

# ミニディスカッション

オープンデータ利活用アイデアソン体験

公益財団法人 九州先端科学技術研究所  
内閣官房 オープンデータ伝道師  
総務省 地域情報化アドバイザー  
東 富彦  
azuma@isit.or.jp

## 1.1 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を開発する取り組み

アイデアソンは半日か1日で開催され、通常は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. ブレスト (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)  
ブレストで出たたくさんのアイデアを、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。



"Idea - Foster's Chill Head" by Foster's Art of Chilling is licensed under [CC BY 2.0](#)

本日のワークショップでは  
2.アイスブレイクと、3.ブレストを体験します。

## 1.2 アイスブレイク

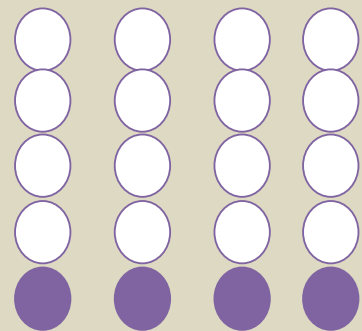
アイスブレイクとは、初めて会った人の緊張をほぐし、コミュニケーションを取りやすくするために、自己紹介や簡単なゲームの事です。緊張（アイス）を壊す（ブレイク）ことから、アイスブレイクと呼ばれます。

今回は整列ゲームを体験します。

チームに分かれて1列に並び、お題に合わせて並び替えを行うゲームです。

お題によって、チームメンバーの事を知ることができます。また、体を動かすため、チームでの一体感も生まれリフレッシュ効果も見込めます。

1. チームに分かれて整列します
2. 各チーム、これから出すお題の通りに整列してください
3. 整列できたチームの先頭の方は手を挙げてください
4. これからお題を出します！



3

# 誕生日の早い人から順番に

## 1月1日が先頭です

# 通勤時間が長い人順に

遠い人が長いとは限らない？

5

## 1.3 アイデアを発散させる！

アイデアソンの前半はアイデアを発散させます。発散→収束→発散とプロセスを繰り返すプログラムを組むこともあります。

アイデア発散フェーズでは、ブレインストーミングのルールを適用します。

グループワーク実施時には、以下の4つのルールを守ってもらう事を徹底して下さい。

- ① 他人の発言を批判しない
- ② 自由奔放な発言を歓迎する
- ③ 質より量を求める
- ④ 他人のアイデアに便乗する



"Macau Fireworks Festival" by [Stefan Magdalinski](#) is licensed under [CC BY 2.0](#)

※アイデア発散時のツールは、ブレインストーミング、マンダラート、スピードストーミング、アイデアスケッチ、連想ゲーム、マインドマップ、ブレインライティングなど多くのツールがありますが、今回は「ブレインライティング」を体験します。

## 1.4 ブ레인ライティング

沈黙のブレインストーミングと呼ばれる「ブレインライティング」は、通常のブレインストーミングのように発言するのではなく、シートにアイデアを書き出し、それをチームメンバーで回して、アイデアを追加していく事で、他のメンバーのアイデアに便乗し、短時間に多くのアイデアを生み出すことができるワークです。

①シートを1枚ずつ持ちます

②テーマを記載します

③3枚の付箋にアイデアを書き、シートの一番上の段の3マスに付箋を貼ります（制限時間は3分です）

④左の人にシートを渡し、右の人からシートを受け取ります

⑤2段目のマスに3つアイデアを書いた付箋を貼ります（上のアイデアに便乗OKです）

⑥先ほどと同様に左の人に自分のシートを渡し、右の人からシートを受け取ります

1			
2			
3			
4			

※今回は1チーム4名で実施します（通常は6人1チームで6セット繰り返してすべての枠を埋めます）

机の上に付箋が4色置いていますので、各自好きな色を選んでください。黒いペンで付箋にアイデアを書き込んでください。

※必ず3つ書き込んでください。過去に自分が書いた同じアイデア、上に書かれているアイデアと違うアイデアを記載してください。

7

## 1.5 テーマ決め

アイデアソンではテーマ決めが重要です。テーマにどれだけ抽象度を残すのか具体的なテーマにするのか、目的に応じて、テーマ決めの方針が異なってきます。

本日のテーマは、皆さんは市民の立場で（行政の立場ではなく）

**私の生活が劇的に良くなる、究極のオープンデータ活用法はこれだ！**

です。

※アイデアソンでは、テーマを決める時に、アイデアを拡げたい場合に、「思わず・・・したくなる」や、「究極の・・・」、「劇的に・・・する」などのキーワードを入れる事で、実現可能性を取り払った、大胆な意見が出るようにします。

アイデアソンの企画を立てるとき、思いつかないようなアイデアを出したい場合は、タイトルを少し変更すると効果的です。

例) 「オープンデータの取組みに、原課に協力してもらうためには」

↓

「原課の職員をオープンデータのとりこにするには」

8

## 1.6 オズボーンのチェックリスト

アイデアが出ないときは、前の人のアイデアに乗っかりましょう。  
人のアイデアは自分のアイデアでいいのです！

転用：他の使い道はないか？現在のままで新しい使い道がないか？  
応用：他からアイデアを借用できないか？似たものはないか？真似できないか？  
変更：変えてみるとどうなるか？意味、色、形を変えたらどうなるか？  
拡大：大きくしたらどうなるか？長くする、頻度を増やす、時間を延ばしたらどうなるか？  
縮小：小さくしたらどうなるか？短くする、軽くする、時間を短縮するとどうなるか？  
代用：他に代用できるものはないか？代わりになる人、場所、材料などはないか？  
置換：入れ替えてみたらどうなる？順番を変えたら？  
逆転：逆さにしてみたらどうなる？上下左右を入れ替える、役割を反対にしたら？  
結合：組み合わせてみたらどうなる？混ぜる、合わせるとどうなるか？

※机の上にアイデア出しのヒントが書かれた、アイデアランプ（企画・制作：アイデアプラント、東北堂印刷株式会社）のコピーを配布していますので、アイデア出しの参考にしてください。

9

## 1.7 評価

$3 \times 4 = 12$ 個  $\times 4$ 人分  $= 48$ 個のアイデアが生まれていると思います。  
この48個のアイデアの評価を行います。

- 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。複数アイデアに付けて良いですが、1つのアイデアに付ける星は1つです。（時間は30秒です）
- ④左の人にシートを渡し、右の人からシートを受け取ります
- 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	 		

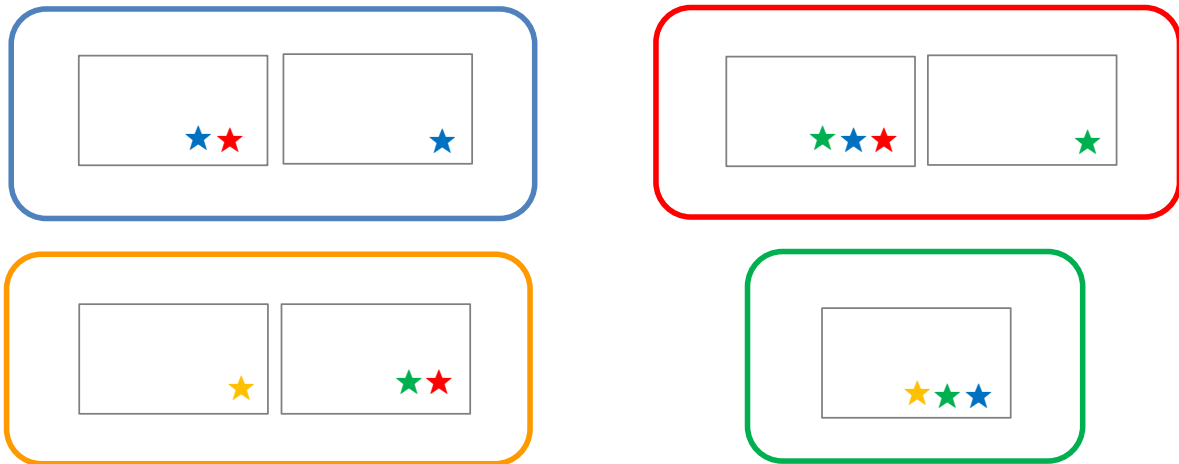
※シートに記入し終わったら

一人1枚シートを持って「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1つつけます。  
星マークを付け終わったら、左の人に自分のシートを渡して、右の人からシートを受け取ります。  
まわってきたシートにも同様に星マークを付けます。  
全てのシートに目を通すまで、これを繰り返します。  
最後に星のついているアイデアや印象に残ったものについてグループで話し合います。

10

## 1.8 グルーピング

星のついているアイデアが10～20個くらい出てきていると思いますので、似たアイデアでグループを作ります。その中から一番良いと思うアイデアを各チームで一つ選んでください。



※グループが多い場合はグループをまとめて最終的に3～5個くらいのアイデアに絞ってください。  
星の数が多いものを主として、星の少ないアイデアをエッセンスとして少し取り入れても大丈夫です。

※最後に話し合っ、チームで一番良いと思うアイデアを選んでください。

11

# END

ミニディスカッション

12