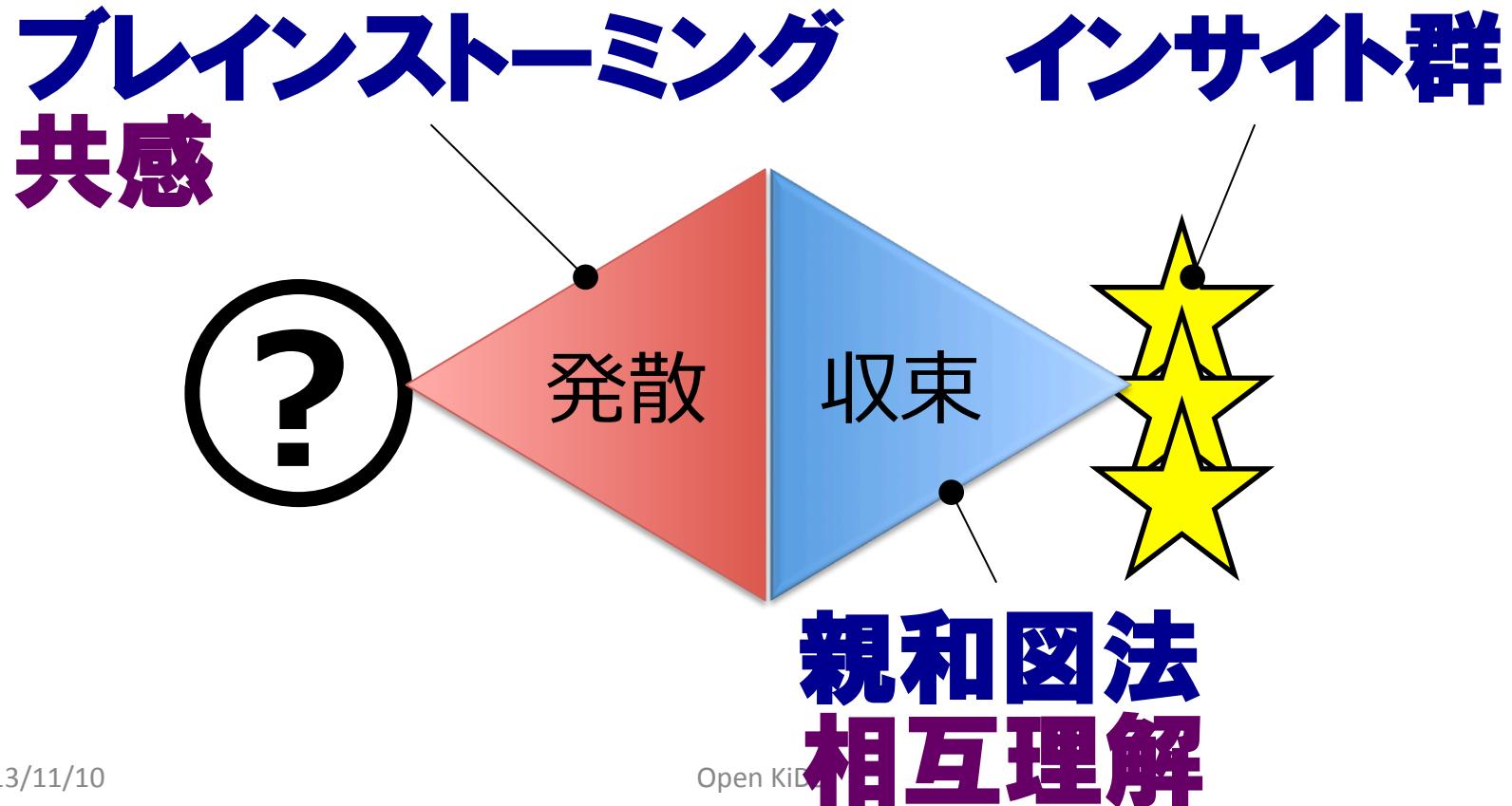
慶應義塾大学大学院
システムデザイン・マネジメント研究科

タイムテーブル

10:00～10:30	イントロダクション
10:30～11:00	ワークショップデザイン座学
11:00～12:00	デモ・ワークショップ
12:00～13:30	昼食休憩 + ワークショップデザイン
13:30～16:30	ワークショップファシリテーション体験
16:30～17:00	質疑応答

本日のワークショップ体験

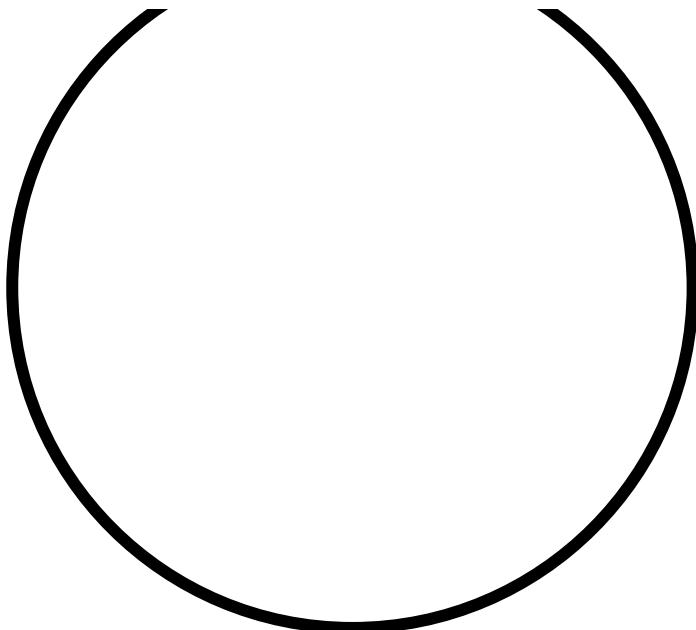
思考の発散から解空間を拡張し インサイトを得る



ワークショップの流れ（イメージ）

全ての解の空間

既存の解の空間

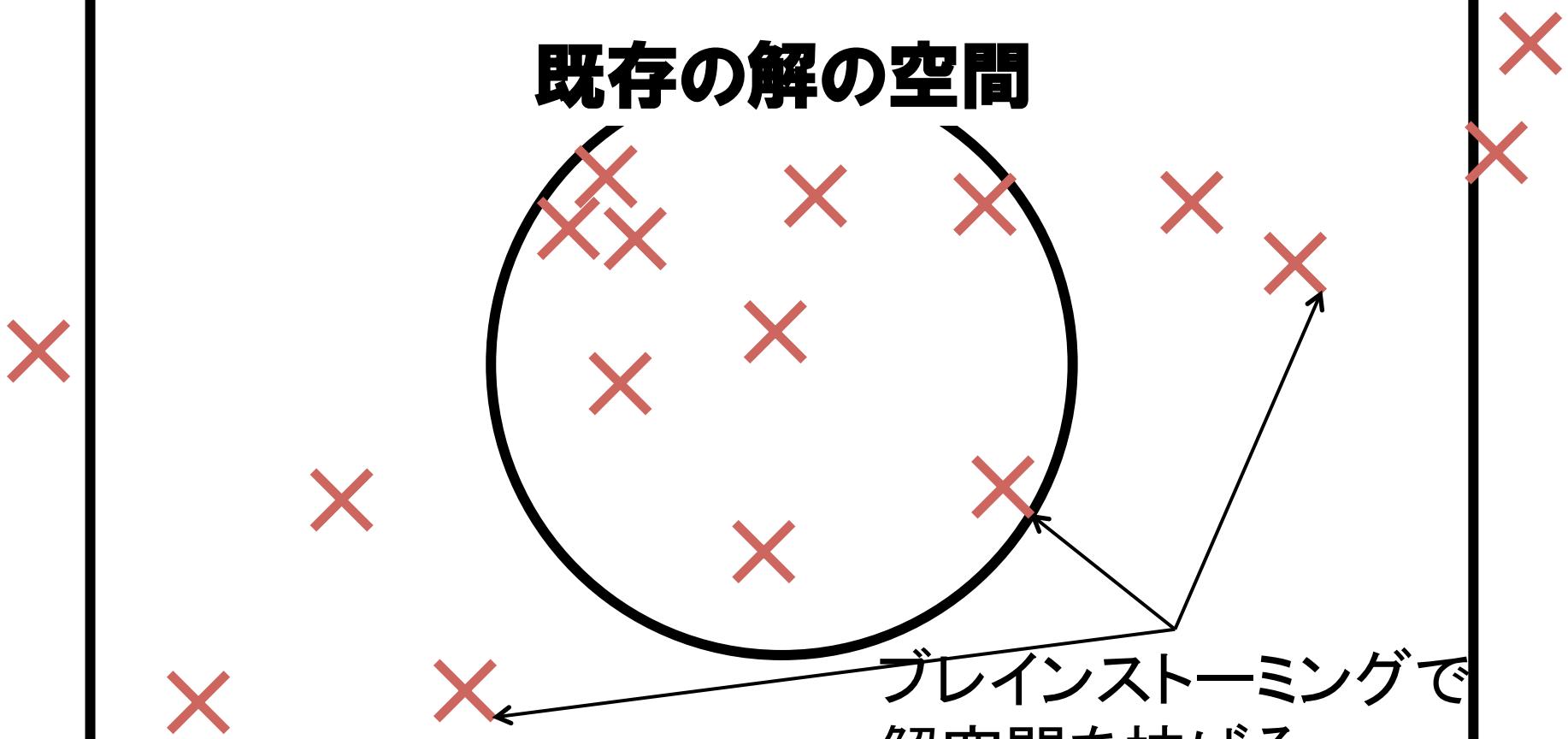


ワークショップの流れ（イメージ）

全ての解の空間

既存の解の空間

ブレインストーミングで
解空間を広げる



ワークショップの流れ (イメージ)

全ての解の空間

既存の解の空間

アイディアをグルーピングし
発想の特徴を捉える

ワークショップの流れ（イメージ）

全ての解の空間

既存の解の空間

既存の解の空間の外の発想のエッセンスをインサイトとして抽出する

!

!

!

デモ・ワークショップ

状況の想定

- ある医科大学からスピンオフした化粧品開発・販売の**ベンチャー企業**。
- 他社では取り組んでいない、これまでにない、**新たな製品、サービス**、またその**マーケティング**を検討したい。
- その為にまずは「エイジング」を改めて解釈し、**解空間を広げる**。
- 広げた解空間の中から**次のアクティビティに繋がる**インサイトを見つける。

ブレインストーミング

インサイト群



?

発散

収束



親和図法

Brainstorming

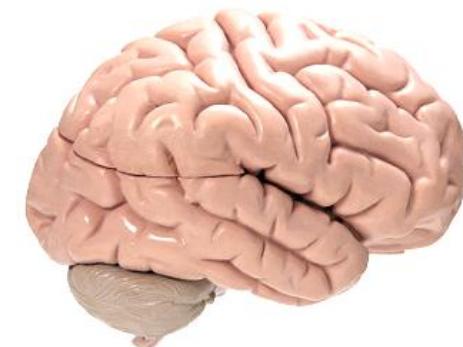
正しいブレーンストーミング

「集合知」の有効性は 科学的に立証されている

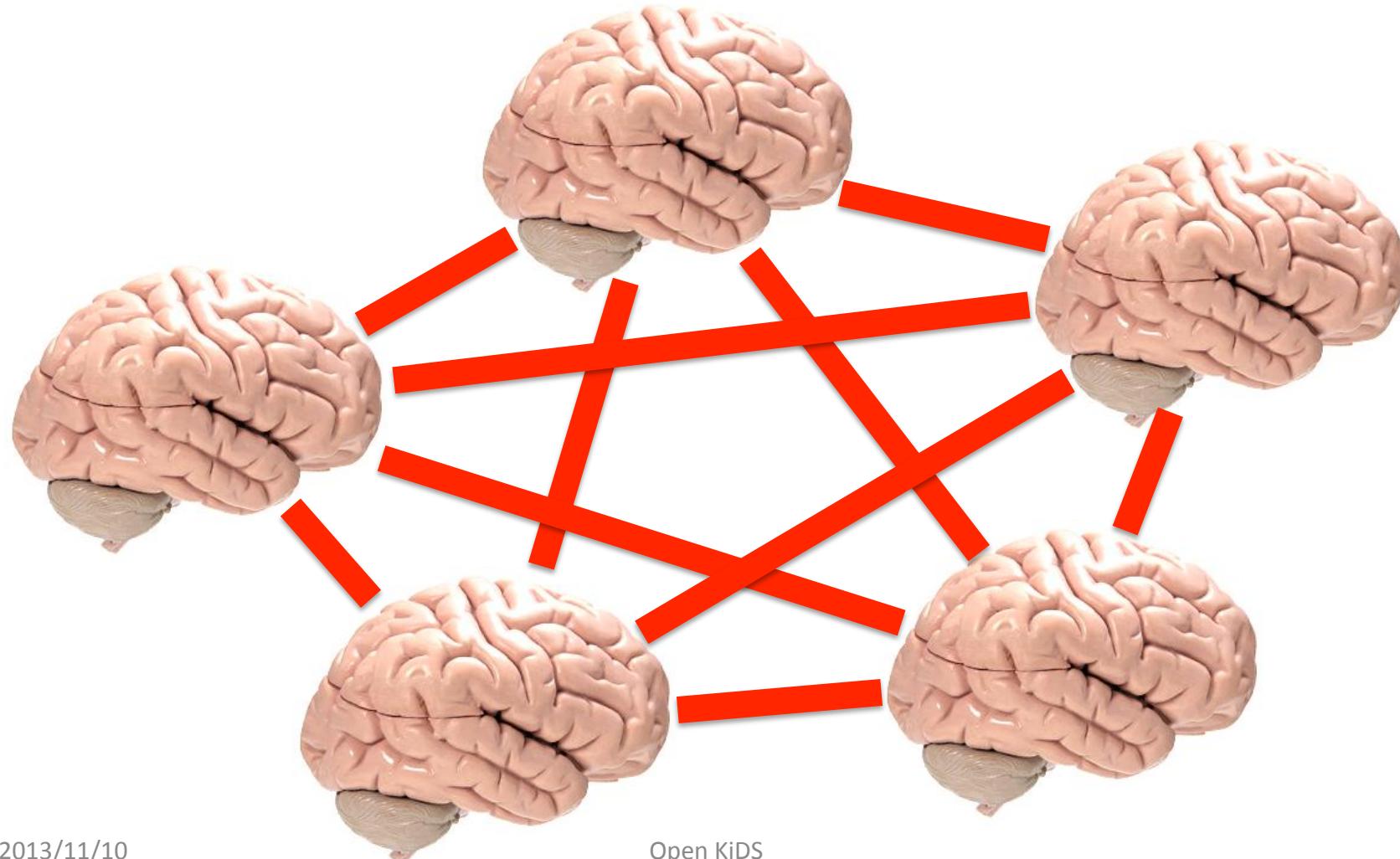
Science 2010年10月29日号所収論文 (Williams Woolley et al.)

- 699名を被験者に2~5人のグループを形成
 - パズルやブレーンストーミング、集団での価値判断などの作業
 - 作業後の被験者の知的パフォーマンスをコンピュータ対戦型のチェックカーゲームの勝敗などで測定
 - 集合知による知的能力の向上: 統計上有意に観察
- 「Cファクター」: 人々が一緒に作業することで高まる知的能力
 - グループメンバー個人の知的能力にはさほど相関しない
 - **社会的感応度の高さに正の相関**
 - 「相手の表情を読む」すなわち「空気を読む」能力
 - グループ内の女性の多さに正の相関
 - 女性は一般的に社会的感応度が高いとされる
 - **少数のメンバーが会話を独占するグループでは負の相関**

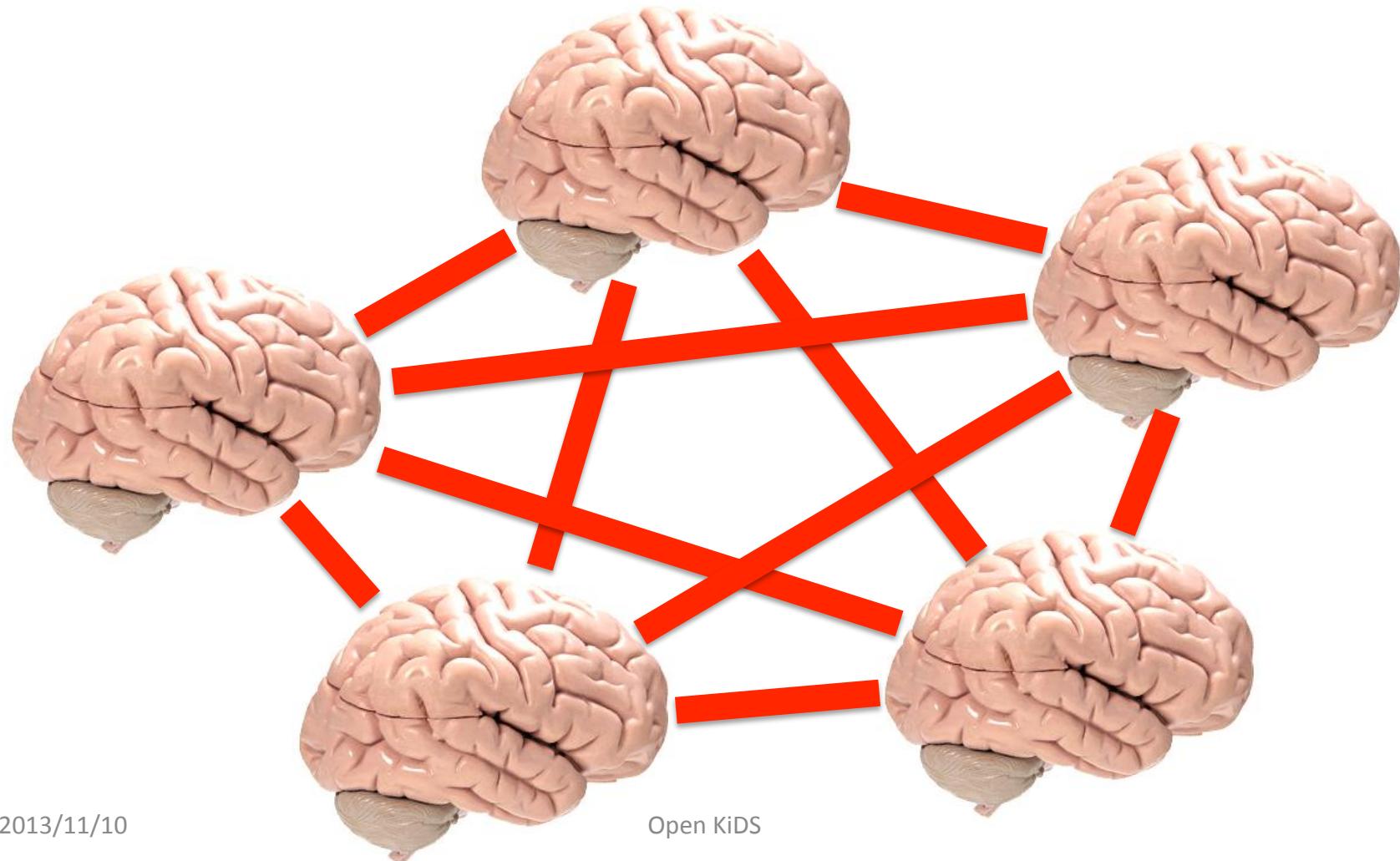
脳(無意識)を接続せよ



脳(無意識)を接続せよ



「意識」で考えず、 他人の考えに乗つかる！



(一般論ですが、)

悪いコメントと良いコメント

- ・悪いコメント: **否定**「××がダメだね」
- ・中くらいのコメント: **肯定+否定**「○○はいいね。でも、××はダメだね」
- ・良いコメント: **肯定+助言(否定ゼロ)**
「○○はいいね。××を△△にするとさらにいいね。」

注)ブレーンストーミング中にはコメントはしない！
ひたすらアイデアを出すだけ。

ポジティブ原則



そ
う
そ
う！

Wow!

いい
ねえ～

ある
ね！

ポジティブ原則

「幸福学」研究の知見：

ポジティブな気分 → システム的発想

ネガティブな気分 → 部分的発想

ポジティブ ↔ 楽観的 ↔ 幸福

ネガティブ ↔ 悲観的 ↔ 不幸

質より量



粹にハマらない
スカイハイな発想を！
くだらないアイデアを
恐れるな！



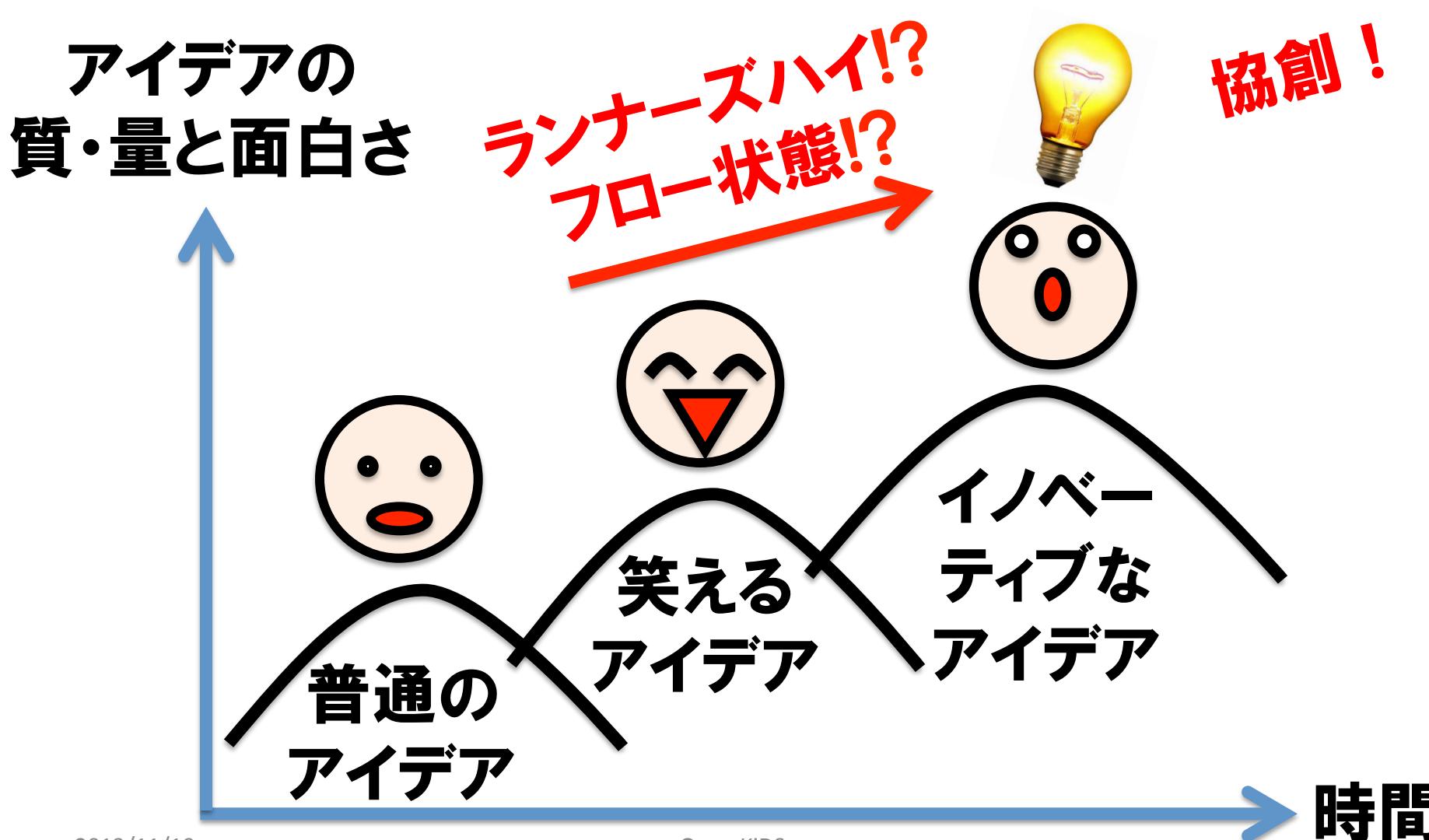
はつきり、
くつきり、
わかりやすく、
大きな字で!

付箋紙

必ず

大きな声で読み上げる

よいブレインストーミングとは



「そんなことを言
うと、
言われるかも」

「こんな
人格だと、
言うと、
わかるかも」

はずかしい…

他の人が発表している間に
自分の案を考へる。

一人でやりすぎ。

聞こえのいい大きな声。

分かれて部分ごとに会話。

「うるさいってよくあるよ」

「それって、今に〇〇〇ってた」

「それってテー
ガ
れてない？」

「それ、一番いい。もうそれを
終案にしよう！」

まず、ひとりでプレゼンを出してからみんなで見せるのが効率的？

<実際の事例より>

自動車の
魅力
ブレスト

はじめから6人で15分
ブレスト

123

3分間個人ブレスト
→6人で12分ブレスト

89

20年後
の車社会
ブレスト

はじめから7人で15分
ブレスト

99

3分間個人ブレスト
→6人で12分ブレスト

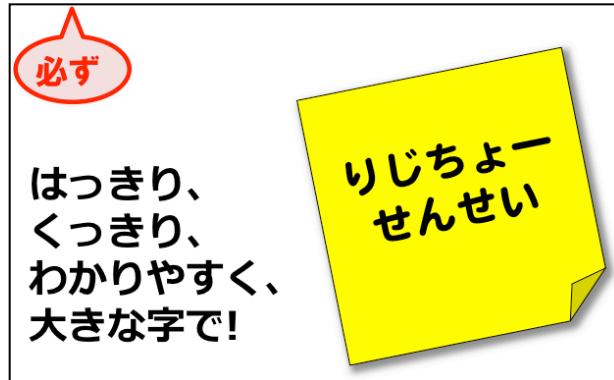
71

ブレインストーミングのやり方

質より量



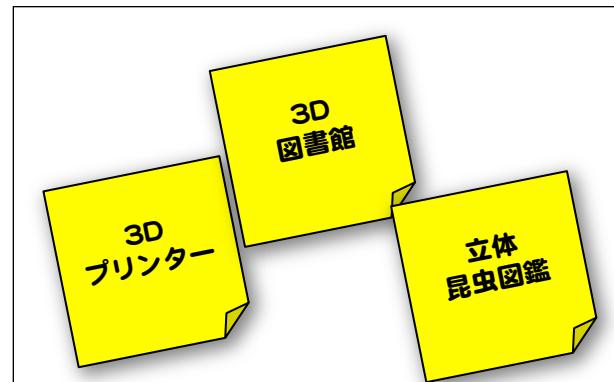
大きな声で読み上げる



自発的に盛り上げる



アイデアに乗っかる



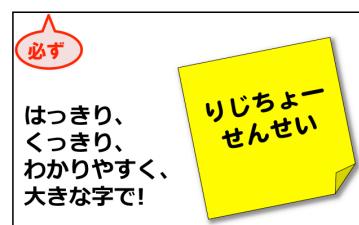
Brainstorming

家族や友人が
老けたなあ、歳を取った
なあと感じるのは？

質より量



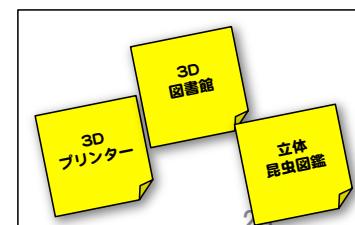
大きな声で読み上げる



自発的に盛り上げる



アイデアに乗っかる



Example

Brainstorming

「家族や友人が老けたなあ、歳を取った
なあと感じるのは？」

白髪が目
立ったと
き

よっこい
しょ

おかわり
しなく
なった

テニスで
負けた時

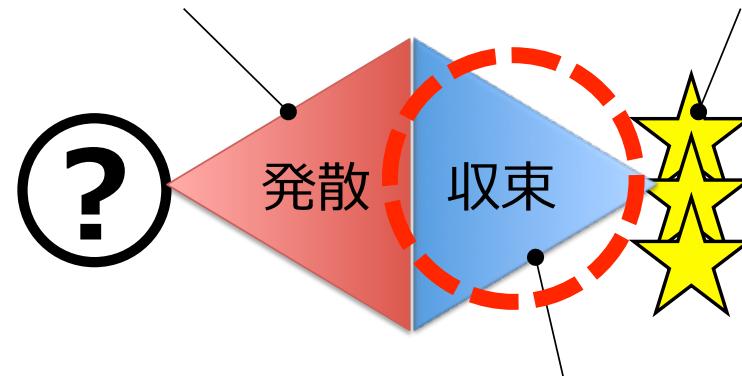
□□を
○○のと
き

○○が
××した

【参考】ブレーンストーミングの設問

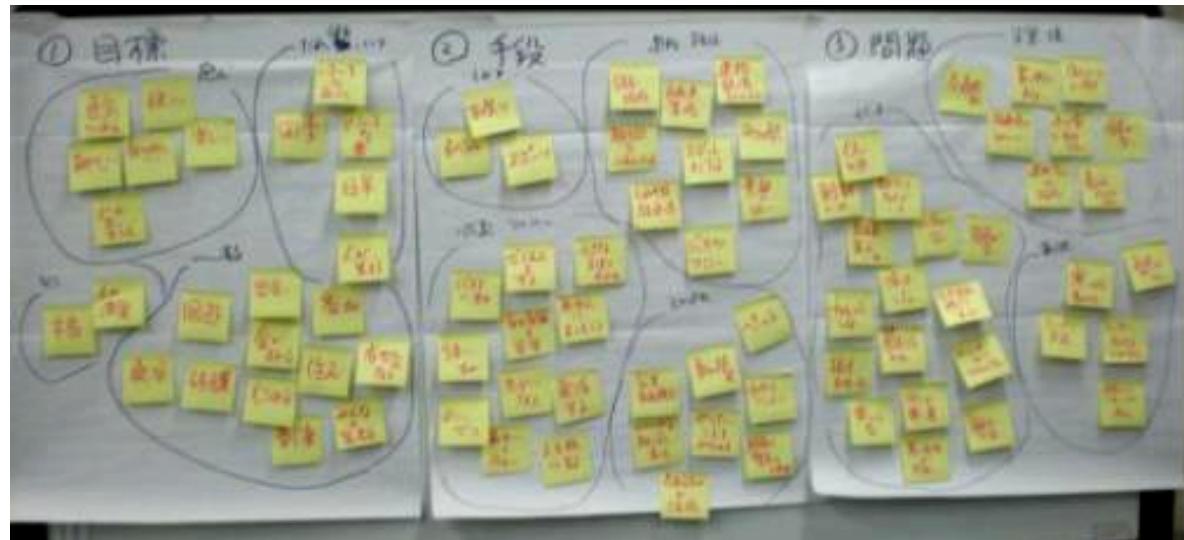
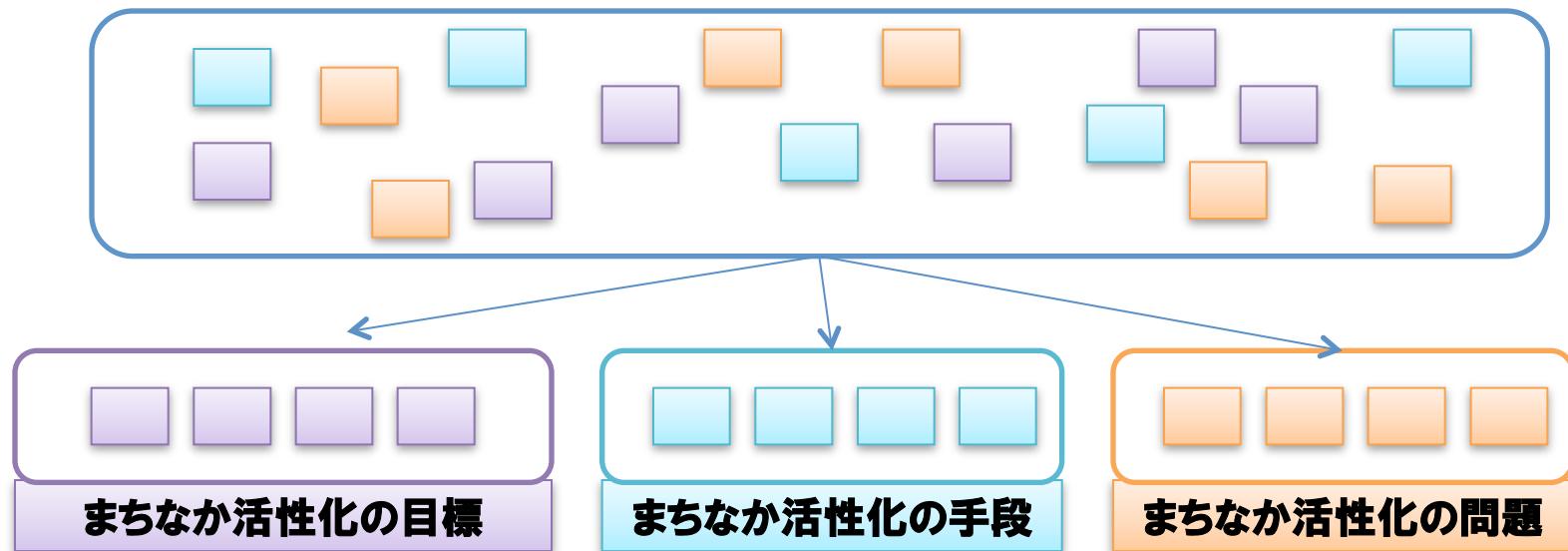
- ブレーンストーミングの結果から「何を得たいか」を考えて設問すると良い。
 - 1つの素晴らしい**アイデアを見つける為の設問**
 - 複数の人間の多様な視点、価値観、認識からの**発想群を可視化する為の設問**
 - 問題認識の整合
 - 解空間の認識
 - など
- 目的や状況に合わせて**適切に設問を考える事が必須。**

ブレインストーミング インサイト群

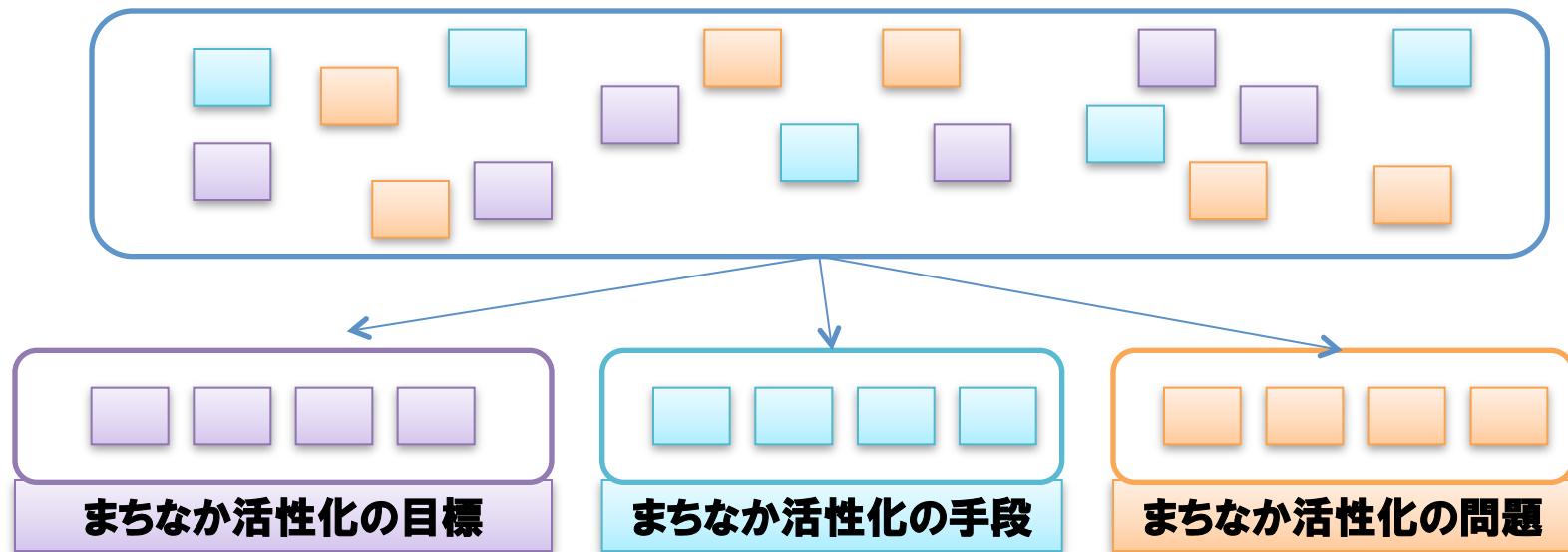


親和図法

親和図法: アイデアをグルーピングする



親和図法: アイデアをグルーピングする



1~2枚の
少数グループもOK



グループの意味が
一目で分かる名称を付ける

親和図法

□ 親和図の作成

- ✓ ブレインストーミングの結果をグルーピングして名前を付ける。
- ✓ グルーピングを行う際の“親和性”的意識合わせが重要。
- ✓ 今回の“親和性”的定義
「なんだか似ている」 (類似)
→ 狹い：アイデアの抽象度レベルを揃える

Example

嘲和図法

イメージで
はもう
ちょつ
と…

口脛が立つたとき

顔のシワ
が増えた

手に張り
がない

よっこい
しょ

あら、つい
に言っ
ちゃった！

おかげ
しなくな
なった

テニスで
負けた時

いつもは
○○だつ
たのに

実は、…

やっぱり…

本当は…

親和図法

□ 親和図の作成

- ✓ ブレインストーミングの結果をグルーピングして名前を付ける。
- ✓ グルーピングを行う際の“親和性”的意識合わせが重要。
- ✓ 今回の“親和性”的定義
「なんだか似ている」（類似）
→ 狹い：アイデアの抽象度レベルを揃える

そのグループをおもしろい！と思うポイントを
グループ名に反映

親和図完成！...Now What?

■ 親和図を作る過程から何が得られたか？

– 参加者間の合意形成

- ✓ アイデアの抽象度を上げて合意
- ✓ それぞれの認知の擦り合わせ

過程からアコ
モデーション

■ ブレスト結果の親和図から何が見えてきたか？

– 出て来たアイデア全体の俯瞰

- ✓ 発想・連想の広がり
- ✓ 発想・連想のトレンド・偏り

結果からイン
サイトを得る

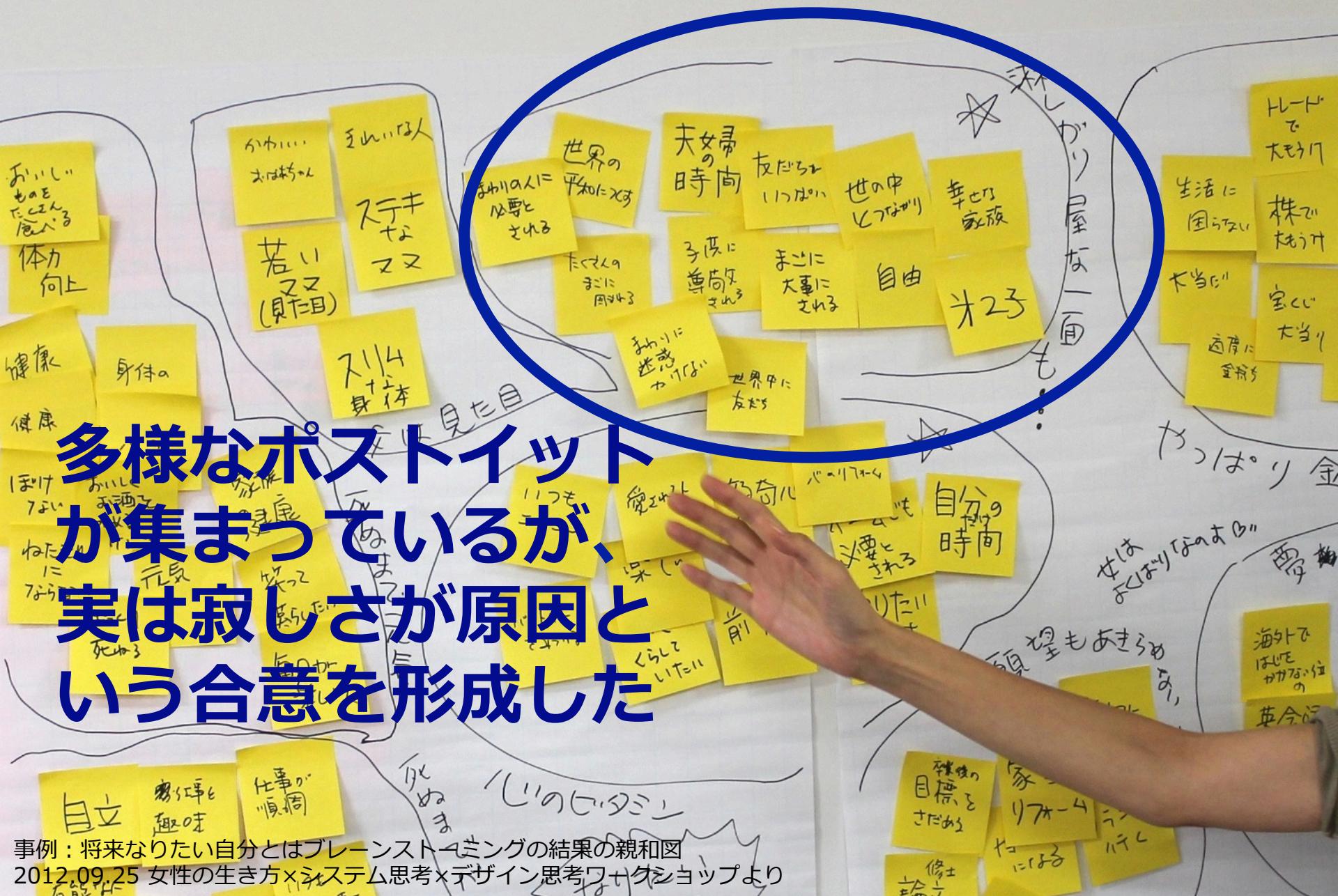
アコモデーションの事例



事例：将来なりたい自分とはブレーンストームингの結果の親和図
2012.09.25 女性の生き方×システム思考×デザイン思考ワーキングショップより

アコモデーションの事例

多様なポストイット
が集まっているが、
実は寂しさが原因と
いう合意を形成した



事例：将来なりたい自分とはブレーンストームингの結果の親和図
2012.09.25 女性の生き方×システム思考×デザイン思考ワーキングショップより

インサイトの事例

しがりみを
水に流す機能

沂川閣と
遊ぶ機能

派閥成一瞬
にけて分からぬ
機能

別沂閣の
人たとて
尊故で見る
機能

種族の
近い間に
所属で見る
機能

まちに
活性化機能

(1) 人か
集まる町に
機能

お金か
集まる町
機能

街中で
住んでいため
集まる機能

人集め
じゅめ
りあえず
じゅめ
うつめる
機能

子供か
生まれやめ
機能

言ひ以ひ人を
集めさせる機能

アゲアと
表す
機能

若者がアゲア
を表す
機能

受け入れたくはいわせ
受け入れる機能

頑張る人か
あくわんる
機能

アレニエか
うわんじん
機能

いいこそ
でつこんじ
機能

よき者か
よき者
機能

ヤツ
の石壁で見る
機能

素直に
いわんじ
うわんじ
機能

良いも
良いも
見る
機能

ヤツ
の石壁で見る
機能

ベストアーティス
共同する
機能

外の情報を
学習する
機能

外の良さを
見つける
機能

つながりにくい人同士で
つながらせる機能

若者と
べテランか
つながる
機能

まうじはま
交流する
機能

異業種が
出会える
機能

知らない人同士
でも気軽に
会話が出来る
機能

熱いヤツと
サクヤツと
フーリングする
機能

事例：石巻の復興に多くの地元の人が積極的に参加出来る様になる為の機能のアイデアブレーンストーミング結果の親和図
2012.02.09-02.10 石巻2.0 MACHIZUKURIワークショップより

インサイトの事例

乙卯閏三
越之子孫能

派閥成一瞬
にして分からぬ
機能

別三派閣の
人たゞて
尊敬せよ
御能

→
種族の
政治に
所属する
民族

まちに
活性化機能

人外
篠子3丁目
機育

お金か
算まる田
税金

往々而外に

人氣算の3

「割り切った関係を作る」 ことを支援することが必要 だというインサイト

頑張るべ
むくわんる
模範

$$F_{\text{rel}} = 2^{\alpha} \cdot \gamma$$

222-1122

素直に
ハサハサ
猿能

良いもん
良いもん
良いもん

能 ヤ
の 眠
機能

只有可了
我底

外の情報
学習力
機能

Page 1

トの良さを
うつたえる
機能

若者と
ベテラン
つながる
機会

嫌いな人
の事

まうじは
交流す
たが

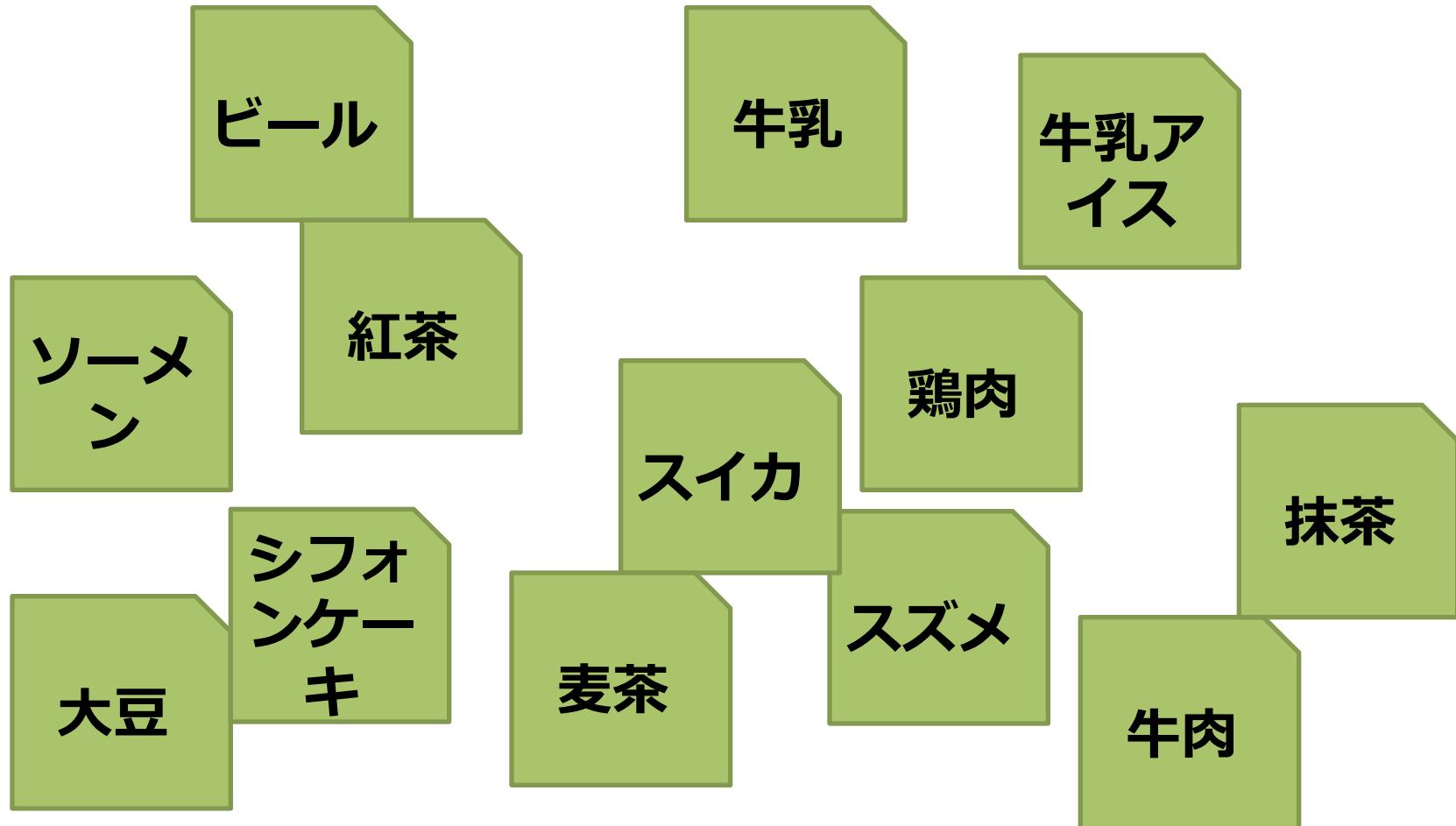
知らない人同
士の事半空
会商話が
不機能

買賣
出金
機能

熱いヤツ
サメやつ
フォーショングル

事例：石巻の復興に多くの地元の人が積極的に参加出来る様になる為の機能のアイデアブレーンストーミング結果の親和図
2012.02.09-02.10 石巻2.0 MACHIZUKURIワークショップより

「好きな食べ物」から親和図を作成



「好きな食べ物」から親和図を作成

肉系

牛肉

スズメ

鶏肉

おやつ系

シフォンケーキ

牛乳アイス

野菜系

大豆

スイカ

野菜系

麺系

ソーメン

飲み物系

麦茶

抹茶

ビール

牛乳

紅茶

「好きな食べ物」から親和図を作成

肉系

牛肉

スズメ

鶏肉

おやつ系

シフォンケーキ

牛乳アイス

野菜系

大豆

スイカ

麺系

ソーメン

飲み物系

麦茶

抹茶

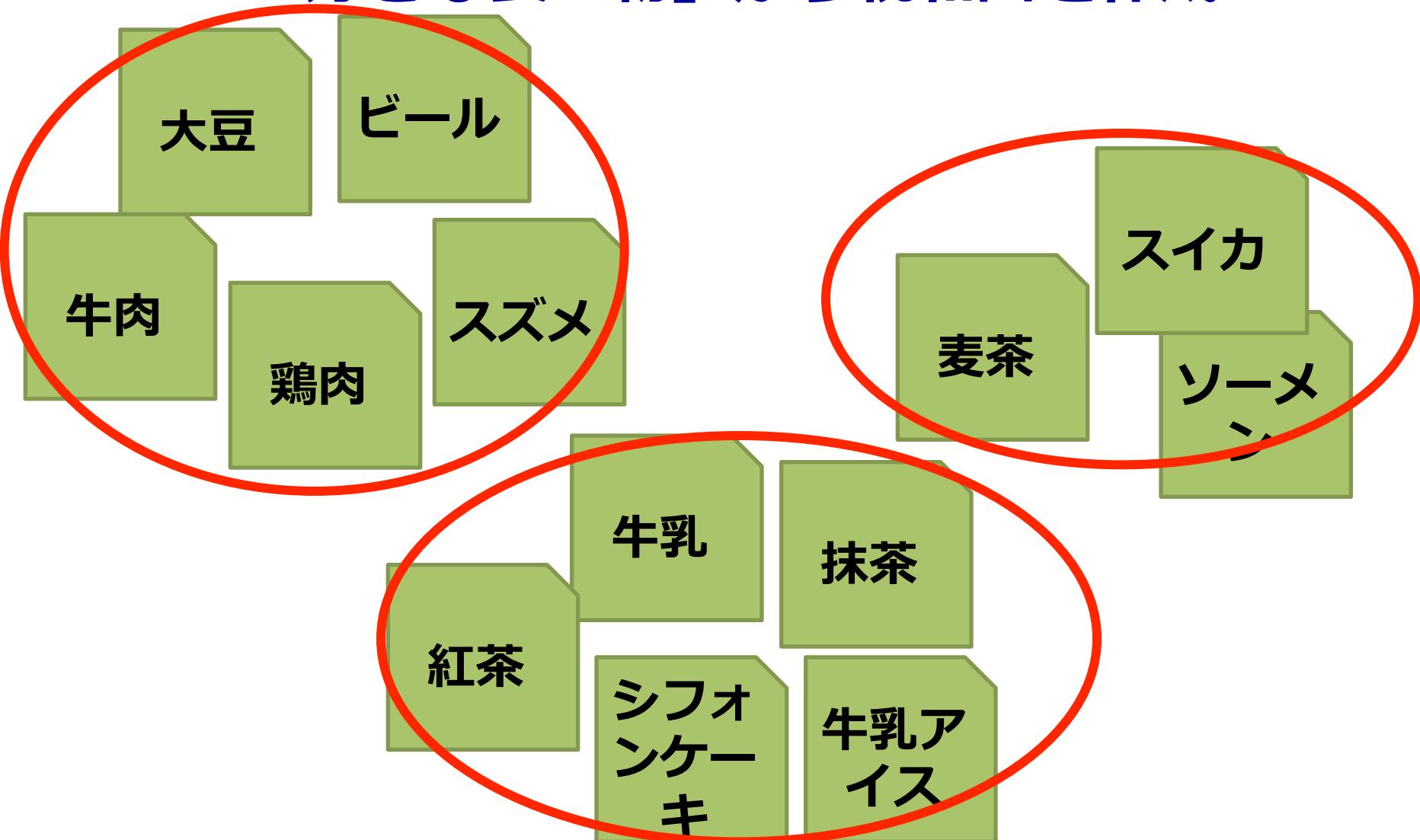
ビール

牛乳

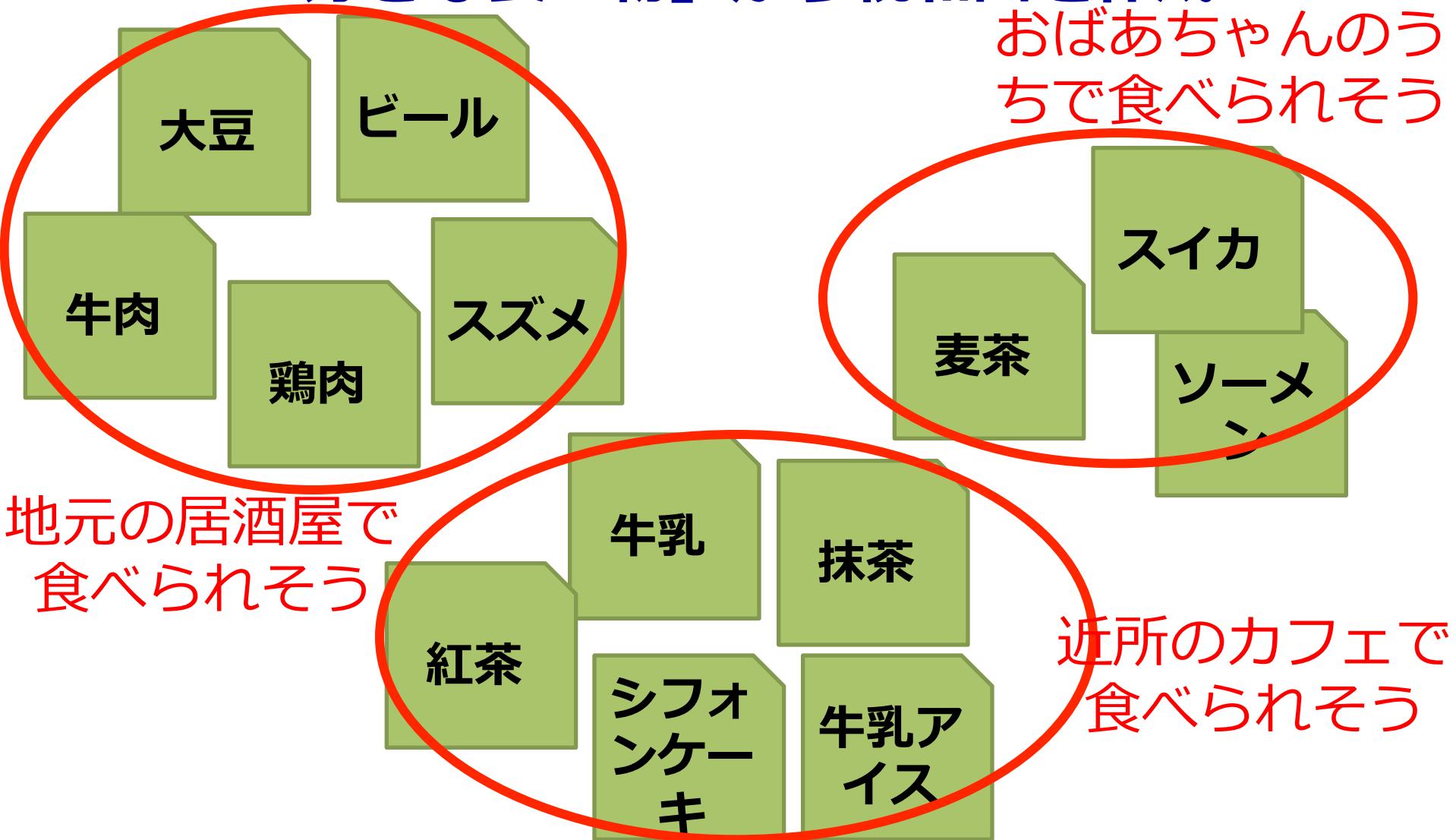
紅茶

インサイト：粉ものが好きな人がいないという事は、ひょっとして関西出身者がいないのでは？

「好きな食べ物」から親和図を作成

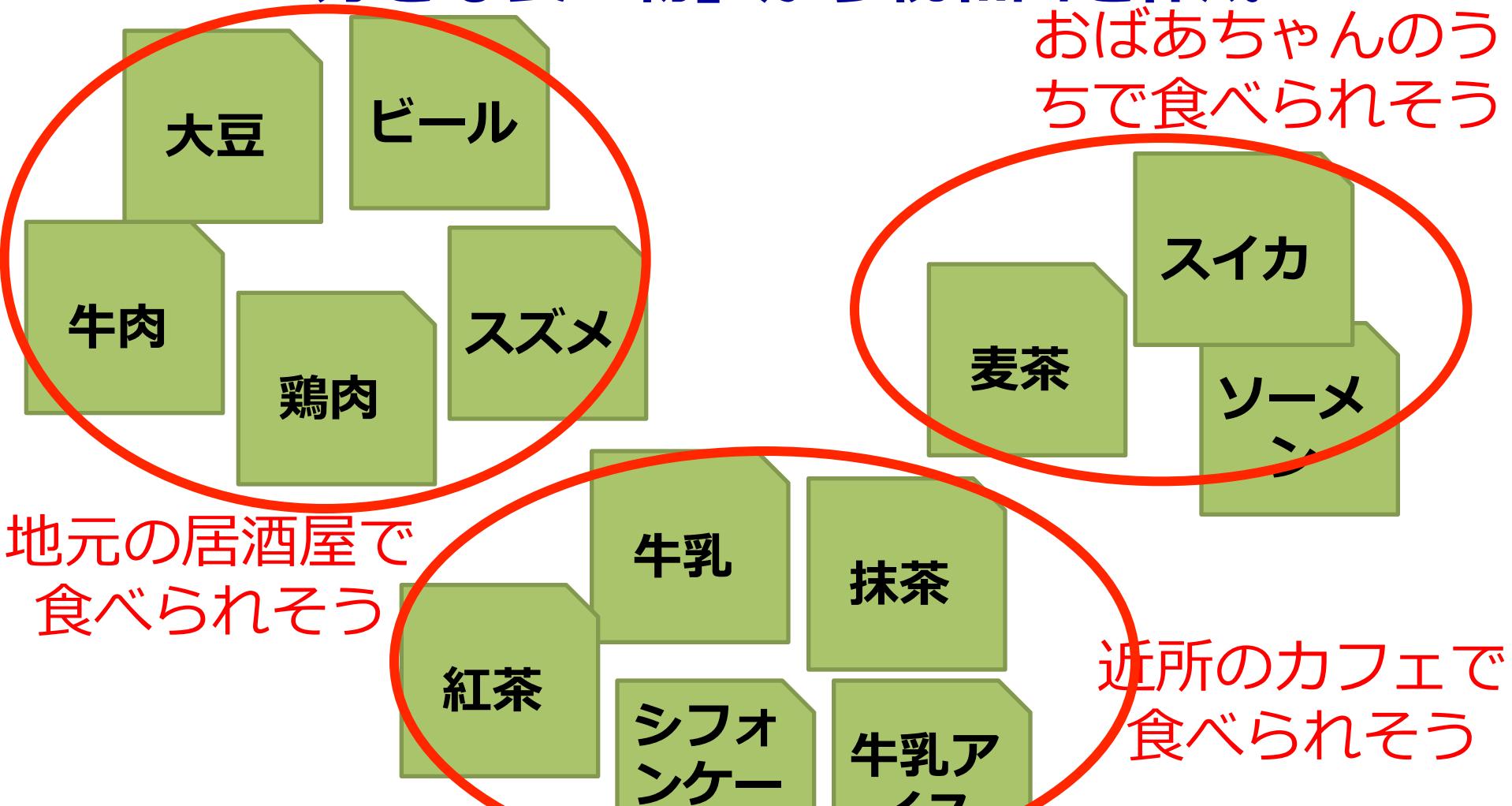


「好きな食べ物」から親和図を作成



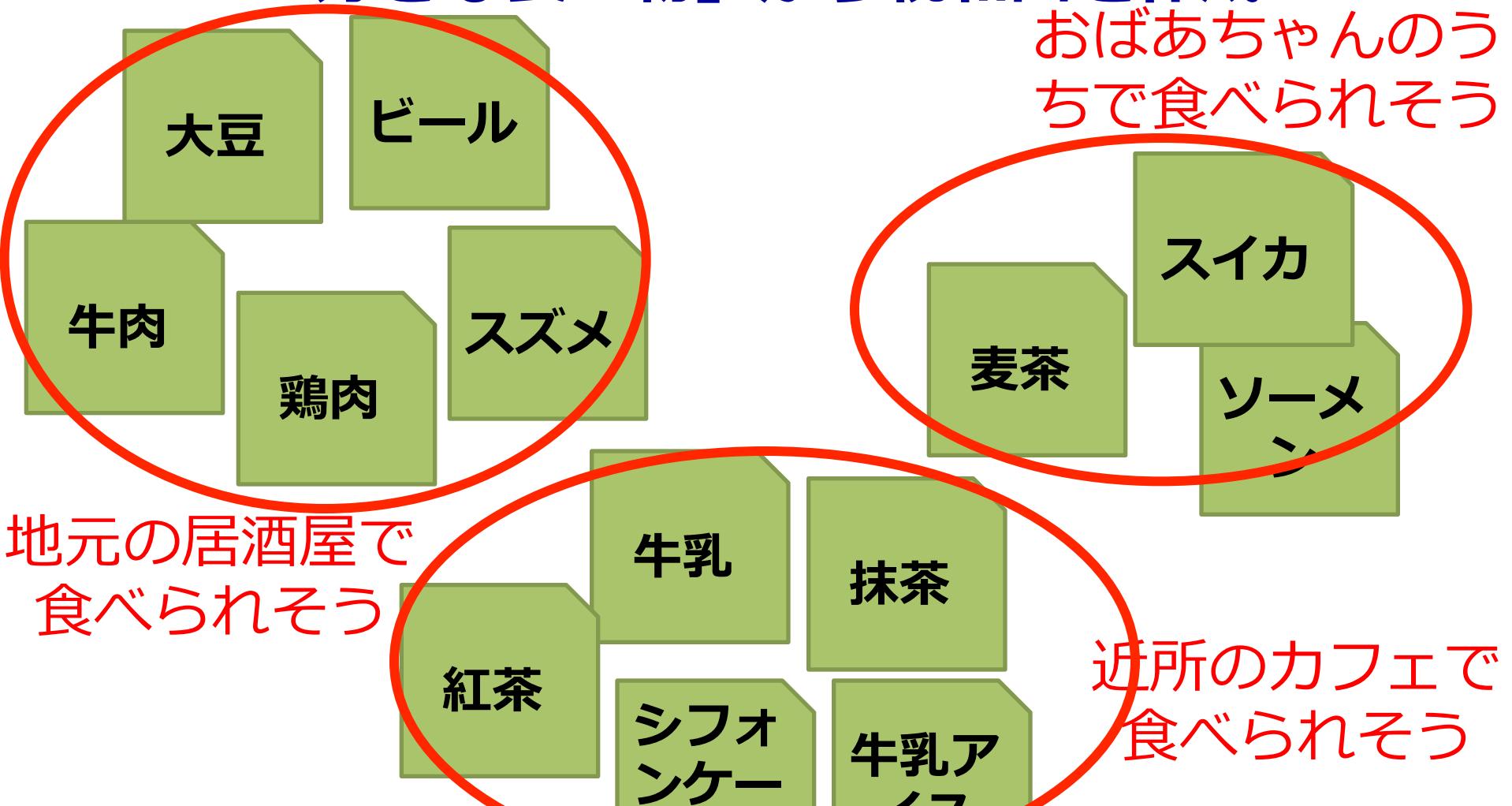
※食べられる場所の親和性で親和図を作成

「好きな食べ物」から親和図を作成



インサイト：おしゃれなレストランに行くより、身近なスポットで好きな物を食べるタイプの人がチームに多い様だ。

「好きな食べ物」から親和図を作成



更なるブレストのきっかけ：今出ていない「身近」に
感じる食事をする場所は他にどこがあるだろう？

親和図法の応用例

- ・ 親和図を作成し、フレームワークを使って整理する事を想定して、ブレインストーミングの設問を考える。

【例】 新規事業企画の為のアイデア出し

「社会の進歩とは」 ブレインストーミング



「社会」「進歩」に関する認知が
すり合わされた親和図が作成される



Enabler Frameworkで親和図を整理し、
「社会の進歩に貢献する新規事業」とはつまり
どういった事業であるかを考えるフレームワークを作る

親和図法の応用例

- 親和図を作成し、フレームワークを使って整理する事を想定して、ブレインストーミングの設問を考える。

【例】 新規事業企画の為のアイデア出し

「社会の進歩とは」ブレインストーミング

 ワークショップ設計の流れ
 ワークの流れ



社はの言葉の中で重要だが曖昧な「社会の進歩」に関する参加者の認知をすり合わせ

「社会」「進歩」に関する認知がすり合わされた親和図が作成される



新規事業を考えるフレームワークを社はに基づいて作る

Enabler Frameworkで親和図を整理し、「社会の進歩に貢献する新規事業」とはつまりどういった事業であるかを考えるフレームワークを作る

親和図法

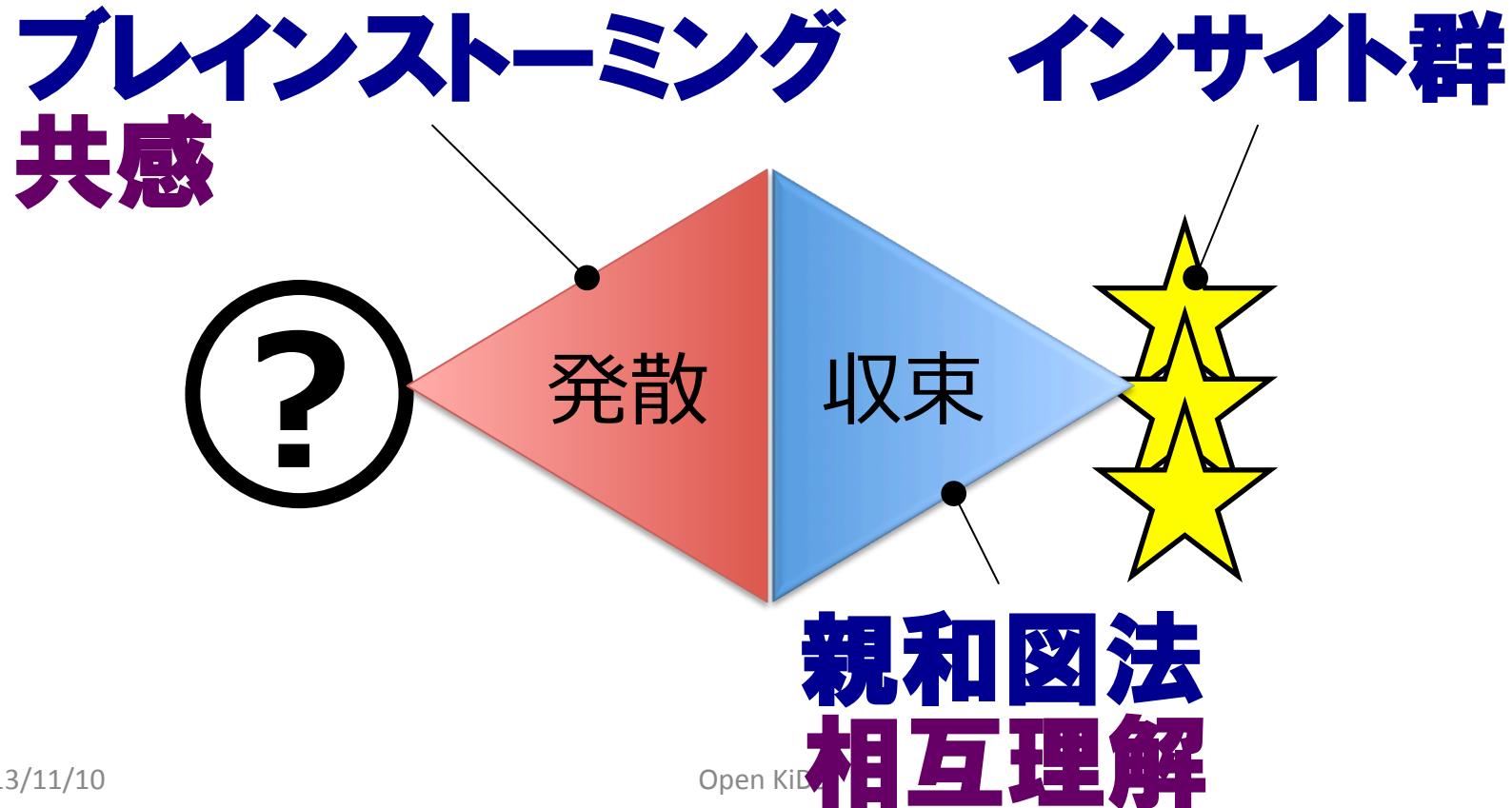
□ 親和図の結果から

- ✓ どんなインサイトが得られるか？
 - 意外な発見
 - 思ってもいなかつた事
 - おもしろい！と思うポイント
 - · · ·

解空間を拡げて、既存の思考の外側へ向かうきっかけは掴めたか？

本日のワークショップ体験

思考の発散から解空間を拡張し インサイトを得る



ワークショップの流れ（イメージ）

全ての解の空間

既存の解の空間

既存の解の空間の外の発想のエッセンスをインサイトとして抽出する

!

!

!

Your Turn!

ワークショップをデザインする

以下から状況を1つ選択して下さい。

- 「新しいモビリティ開発」
- 「市の地域活性化の為の施策検討」
- 「紙箱事業拡大戦略の検討」

ブレインストーミング

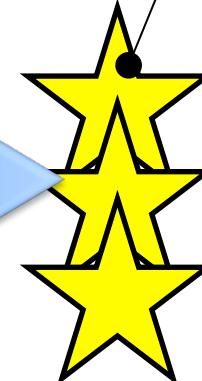
7分



発散

収束

インサイト群



親和図法

10分

ワークショップデザイン

- 選んだお題を想定に、ワークショップをデザインして下さい。
- ブレインストーミングの設問を設定する。
- 親和図作成の為の「親和性」の定義を設定する。
- ワークショップの過程や結果からどんなインサイトが得られそうか考える。
- ワークショップ実施時の工夫(イントロ、説明の仕方、例示、など)を考える。

LUNCH!

13:20から再開

13:50まで各グループワーク

各グループ順番にワークショップをスタートして頂きます。

ワークショップファシリテーション

- 3グループ1組となり、互いにワークショップを実施します。
- 1グループ持ち時間30分。
- イントロダクションからインサイトを共有するところまでです。
- 手法の紹介等は最小限でOKです。
- 自己紹介やチームビルディングは省きます。
- 別途10分間で、3グループで互いにフィードバックし合います。(もちろん、ポジティブ原則！)

ワークショップデザイン

- ・ 同じ「目的」「お題」から多様なワークショップのデザインがあります。
- ・ 目的（「イノベーション創出の為の対話」）に向かうワークショップは、目的に向かうデザインがあります。
- ・ 多様性を最大限に活かすデザインがあります。

「ワークショップ」を「デザイン」する。

イノベーション創出に向けたワークショップ

- ・参加者の**多様性**を活かし、
- ・既存の枠に囚われない思考で、
- ・これまでにない**イノベーティブ**なインサイト(気付き、洞察)を得て、
- ・次のイノベーション創出アクティビティへつなげる。

検討中のワークショップのアーキテクチャ

目的
レイヤー

イノベーションの創出

イノベーション創出の為の対話促進

方法論
レイヤー

インサイト

思考の
発散

思考の
収束

相互
理解

共感

手段
レイヤー

ナリ
ト
頭
空
任
値
連

プロトタイピ
ング

リュー
ト
頭
空
任
値
連

ブレインス
トーミング

Pugh
concept

因果ループ

お願い：
Facebookページ
慶應イノベーティブデザインスクール

<http://www.facebook.com/keioinnovatedesign>

に今日の結果をUPして頂けるとうれしいです。
活動の記録と、コミュニケーション継続のために。



Facebookページ 慶應イノベーティブデザインスクール

<http://www.facebook.com/keioinnovatedesign>

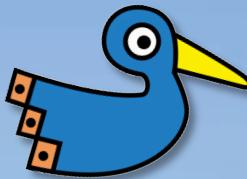
ご自由にご意見・感想をご記入ください！

（できればポジティブな書き方で。）

他のスカイハイな利用も大歓迎！



講義資料の再利用は自由ですが、
使用する際には、
慶應義塾大学SDM研究科主催
「慶應イノベーティブデザインスクール」
での資料であることを明記してください。



ご参加ありがとうございました！

