

ワークショップ

「アイデアソン」 を体験してみよう

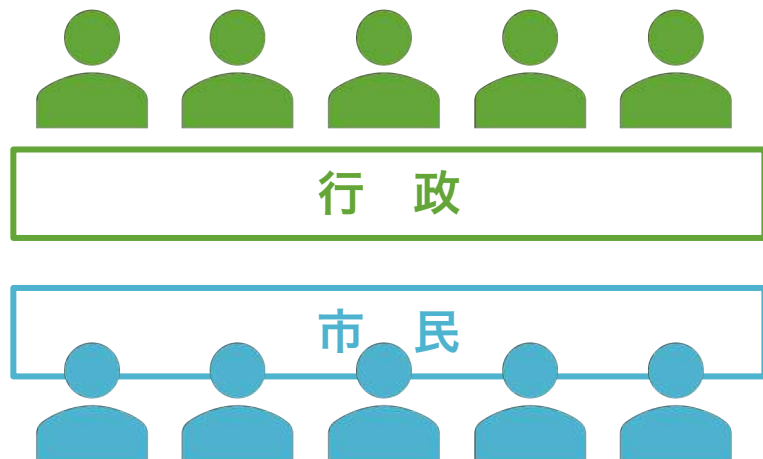


一般社団法人リンクデータ 代表理事
下山 紗代子

2019.11.28 (Thu.) 群馬オープンデータリーダー育成研修

オープンデータの活用を地域で進めるためには、 市民との協働体制を作ることが必要

意見交換会



対立軸に
なりがち

カタい、
参加しにくい

ワークショップ



フラット
な立場

多様な視点
からのアイデア



2018年「びわ湖の水草ワークショップ」in 大津市



2016年「森HACK」in 人吉市



2016年「横浜・横須賀・鎌倉3市連携ハッカソン」in 横浜市金沢区

この時間では、
市民との協働のきっかけを
作るために有効な
ワークショップ手法
“アイデアソン”を体験して
頂くことで、皆さんの地域
で企画・運営ができるよう
になることを目指します

アイデアソン

(アイデア出しのワークショップ)



アイデア

マラソン

多様な人が集まり、グループワークを通じて、
課題解決のためのアイデア出し、新しいサービスや
商品のアイデア創出などを行うイベント

ハッカソン

(アプリ作りのワークショップ)



ハック

マラソン

プログラマー、デザイナー、プランナーなどが集まり、短期集中で、新たなサービスやアプリケーションのプロトタイプ（試作品）を開発する取り組み

アイデアソンは、元々ハッカソンの導入部として使われていたワークを抜き出したもの

一般的なアイデアソンの流れ (半日～1日)

1. インプットセミナー

テーマの領域に詳しい人による前提知識の提供

2. アイスブレイク

アイデアを出しやすくするための準備体操

3. ブレインストーミング (アイデアの発散)

とにかくアイデアをたくさん出す

4. ブラッシュアップ (アイデアの収束)

出てきたたくさんのアイデアを選択・具体化して企画に近づける

5. 発表

チームでまとめたアイデアを発表

もっとも重要なのは 「テーマ（お題）」の設定

- 参加者にとってイメージしやすいお題を設定する
- 実現性を取り払った大胆なアイデアが出やすいように工夫する

良い例



思わず〇〇してみたいくなる□□とは？

究極の□□を考えよう！

30年後の□□を考えよう！

悪い例

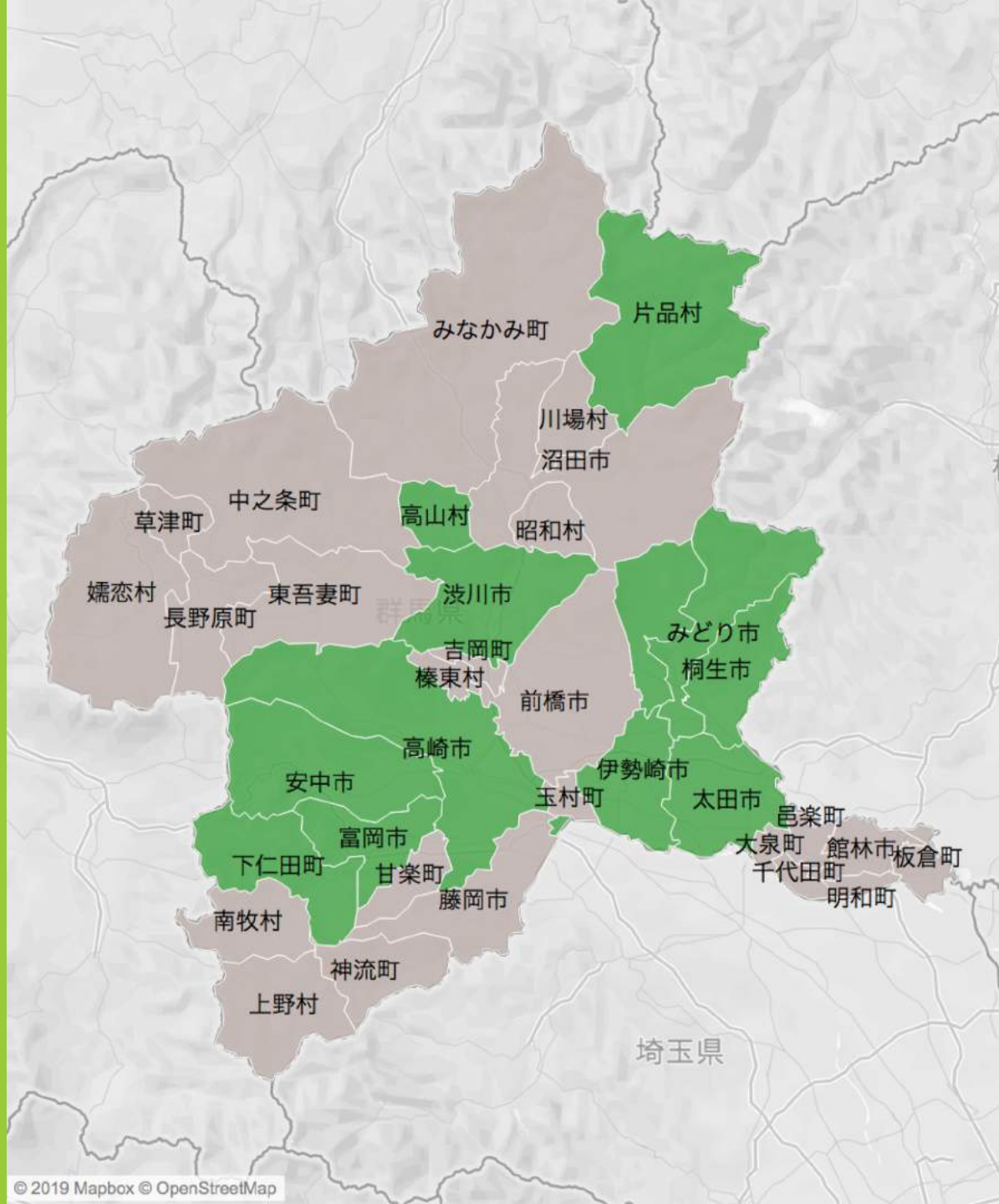


□□オープンデータを使おう

□□データを活用したアイデアを考えよう

{課題} を解決するアイデアを考えよう

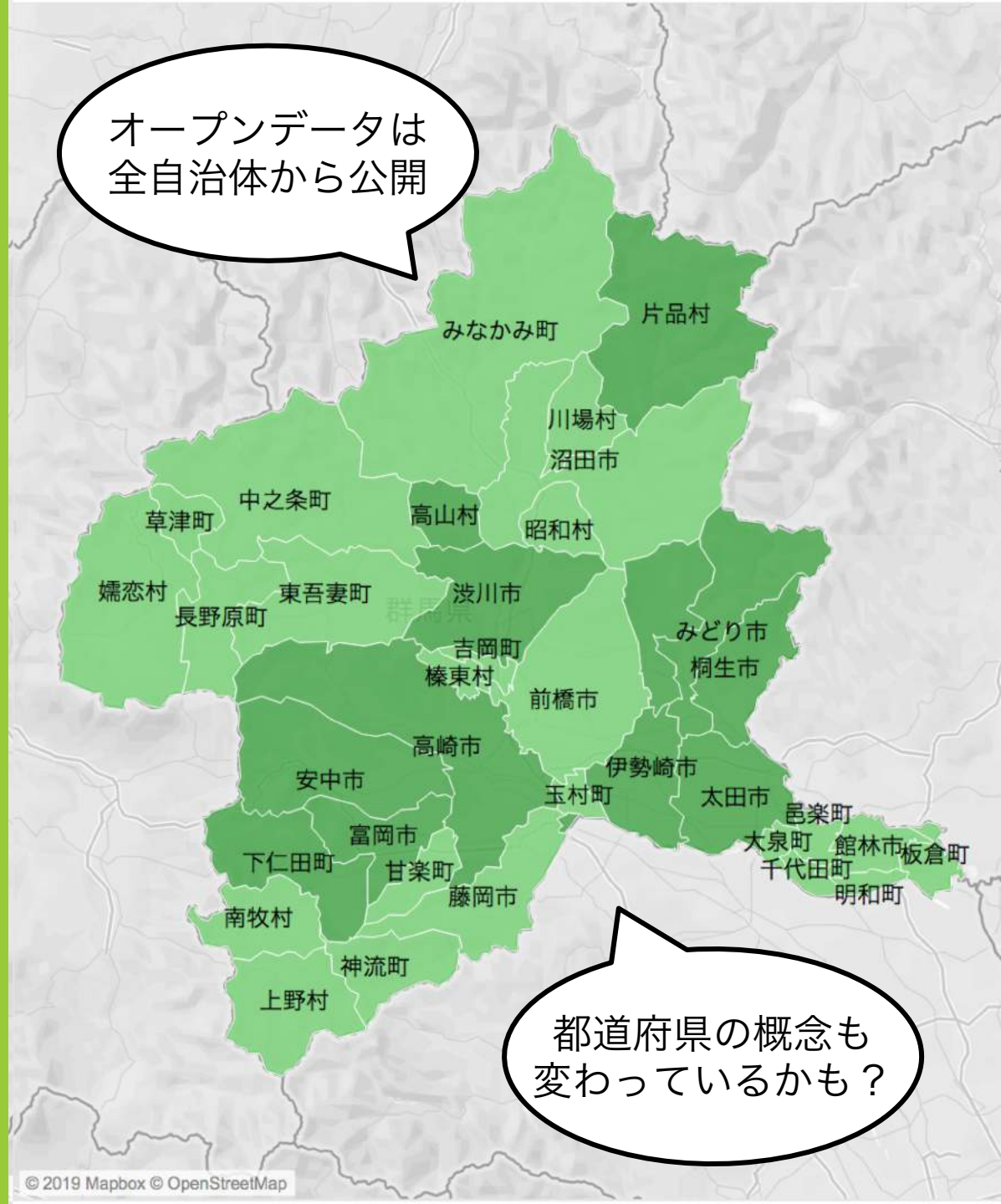
本日の研修 参加市町村



本日のテーマ

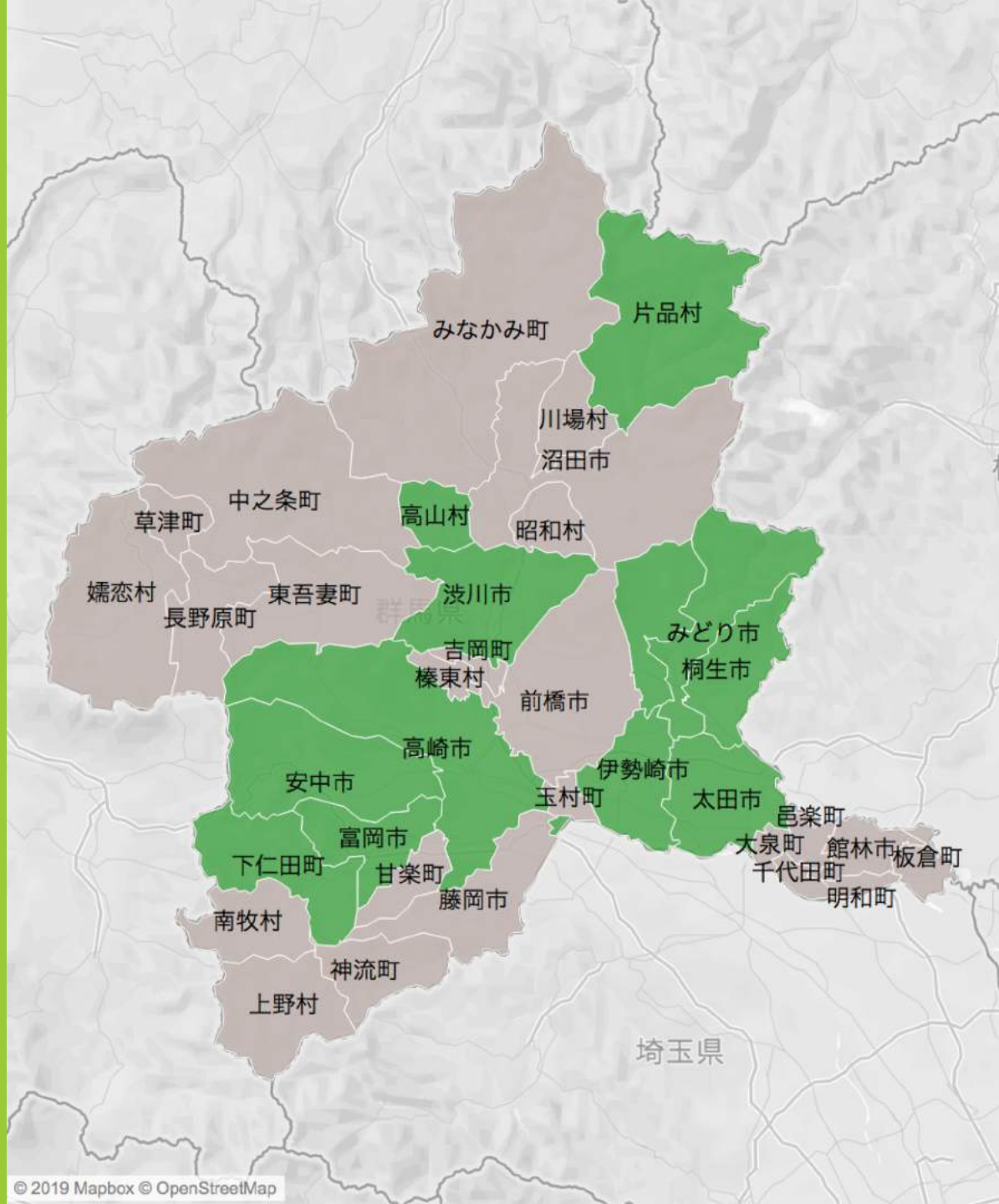
10年後の
ICTを使った
広域連携を
考えよう！

オープンデータは
全自治体から公開



都道府県概念も
変わっているかも？

本題に入る前に
せっかくなので
名刺交換して
おきましょう！



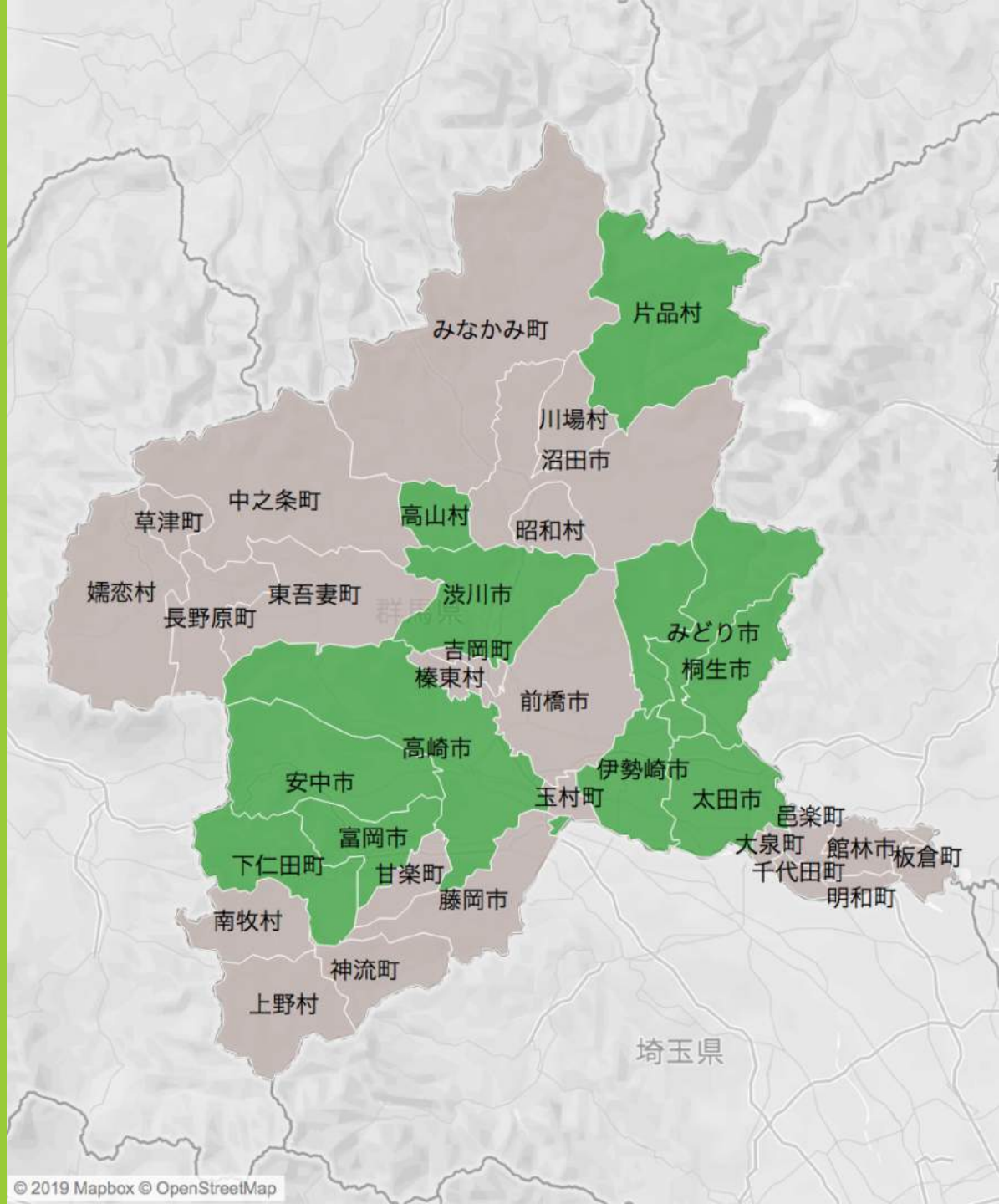
名刺交換タイム (5分間)

1. お名前

2. ご所属

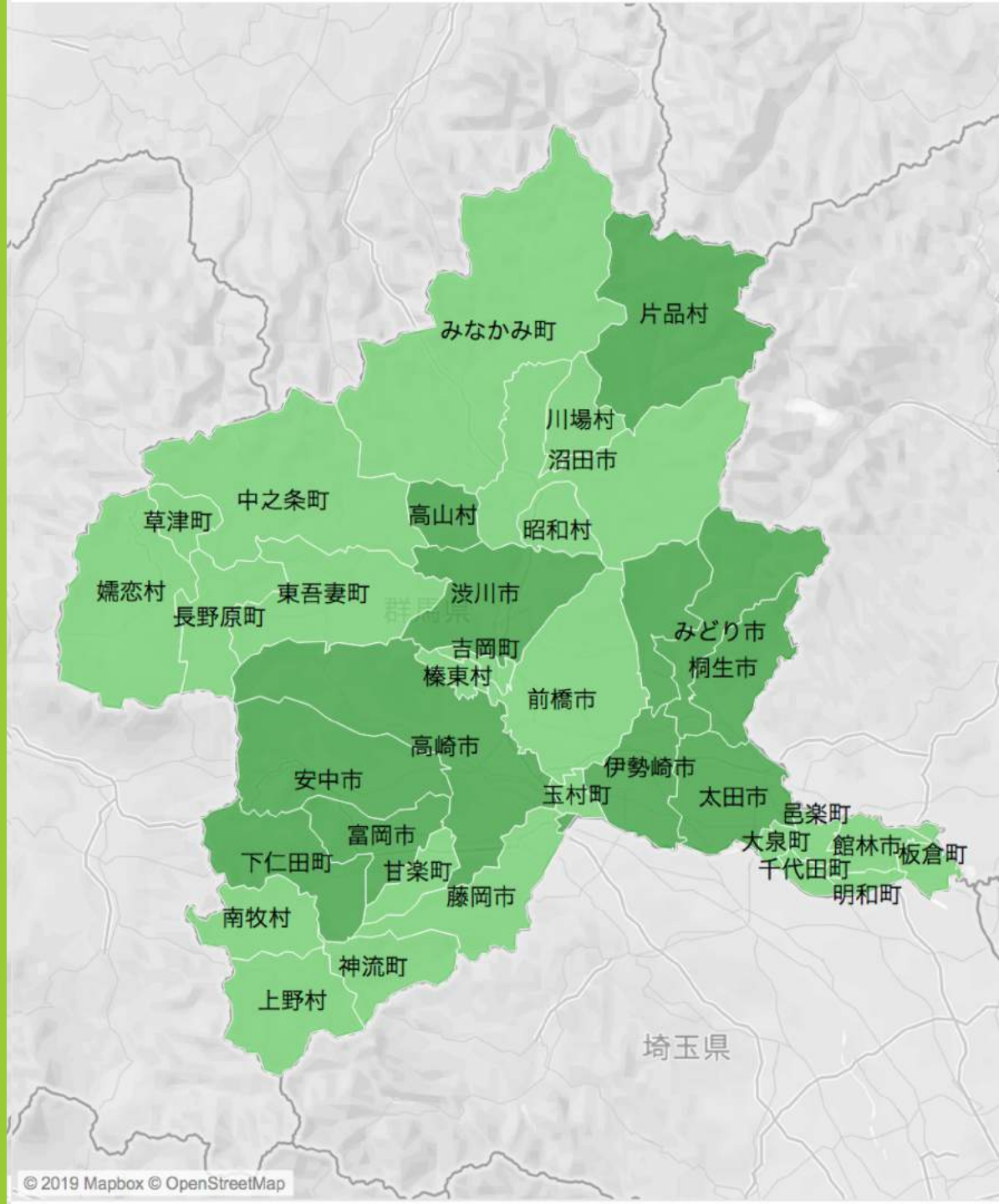
3. 今日これまでの
研修で印象に
残ったこと

できるだけ
たくさんの人と
交換しましょう！



本日のテーマ

10年後の
ICTを使った
広域連携を
考えよう！



アイディアは質より「量」

思いつきでOK！

無責任でOK！

実現性や有用性の判断は
後回しでOK！



プレイズ・ファースト

praise first



- 相手の意見をリスペクトし、
良い所を褒めましょう
- アイディアを言しやすい場が
できます
- 創造的な思考のエンジンが
回り始めます

ブレインストーミング（アイデア発散）

今回使う手法：ブレインライティング

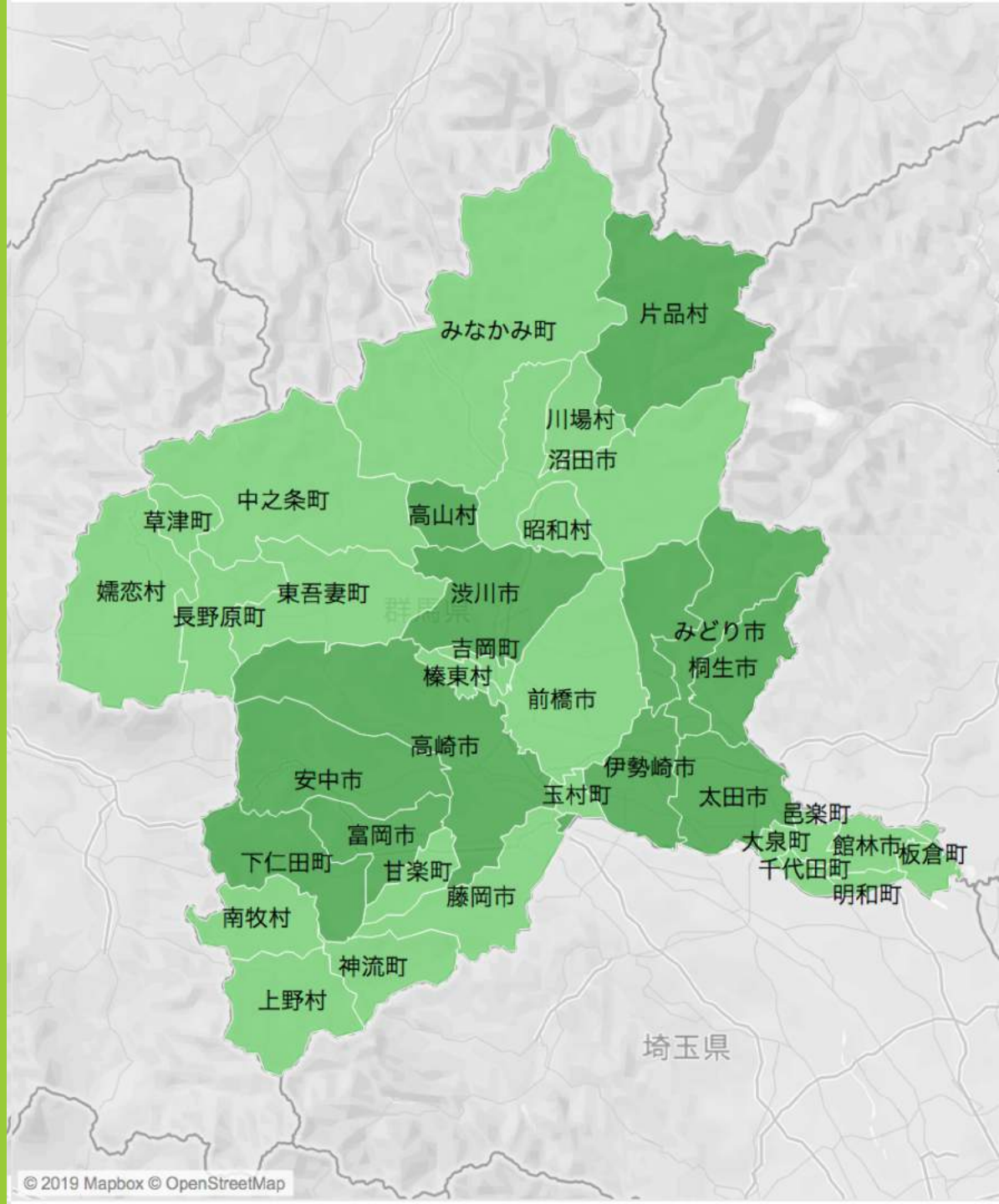
- ① シートを1枚ずつ持ちます
- ② テーマを記載します
- ③ 3枚の付箋にアイデアを書き、最初の段の3マスに貼ります（制限時間：3分）
- ④ テーブルの人同士で時計回りにシートを回します
- ⑤ 3枚の付箋にアイデアを書き、次の段のマスに貼ります
- ⑥ 全てのマスが埋まるまで④～⑤を繰り返します

1			
2			
3			
4			

- 必ず3つ埋めてください
- 過去に自分が書いたアイデアや、上に書かれているアイデアと違うアイデアを書いてください
- 他の人のアイデアへの便乗は大歓迎！








本日のテーマ

10年後の
ICTを使った
広域連携を
考えよう！



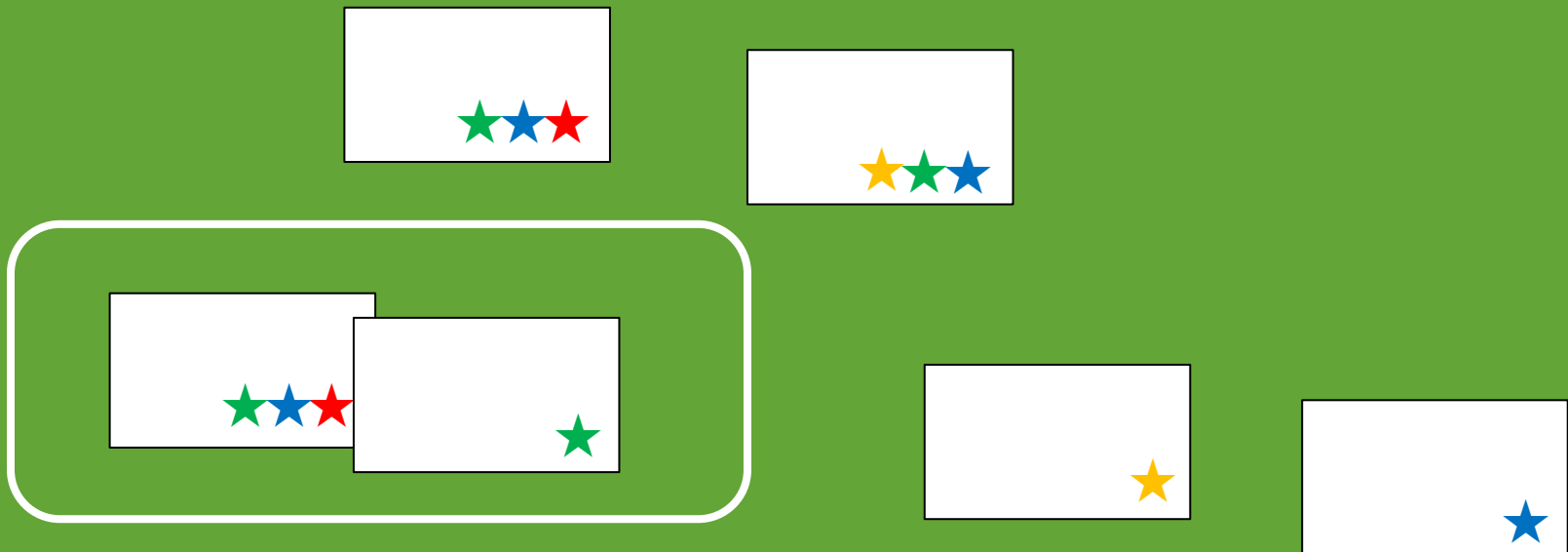
アイデアの評価

- ①シートを1枚ずつ持ちます
- ②好きな色のプロッキーを持ちます
- ③「面白い」「広がる可能性がある」と思うアイデアに星マークを一つ付けます（制限時間：30秒）
- ④時計回りにシートを回します
- ⑤同じようにまわってきたシートに星を付けます

1			
2			
3			
4			

- 「面白い」「広がる可能性がある」と思うアイデアに星マークをつけてください
- 持ち点の上限はありません
- ただし1つのアイデアに1人がつけられる星は1つまでです

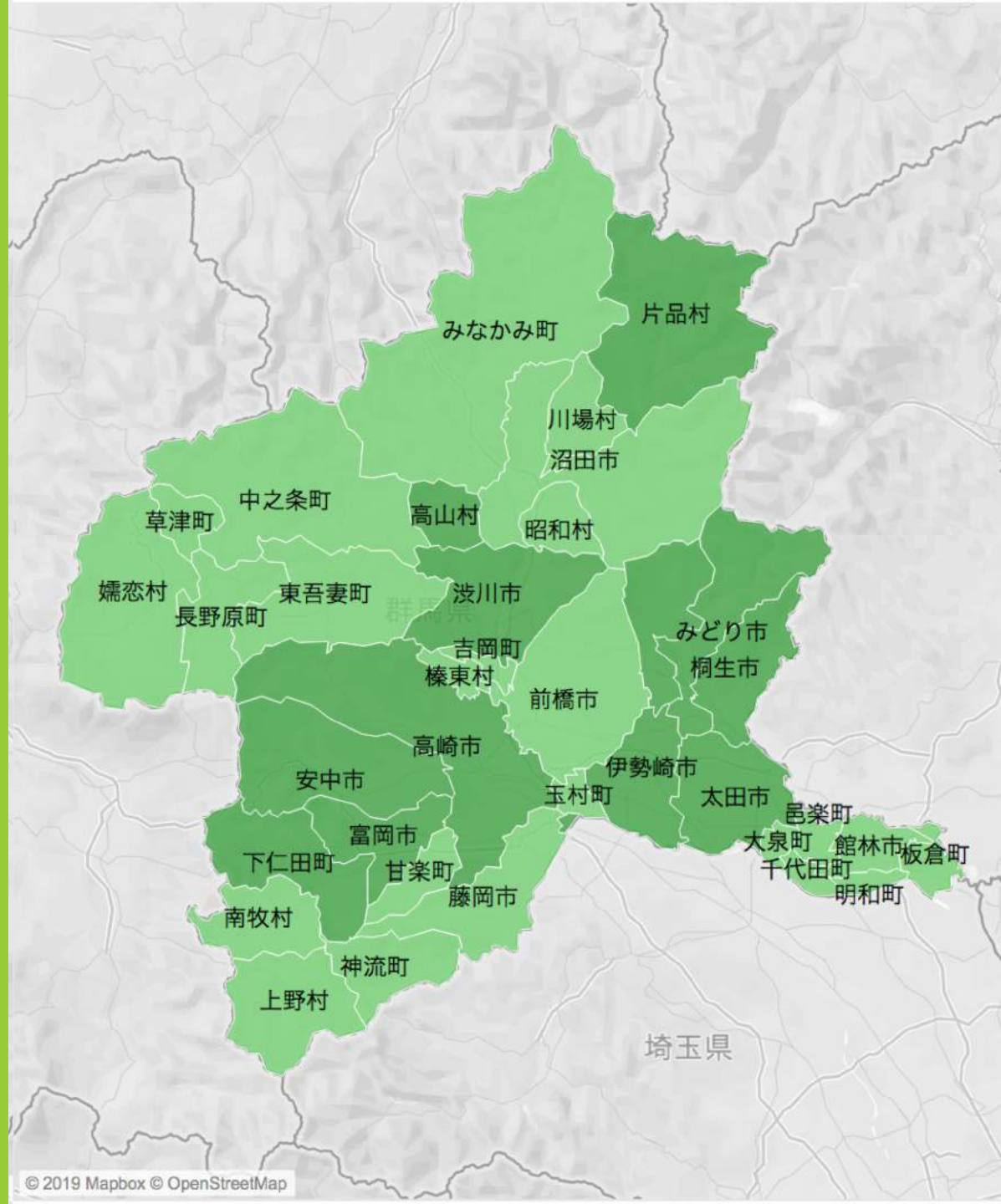
「ベストアイデア賞」の選定



- グループで話し合って「ベストアイデア賞」を決めてください
- 「ベストアイデア賞」はこのあと各チームから発表していただきます
- 星の多かったものに絞り込んだり、似ているアイデアがあればくっつけると選びやすいです

ベストアイデア賞
の発表

10年後の
ICTを使った
広域連携を
考えよう！



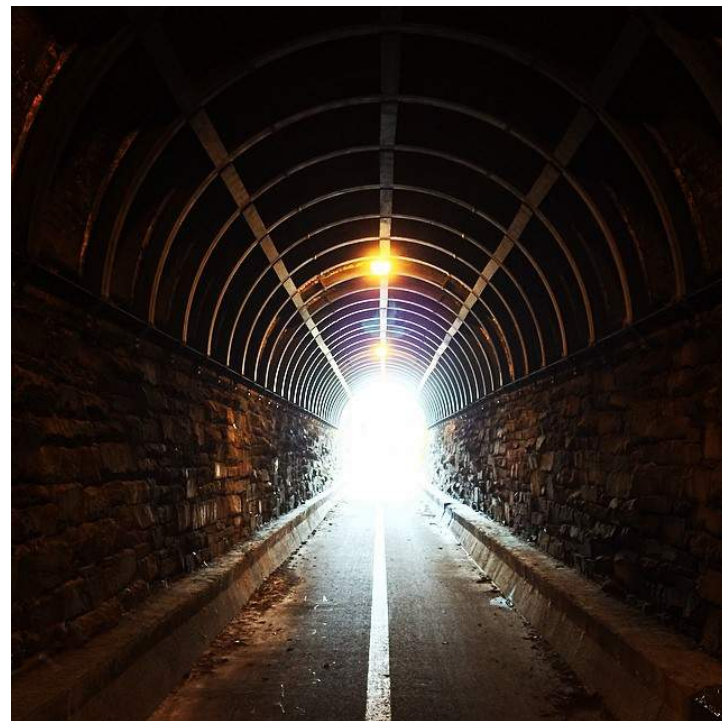
Contents

參考資料

1.9 アイデアを収束させる！

アイデアソンの終盤では、アイデアを収束させていく必要があります。発散させたアイデアを収束させるツールも用意されています。

1. 5W1H
アイデアを収束させていくフェーズでは、5W1Hを意識して発散したアイデアを収束させ、より具体的にしていきます。
2. ブレストルール
より現実的な企画に落とし込むには、実現可能性の検討も必要になります。このフェーズでは、ブレストの4つのルールは適用する必要がありません。
3. タイトル
アイデアの一つをまとめていく時にはタイトルを付けますが、タイトルは短く、より具体的なものにします。
4. ビジュアライズ
良いアイデアは何らかの絵にできるはずです。アイデアのまとめ段階ではビジュアルを入れていく事を推奨します。



["Convergence"](#) by [Blake Patterson](#) is licensed under [CC BY 2.0](#)

収束時のツールも、ハイライト法、リーンキャンパス（ビジネスモデルキャンパス）、ペルソナシート、カスタマージャーニーマップ、など様々なツールがあります。

1.10 5Wマンダラ

マンダラートはアイデアソン前半の発散時の最初の個人ワークとして使うことも多いツールですが、アイデア収束時のツールとしても利用可能です。

5Wマンダラは中心にWhoを記載して、縦軸にWhatとWhy、横軸にWhereとWhenを記載します。縦軸は主体的な行動の軸、横軸は主人公を取り巻く環境の軸になっています。5Wが埋まった全体がHOWになります。

	What	
Where	Who	When
	Why	

5Wマンダラ

出典：加藤 昌治「考具」阪急コミュニケーションズ

※本ワークショップで出たアイデアを収束させるために、5Wマンダラでアイデアを整理して、整理した内容を踏まえたタイトルを付けてみましょう！

2.1 アイデアソンとは？

アイデアソン (Ideathon) とは、「アイデア (Idea) 」+「マラソン (Marathon) 」を合わせた造語です。多様な人が集まり、グループワークを通じて、課題解決のためのアイデア出しや、新しいサービスや商品のアイデア創出を行うためのイベント (アイデア出しのワークショップ) になります。

元々はハッカソン (※) の導入部分で、アイデア創出ワークとして実施していたもので、このアイデア創出部分を抜き出したものがアイデアソンになります。

※ハッカソン(hackathon)とは
ハック(Hack)とマラソン(Marathon)を掛け合わせた造語で、プログラマ、デザイナー、プランナーなどが集まり、短期集中で、新たなサービスやアプリケーションのプロトタイプを開発する取り組み

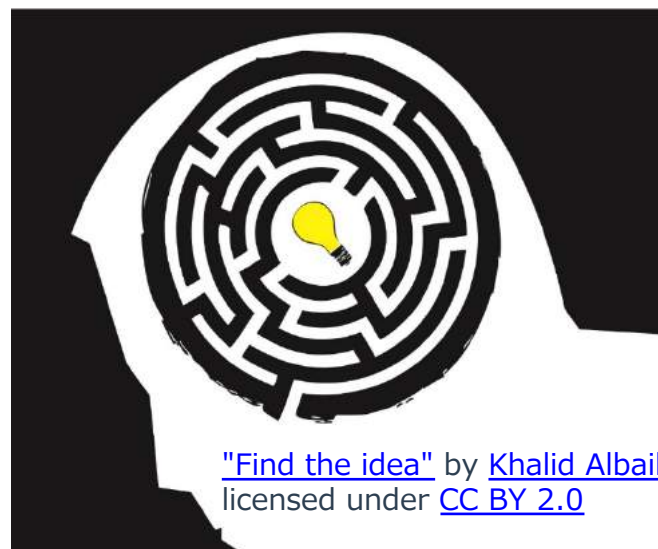
アイデアとは既存の要素の新しい組み合わせ以外の何ものでもない
ジェームス・W・ヤング

このヤングの言葉はアイデア出しやワークショップの本で必ずと言ってよいほど紹介されている言葉で、アイデアの定義とも言えます。

このアイデアの定義を採用すると、0 (ゼロ) から生み出されるアイデアは存在しないという事が理解できます。

また、アイデアが既存の要素の新しい組み合わせという事は、既存の要素を沢山ストックしていた方が、アイデアを創出しやすくなります。

アイデアソンにはアイデア創出の仕掛けが準備されています。
多様な人とのグループワークで玉石混淆のアイデアの海を作る事で、新たなアイデアの創出を目指すのがアイデアソンです。



["Find the idea"](#) by [Khalid Albaih](#) is licensed under [CC BY 2.0](#)

2.2 アイデアソンの適用領域

アイデアソン様々な分野で開催されており、代表的な7つの分類を表で示しています。分野によってはメンバーを限定してクローズで開催されることもありますが、本ワークショップでは、④⑦を想定してオープンに開催するアイデアソンを前提とします。

分類	目的	主要な主催	開催方法
①新事業創出	新たなサービスや商品、事業創造	大企業、公的支援機関、ベンチャーキャピタルなど	オープン／クローズド
②スタートアップ	起業・創業に向けた事業創造	スタートアップアクセラレーター、ベンチャーファンド、公的支援機関、大企業	オープン／クローズド
③地域活性化	地方創生や地域活性化、まちづくりに向けたアイデアやプロジェクト、事業アイデアの創造	自治体、コミュニティ団体、NPO法人、大学	オープン
④地域課題・社会課題解決	社会課題・地域課題解決に向けた事業やプロジェクト、政策アイデアの創造	自治体、公的支援機関、大学、大企業、シンクタンク	オープン
⑤教育・人材育成	起業人材育成、学生教育、アイデア創出手法の創出	大企業、公的支援機関、大学	オープン／クローズド
⑥エコシステム	多様な事業者の興隆や関係形成、ネットワーク構築	公的支援機関、自治体、大学	オープン
⑦オープンデータ活用	オープンデータを活用したアプリケーションやサービス開発	政府、自治体、オープンデータ推進機関	オープン

2.3 アイデアソンを企画する

他のイベントと同様に、まずはイベント開催の目的を明確にします。テーマを何にするのか、どこをゴールとして設定するのか。イベントの企画段階は時間をかけて、入念に行いましょう。

1. テーマ設定

アイデアソンではテーマ決めが重要です。主催者の課題が参加者の課題とイコールとは限りません。テーマを決めたら、一度参加してほしい人にヒアリングしてみて、アイデアが出てきそうか確認してみましょう。

2. 参加者の多様性

イベントの参加者を募集する時には、参加者の多様性を意識する必要があります。性別、年齢だけではなく、仕事や専門性も考慮に入れる必要があります。一番重要なのは当事者意識を持った人を集める事です。当事者意識を持った人がいない場合、アイデアソンが次のアクションに繋がる可能性が、かなり低くなります。

3. 知財の扱い

アイデアソンでは、多様な人が集まり、それぞれノウハウや知見、アイデアを提供し、新たなアイデアを創造します。アイデアソンを実施して、良いアイデアが生まれたら、そのアイデアは誰のものかという議論があります。オープンに開催するアイデアソンでは、生まれたアイデアは「Public Domain」として扱う事が多いです。アイデアの扱いに関して、アイデアソンの最初に必ずアナウンスしましょう。アイデアソンのテーマによっては参加者から同意書を取るといったケースも考えられます。

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] からCC BY4.0で同意書のサンプルが提供されていますので、この文書を参考に同意書を作成する事が可能です。
https://github.com/saygo/makeathon_agreement

2.4 アイデアソンのプログラムの例

アイデアソンは、通常は半日か一日、長い場合は2日間で開催する事もあります。
ここでは、アイデアソンのプログラムの例を示します。

例) 1日のアイデアソン

10:00 – 10:10 主催者挨拶
10:10 – 10:40 インプットセミナー①
10:40 – 11:10 インプットセミナー②
11:10 – 11:30 アイスブレイク
11:30 – 12:00 かけ算ストーミング
12:00 – 13:00 昼食
13:00 – 13:20 マンダラート
13:20 – 13:40 スピードストーミング
13:40 – 14:20 アイデアスケッチ
14:20 – 14:30 休憩
14:30 – 15:00 ハイライト法（チーム分け）
15:00 – 15:20 グループワーク
15:20 – 16:00 ブラッシュアップシートの作成
16:00 – 17:00 チーム発表と講評

アイデアソンは通常5つのフェーズに分かれています。

1. インプットセミナー

参加者全員が当日のテーマに詳しいわけではありませんので、
テーマの領域で詳しい人に情報提供セミナーを行ってもらいます。

2. アイスブレイク

アイデアソンでは多様な参加者を集めるため、初めて会う人が
多く参加します。そのため、アイスブレイクは不可欠になります。

3. プレスト（アイデアの発散）

アイデアソンの前半は、アイデアの発散フェーズです。いくつかア
イデアソン向けのワークがありますので、参加者やテーマに合わせて
選択します。

4. ブラッシュアップ（アイデアの収束）

プレストで沢山出たアイデアを、収束させて企画に近づけていき
ます。

5. 発表

最後にチームでまとめたアイデアを発表してもらいます。

2.5 運営体制

アイデアソンを実施するためには、主催者、事務局、ファシリテータの3つの役割が必要になります。他にも受付や撮影など、通常のイベントのスタッフも必要となります。

主催者：企画立案、実施後の評価

事務局：会場調整、物品準備、資料準備、受付、資料配布、写真撮影、アンケート

ファシリテータ：企画立案支援、当日の仕切り

主催者がアイデアソンに慣れていて、参加者が10名程度の小さなアイデアソンであれば、ファシリテータ1名、事務局2～3名でも開催可能ですが、アイデアソンをテンポよく開催するには、きちんとした運営体制をとる必要があります。

アイデアソンの当日の運営体制（例）

役割	内容	必要人数
司会・ファシリテータ	アイデアソンやワークショップ全体の場づくりを行う	1名
ファシリテーションサポート	ファシリテーターのサポートとして、参加者のアイデア出しの手伝いを行う	1～3名
ディレクター	アイデアソンの全体の統括を行う	1名
AD	ファシリテータやディレクターの手足となって、雑務や事務作業を行う	1～2名
受付	参加者の管理を行う	1～2名
記録	写真撮影、録画、レポート作成などの記録を行う	2～3名

出典：「アイデアソン・ハッカソン運営ガイドブック」 by H-tus Ltd. is licensed under CC BY4.0
<https://www.slideshare.net/cc-lab/ver10-30250006>

2.6 準備する物、会場

アイデアソンを開催するのに準備するものは、模造紙、付箋、ペンなどで、特別なものは必要ありません。会場も通常の会議室で実施可能ですが、最近はオープンイノベーション実現のための、クリエイティブなスペースが増えていますので、借りれるようであれば、そのよう会場をお勧めします。

品名・資料	備考	文具・資料	備考
プロジェクター	インプットセミナー、ファシリテータが利用します 変換コネクタも準備しましょう	プロッキー (太目のマーカー)	色が多いものが良いです
スクリーン	インプットセミナー、ファシリテータが利用します	ボールペン	ワークショップの筆記用具として準備します
ホワイトボード	グループワークで利用します。グループ分用意できない場合は、使い捨てのものでも良いです	サインペン	ワークショップの筆記用具として準備します
PA (マイク&スピーカー)	広い会場の場合は用意します	模造紙	ワークショップで利用する場合準備します
デジタルカメラ	SNSや開催報告のまとめのために必要です 最後に集合写真を撮る事もあります	付箋	ワークショップで利用します
ビデオカメラ・三脚	必要に応じて準備します	どこでもホワイトボード	ホワイトボードが足りない場合でワークが必要であれば準備します
ICレコーダー	必要に応じて準備します	ワークシート	個別のワークで利用するシートを準備します
PC・ポインタ	インプットセミナーで利用します	A3,A4白紙	必要に応じて準備します
電源タップ	会場が広い場合もあるのでいくつか準備しておきます	セロハンテープ	必要に応じて準備します
ストップウォッチ	スマホで代用可能です	はさみ	必要に応じて準備します
BGM用音楽	アイデアソンの途中で流す音楽を準備しておきます	のり	必要に応じて準備します
スピーカー	BGM音楽を鳴らすためにBluetoothスピーカーがあると便利です	飲み物	講師用、参加者用
		お菓子	甘いものがあると良いです

2.7 アイスブレイクとは？

アイスブレイクとは、初めて会った人の緊張をほぐし、コミュニケーションを取りやすくするために、自己紹介や簡単なゲームの事です。緊張（アイス）を壊す（ブレイク）ことから、アイスブレイクと呼ばれます。

アイデアソンのアイスブレイクは主に以下の目的で行われます。

- ① 緊張を和らげる
- ② 名前を覚える
- ③ リフレッシュする
- ④ アイデア出しの準備
- ⑤ チーム分け（プログラムによる）

※「アイスブレイク ネット」で検索すると、アイスブレイクの事例は多く出てきます。また、アイスブレイクの本も多く出版されていますので参考になります。

また、実際にイベントで実施されているアイスブレイクは、ベテランのファシリテータの経験が詰まっていますので、イベントに参加してネタをためていくのもおすすめです。



[Left: "black ice" of fresh frozen water, no bubbles, barely floats and hard to see and break. Inuits hate it. Right: "white ice" from way old collapsed snow, with trapped ancient air in compressed bubbles. White, opaque, floats well and breaks easy. It fi by Bruno Sanchez-Andrade Nuño is licensed underCC BY 2.0](#)

2.8 アイスブレイク - 自己紹介

自己紹介は最もよく行われるアイスブレイクです。名前や所属を知ってもらう事ができます。自己紹介にもいくつかやり方がありますので、時間に応じて選択してください。

1. ベーシックな自己紹介

一番ベーシックな自己紹介は、名前、所属、仕事の内容、趣味くらいを1分くらいで言ってもらうものになります。アイスブレイクの時間があまりない場合は、この手法になるかと思います。

2. ちょっと掘り下げる自己紹介

少しアイスブレイクに時間が取れるようであれば、ペーパーを用意して、名前、所属以外に、マイブームを3つ書いてもらい、その紙を使って自己紹介をしてもらいます。

3. かなり掘り下げる自己紹介

慶應義塾大学SFCの井上英之研究会の中で誕生した手法で、単なる自己紹介ではなく、かなり掘り下げた自分のライフヒストリーを作るというメソッドです。

※参考：マイプロジェクト：<http://my-pro.me/>

名前	所属	出身地
----	----	-----

マイブーム（今ハマっていること）を3つ

- 1
- 2
- 3

2.で使う自己紹介ペーパーの例

マイプロ Me編	名前（ニックネーム、読んでほしい名前、その由来）	作成日： 場所：
似顔絵・写真	みんなが知らない自己紹介	
自分ヒストリー 昔（小学校）	人生グラフ：横軸は年、縦軸はイキガミ度（幸せ度）。人生で輝いていた時、読んでいた時を見える化しよう！	
（中学・高校）	+	
（専門・大学）	-	
（現在）	みんなが知らない自慢・一発芸・得意技	
今		

Copyright © マイプロ研究会 2015. マイプロジェクトの発展へ

3.のワークシートの例：マイプロme編

2.9 アイスブレイク - かけ算ストーミング

かけ算ストーミングは、ブレインストーミングのウォーミングアップとして行うアイスブレイクです。

かけ算ストーミング

単語をかけあわせたアイデア発散

1. 2人1組でペアをつくります。
2. 付箋に好きな言葉（名詞）を3つ書いて伏せてください。(1min)
3. お互いの言葉を縦横にならべて、マトリクスをつくります。
4. 2つの言葉を掛け合わせた新しいサービス・商品のアイデアを9つ書き出してください。(左の列から下の行へ/20Sec×9=3min)
5. 最もユニークなものを1つ選んで、他のペアに紹介してください。

	針金	リモコン	タオル
りんご	ヒメリングを串刺しにして販売する	押すと木のりんごが落ちるリモコン	りんご磨き専用タオル
お金	5円玉専用コインホルダー	押すだけで課金されるリモコン	お札のデザインのバスタオル (くるまりたい)
真夏日	真夏日になると真っ赤になる温度通知針金	真夏日しか操作できないエアコンのリモコン	凍らせたタオルをキオスクで販売

20

出典：「アイデアソンに入るためのウォーミングアップ」 by RYO HARA is licensed under CC BY4.0
<https://www.slideshare.net/hararyo/ss-56870955>

2.10 資料集

アイデアソンを開催する時に参考になる本やWebリソースをまとめています。

参考文献：

- 須藤順、原亮 (2016)「アイデアソン!: アイデアを実現する最強の方法」徳間書店
- 高橋 誠 (2007)『ブレインライティング 短時間で大量のアイデアを叩き出す「沈黙の発想会議」』東洋経済新報社
- 加藤 昌治 (2003)「考具 ―考えるための道具、持っていますか?」CCCメディアハウス
- ジャック フォスター (著)、青島 淑子 (翻訳) (2003)「アイデアのヒント」CCCメディアハウス
- ジェームス W.ヤング (著)、竹内 均 (解説)、今井 茂雄 (翻訳) (1988)「アイデアのつくり方」CCCメディアハウス

Webサイト：

- エイチタス株式会社「アイデアソン・ハッカソン運営ガイドブック」URL: <https://www.slideshare.net/cc-lab/ver10-30250006> (2018年10月29日アクセス)
- Code for Japan 「5/18開催「アイデアソンのやり方を学ぶ」ワークショップ」 URL : <https://www.code4japan.org/story/%E3%80%90%E3%83%AF%E3%83%BC%E3%82%AF%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%83%E3%83%97%E3%83%AC%E3%83%9D%E3%83%BC%E3%83%88%E3%80%91%E3%83%91%E3%83%95%E3%83%96%E3%83%8B%E3%83%95%E3%82%AC%E3%82%A2%E3%82%A4%E3%83%87%E3%82%A2%E3%82%BD%E3%83%B3/> (2018年10月29日アクセス)
- アイデアプラント「ブレイン・ライティング・シート2」URL: <https://ideaplant.jp/products/bws2/index.html> (2018年10月29日アクセス)
- アイデアプラント「アイデアトランプ」URL: <https://ideaplant.jp/products/ideatrump/index.html> (2018年10月29日アクセス)
- 情報科学芸術大学院大学「ハッカソン／メイカソン参加同意書と終了後の確認書およびFAQ」URL: https://github.com/saygo/makeathon_agreement (2018年10月29日アクセス)