

まちづくり人養成講座～新しい時代の話し合い入門～

アイディアの湧き出る会議入門

アイディア・ラボ (β) 代表 池山敦



池山敦（42）

三重県生まれ 伊勢高校～新潟大学法学部

認定ワークショップデザイナー（大阪大学）/
ファシリテーター／日本創造学会員

＜ワークショップ実施実績＞

中部電力株式会社／株式会社デンソー／シャープ株式会社／住友電装株式会社／大阪大学コミュニケーションデザインセンター／大阪人間科学大学／三重県 他

＜専門分野＞創造性開発、デザイン思考、未来シナリオ、ダイアログ



池山敦（42）

三重県生まれ 伊勢高校～新潟大学法学部

認定ワークショップデザイナー（大阪大学）/
ファシリテーター／日本創造学会員

＜ワークショップ実施実績＞

中部電力株式会社／株式会社デンソー／シャープ株式会社／住友電装株式会社／大阪大学コミュニケーションデザインセンター／大阪人間科学大学／三重県 他

＜専門分野＞創造性開発、デザイン思考、未来シナリオ、ダイアログ



高校～新潟大学法学部

デザイナー（大阪大学）/
日本創造学会員

施実績>

株式会社デンソー/シャー
電装株式会社/大阪大学コミ
ザインセンター/大阪人間科
他

造性開発、デザイン思考、未来
アログ



ヤ
コ
ミ
間
科

、未来



2011年9月発足、2014年10月までに17回の自主開催ワークショップを実施。すべて満員御礼となる。募集開始とともに申し込みが殺到し、24時間以内に満席となることもある（第14回）。

三重県に二人のみいた、「日本創造学会」（初代会長はKJ方の川喜田二郎氏）会員である池山と米山が、意気投合し2011年9月に第1回ワークショップを実施する。その後、テレビ、新聞などにも取り上げられ、自主開催のワークショップを不定期に17回継続する。

また、最近では研修、企画外注などで行政機関、一般企業などからのご依頼も多く、電力会社、健康ランド、メーカーなどでの出前ワークショップを多数実施する。



2011年9月発足、2014年10月までに17回の自主開催ワークショップを実施。すべて満員御礼となる。募集開始とともに申し込みが殺到し、24時間以内に満席となることもある（第14回）。

三重県に二人のみいた、「日本創造学会」（初代会長はKJ方の川喜田二郎氏）会員である池山と米山が、意気投合し2011年9月に第1回ワークショップを実施する。その後、テレビ、新聞などにも取り上げられ、自主開催のワークショップを不定期に17回継続する。

また、最近では研修、企画外注などで行政機関、一般企業などからのご依頼も多く、電力会社、健康ランド、メーカーなどでの出前ワークショップを多数実施する。



2011年9月発足、2014年10月までに17回の自主開催ワークショップを実施。すべて満員御礼となる。募集開始とともに申し込みが殺到し、24時間以内に満席となることもある（第14回）。

三重県に二人のみいた、「日本創造学会」（初代会長はKJ方の川喜田二郎氏）会員である池山と米山が、意気投合し2011年9月に第1回ワークショップを実施する。その後、テレビ、新聞などにも取り上げられ、自主開催のワークショップを不定期に17回継続する。

また、最近では研修、企画外注などで行政機関、一般企業などからのご依頼も多く、電力会社、健康ランド、メーカーなどでの出前ワークショップを多数実施する。



おいしいぞ! みえ
三重県公式ウェブサイト

本文 | モバイル三重県 | Foreign Languages | 文字拡大・色変更など

サイト内検索 Google カスタム検索 検索 詳細検索

ホーム | 暮らし・環境 | 防災・防犯 | 健康・福祉・子ども | スポーツ・教育・文化 | 観光・産業・しごと | まちづくり | 県政・お知らせ情報 | 県の組織

トップページ > お知らせ情報

平成26年10月31日

みえの少子化対策を考える「フューチャーセッション」を実施します

三重県では、少子化対策にかかる県民の皆さんの意識を高め、少子化対策を県民運動として盛り上げていくために、様々な方々にご参加いただき、自由な雰囲気の中で、少子化対策の課題やアイデアなどを考える対話の場（フューチャーセッション）を設けます。参加費は無料です。専門的な知識は必要ありません。学生から大人の方までどうぞ気軽に参加いただき、未来の三重県について話してみませんか。

1 概要
県内5つの地域で、企業、団体、市町等に所属する方をはじめ、広く県民の皆さんにお集まりいただき、少子化対策に関する具体的なテーマについて、未来の地域社会を思い描きながら、自由な雰囲気の中で、課題や新たなアイデアなどを検討します。当日は、参加者が5～6名のグループに分かれ、ワークショップ形式で話し合いを行います。ここで出されたアイデアの一部は「三重県少子化対策推進県民会議」にも報告します。

2 日時、場所 ※サブテーマについては、変更することがあります。

○北勢地域
・日時 平成26年11月13日（木） 午後1時10分～午後3時40分
（申込み〆切 11月10日（月））
・テーマ 子育てについて
・サブテーマ ～あなたの「これがあつたら嬉しいな」「こんな子育ていいんじゃない？」をみんなでシェア!～
・場所 三重県四日市庁舎 2階 第22会議室（四日市市新正4-21-5）

○中勢地域
・日時 平成26年11月19日（水） 午後1時10分～午後3時40分
（申込み〆切 11月14日（金））
・テーマ 妊娠・出産について
・サブテーマ ～あなたが思う「子どもを持ちたい!と思う妊娠・出産環境」には何がある?～
・場所 三重県総合文化センター 県文化会館 1階 レセプションルーム（津市一身田上津部田1234）

○南勢地域
・日時 平成26年11月25日（火） 午後1時10分～午後3時40分
（申込み〆切 11月20日（木））
・テーマ 男性の育児参画について
・サブテーマ ～あなたの「こんなことをしているよ!」「こんなことが嬉しいな!」「こんなステキな

4年10月までに17回
ワークショップを実施。すべて
開始とともに申し込み
以内に満席となるこ

た、「日本創造学
の川喜田二郎氏）
が、意気投合し2011
ワークショップを実施する。
などにも取り上げら
ワークショップを不定期に

企画外注などで
どからのご依頼も
ランド、メーカーな
ワークショップを多数実施する。

本日の目的

- ・なぜ、アイデア会議がうまくいかないのか知っていただきたい。
- ・ブレインストーミングのルールと意味を知っていただきたい。
- ・今後、創造的なアイデア会議で、西宮を元気にしていただきたい！

本日のアジェンダ

- 1. 簡単に本日のWSを説明
- 2. なぜ、今の時代にアイデアが必要とされるのか？
- 3. うまくいかない残念なブレストについてレクチャー
- 4. ブレインストーミングのルールを感じるゲーム
- 5. ブレインストーミングのルールのレクチャー
- 6. まとめ～予測不能な未来へ～

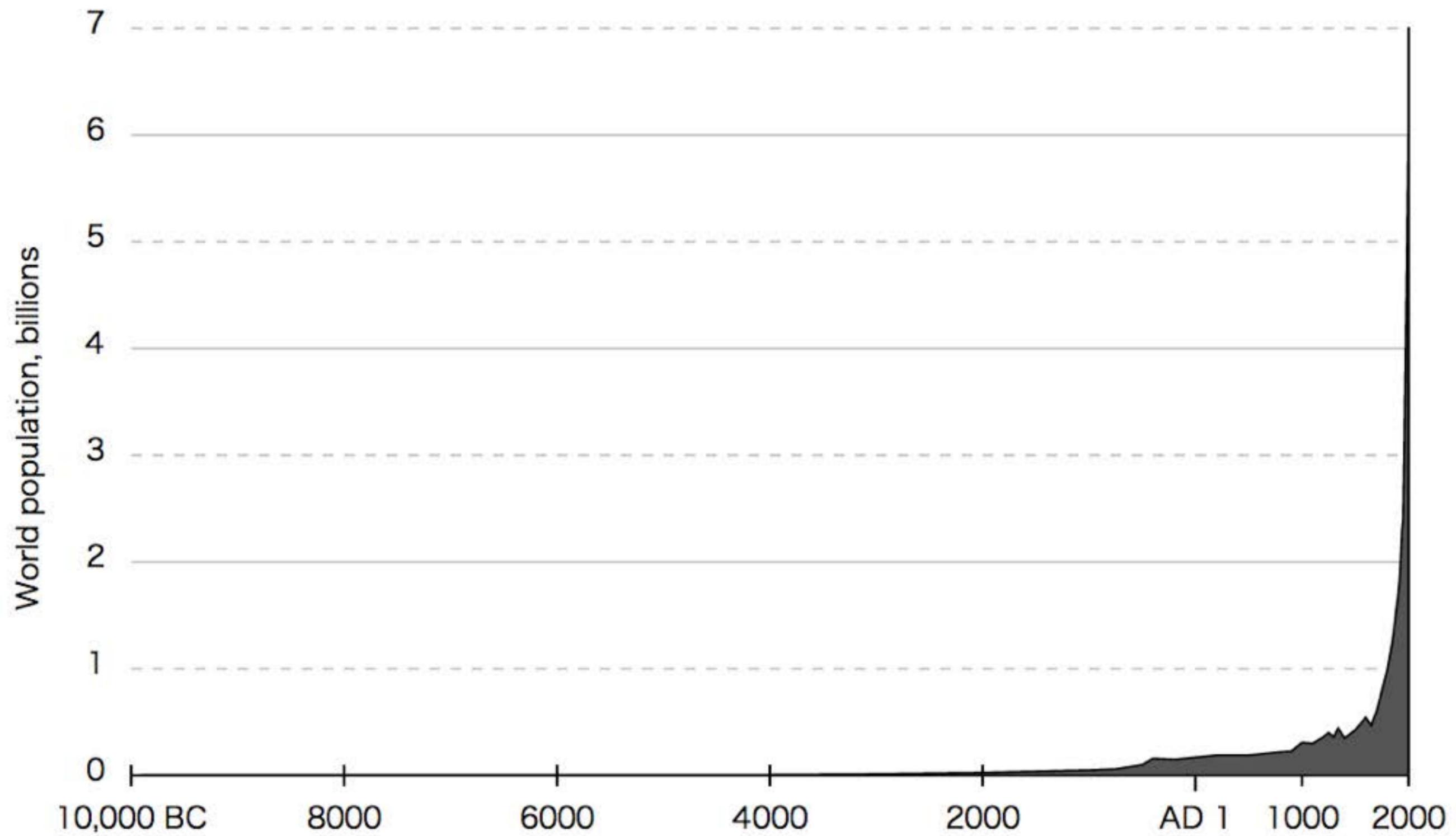


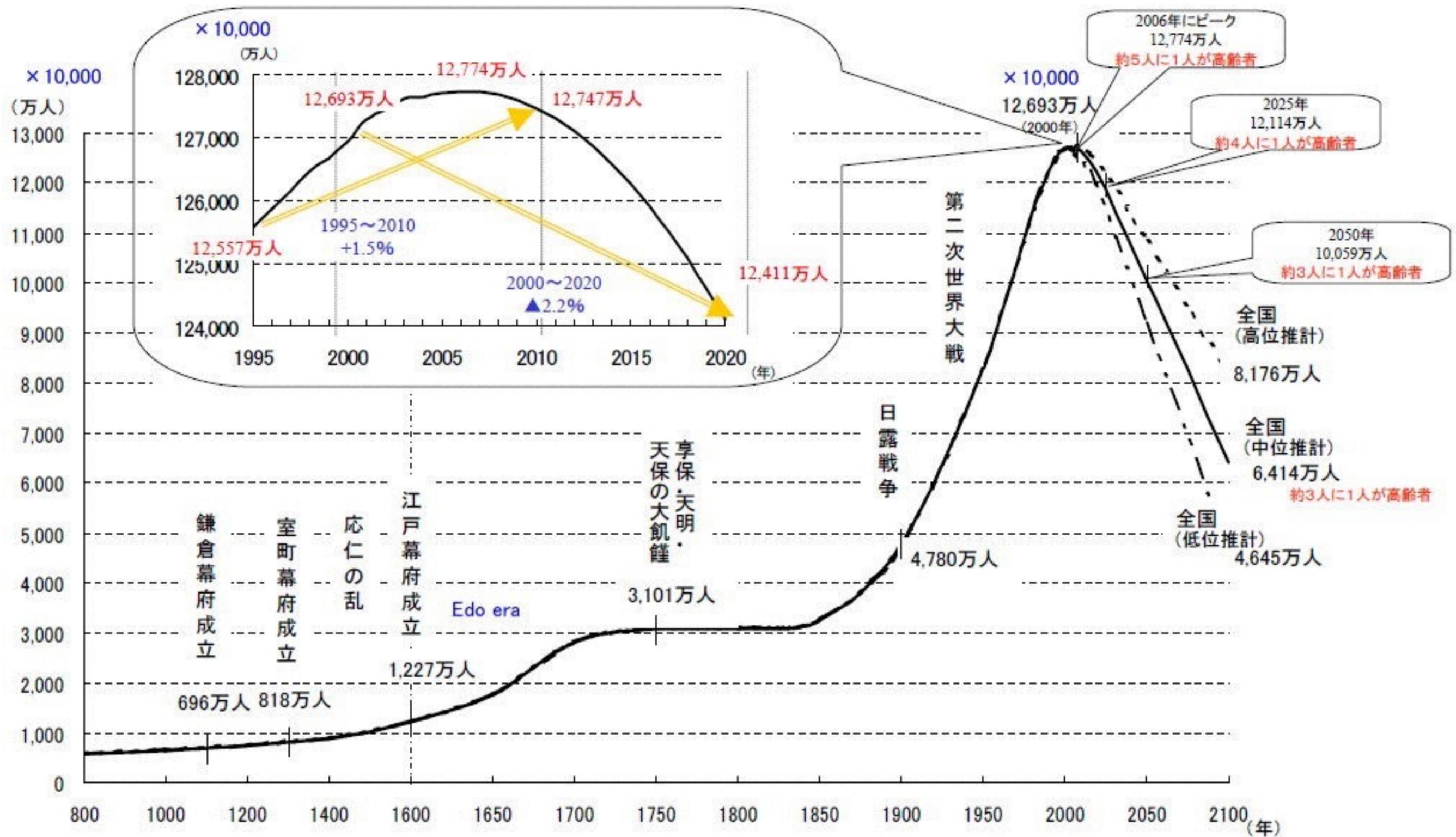
本日のルール

Don' t think,

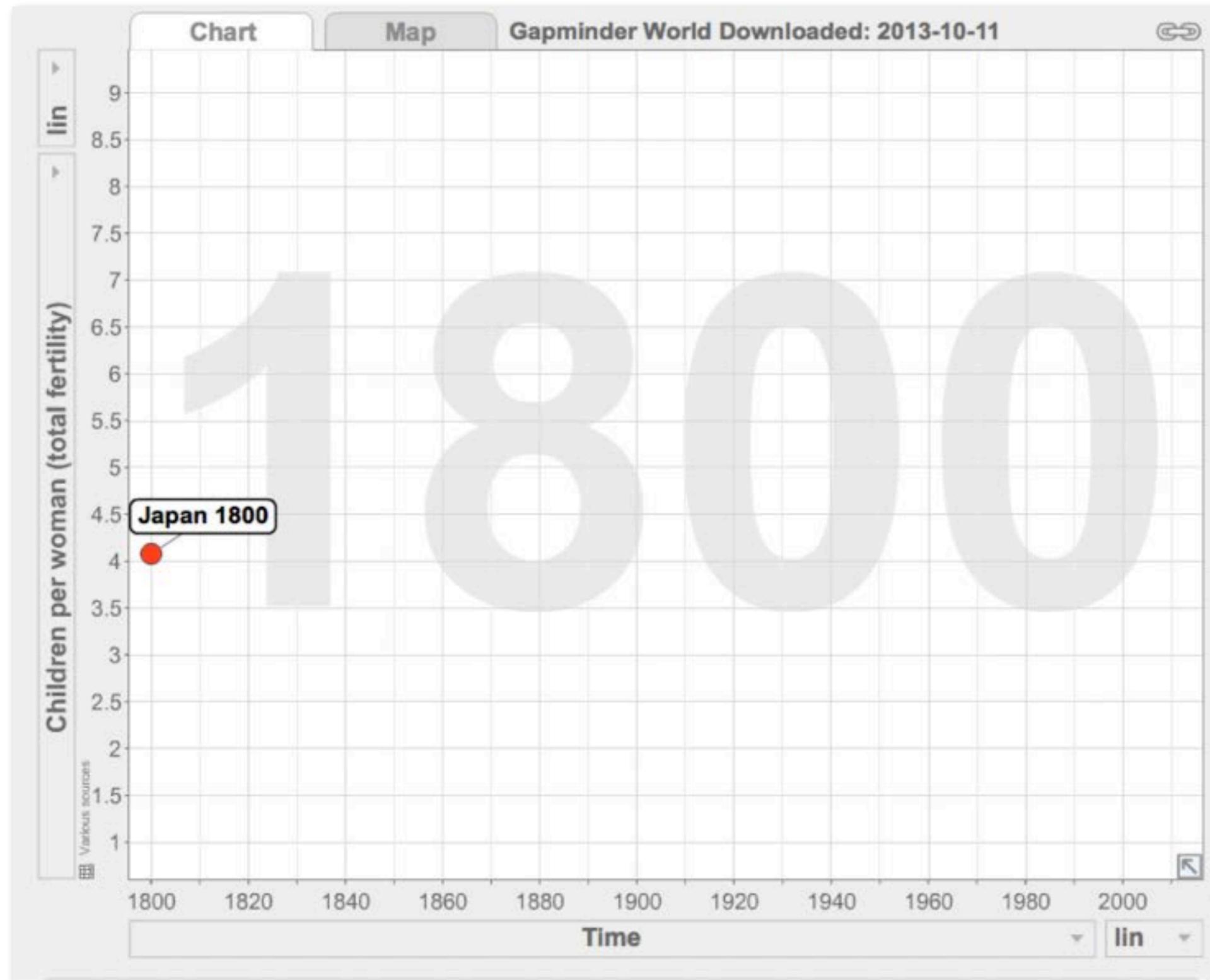
feeeeeel !

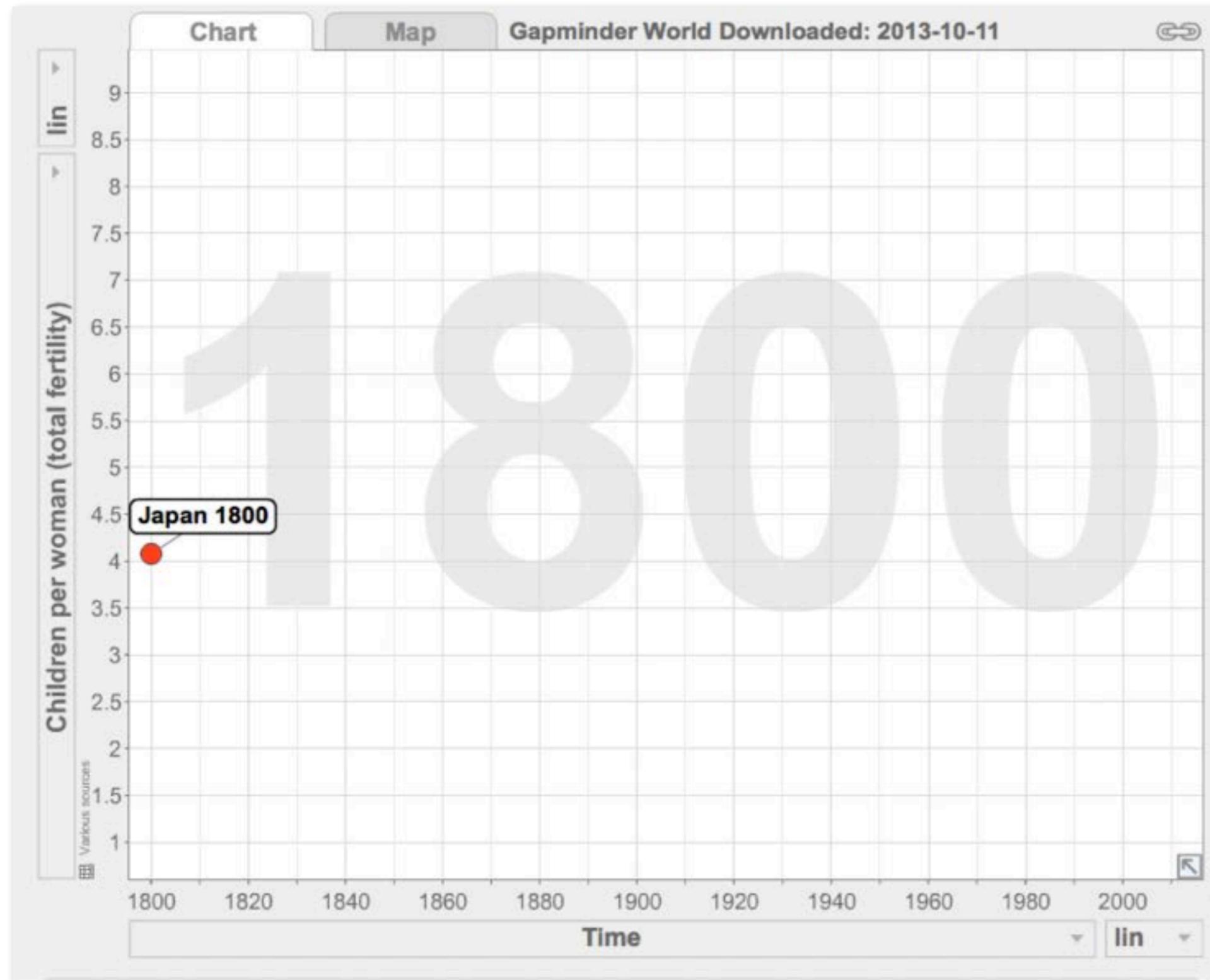
なぜ、今アイデアが必要なのか

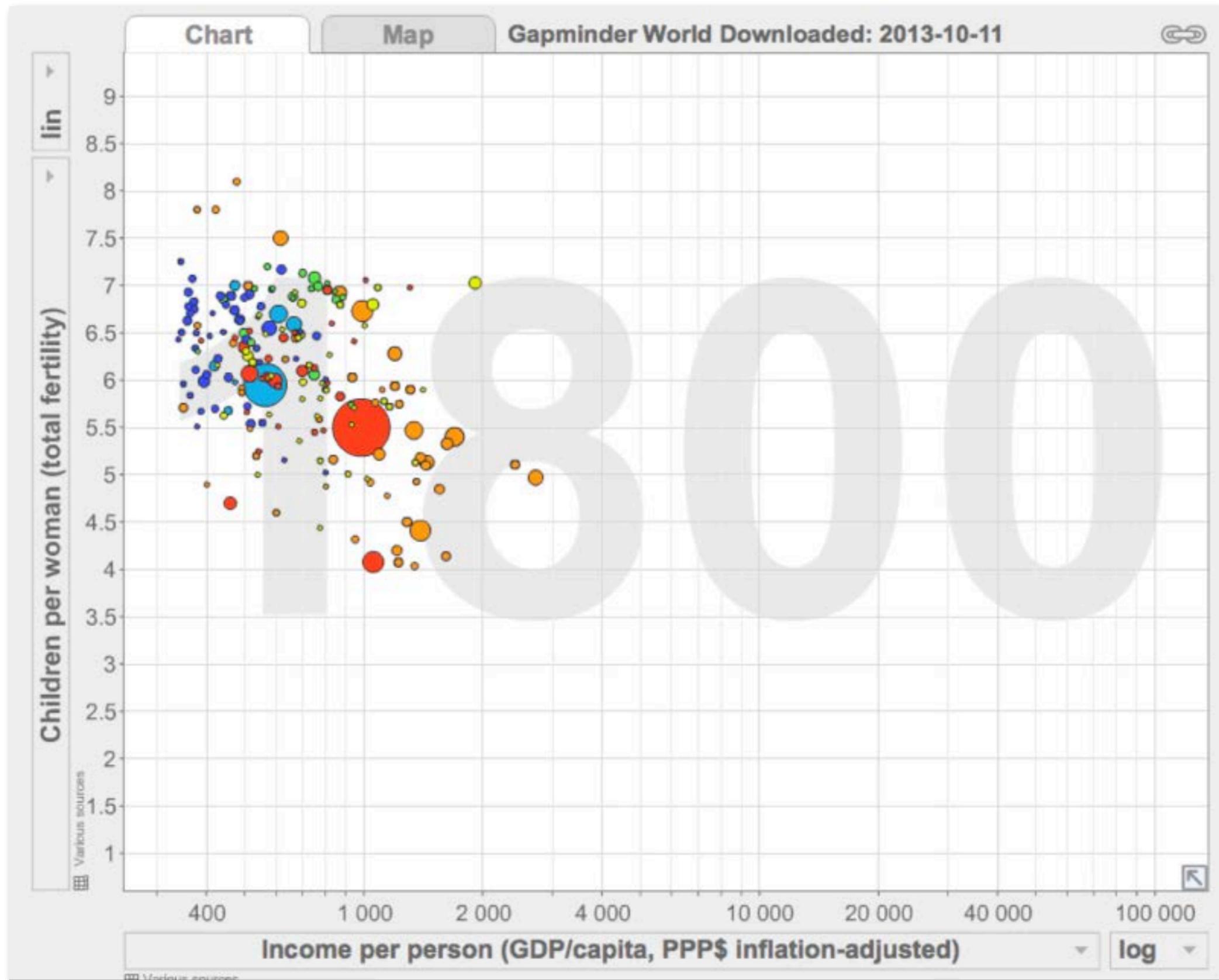


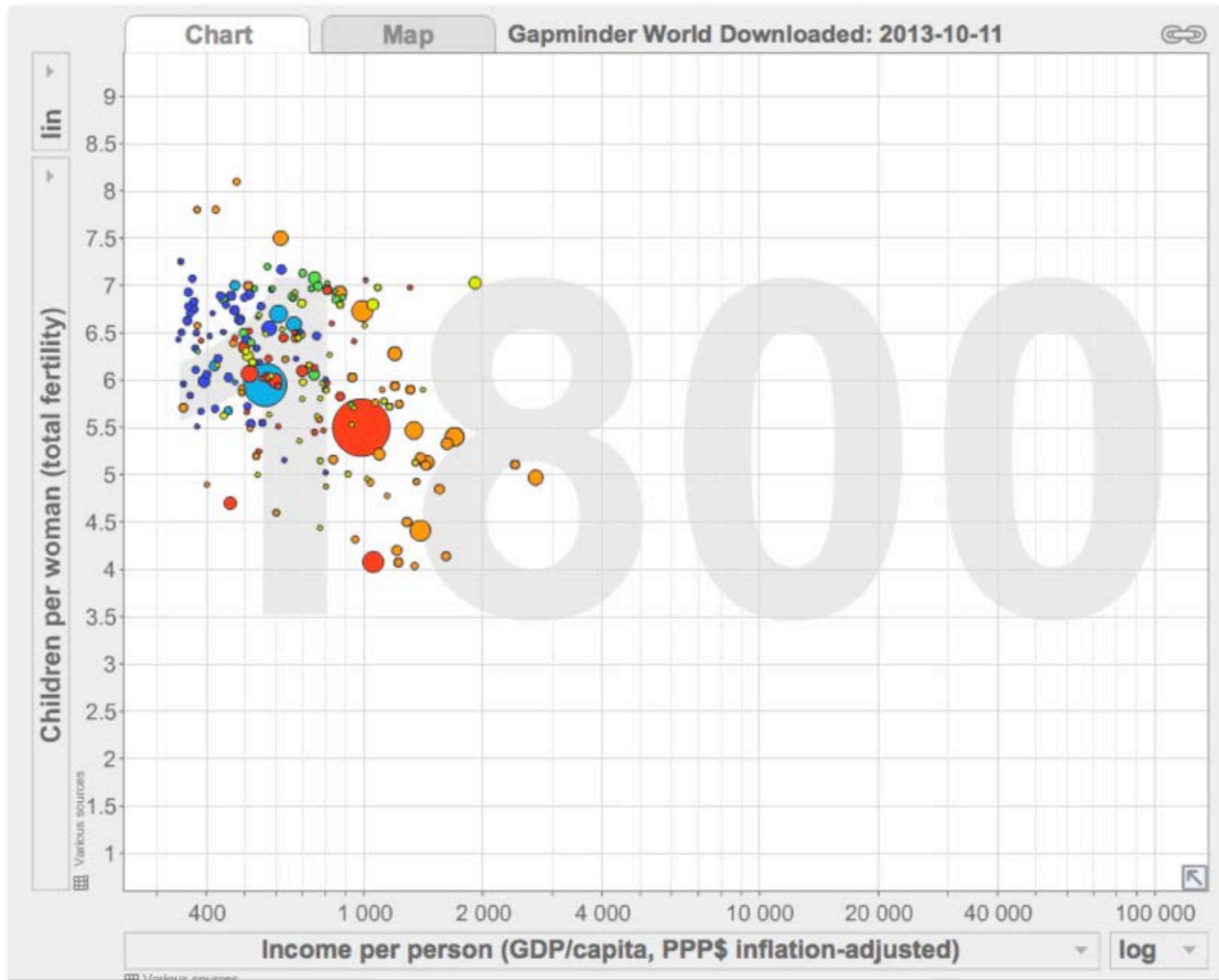


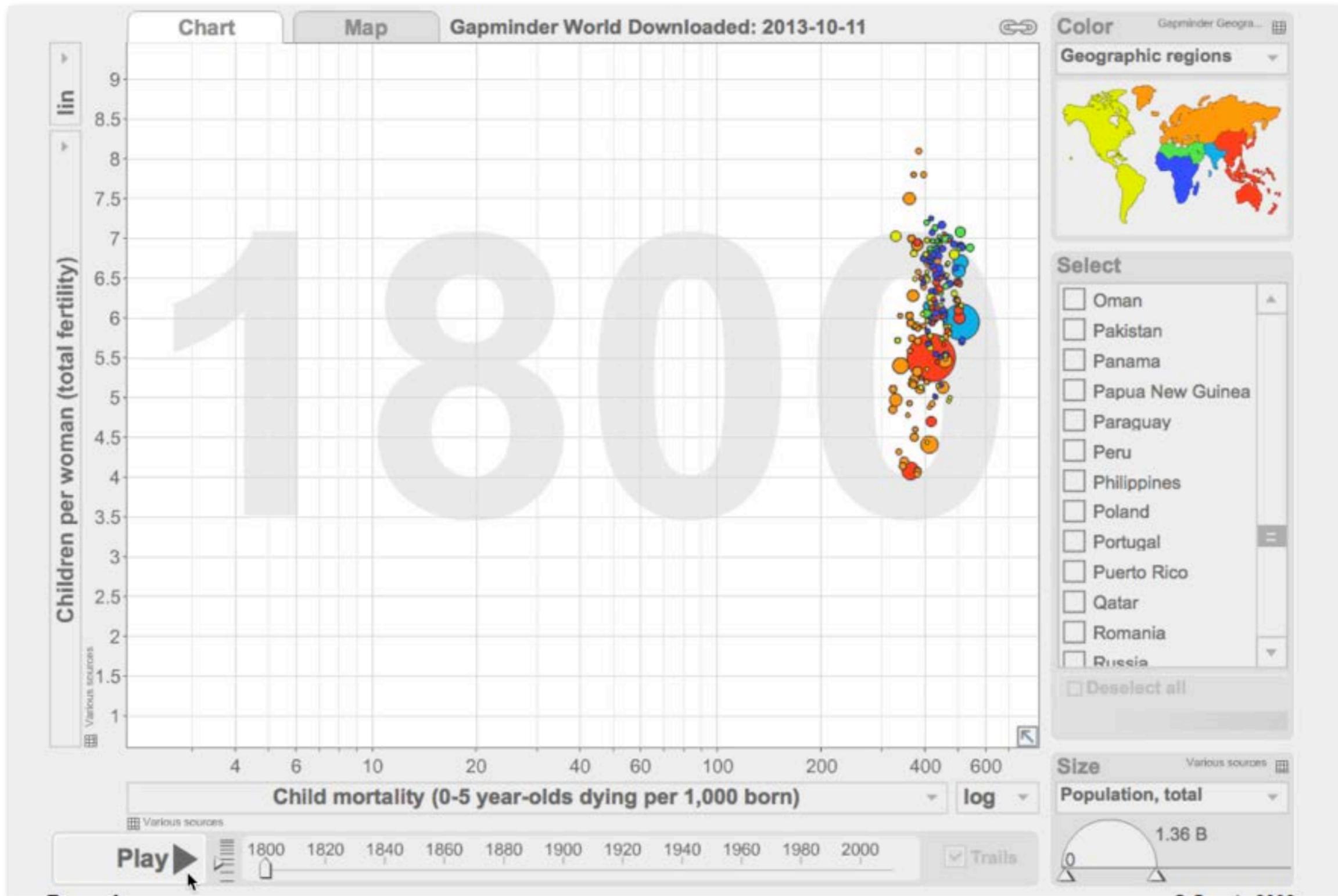
(出典) 総務省「国勢調査報告」、同「人口推計年報」、国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口(平成14年1月推計)」、国土庁「日本列島における人口分布変動の長期時系列分析」(1974年)をもとに国土交通省国土計画局作成。

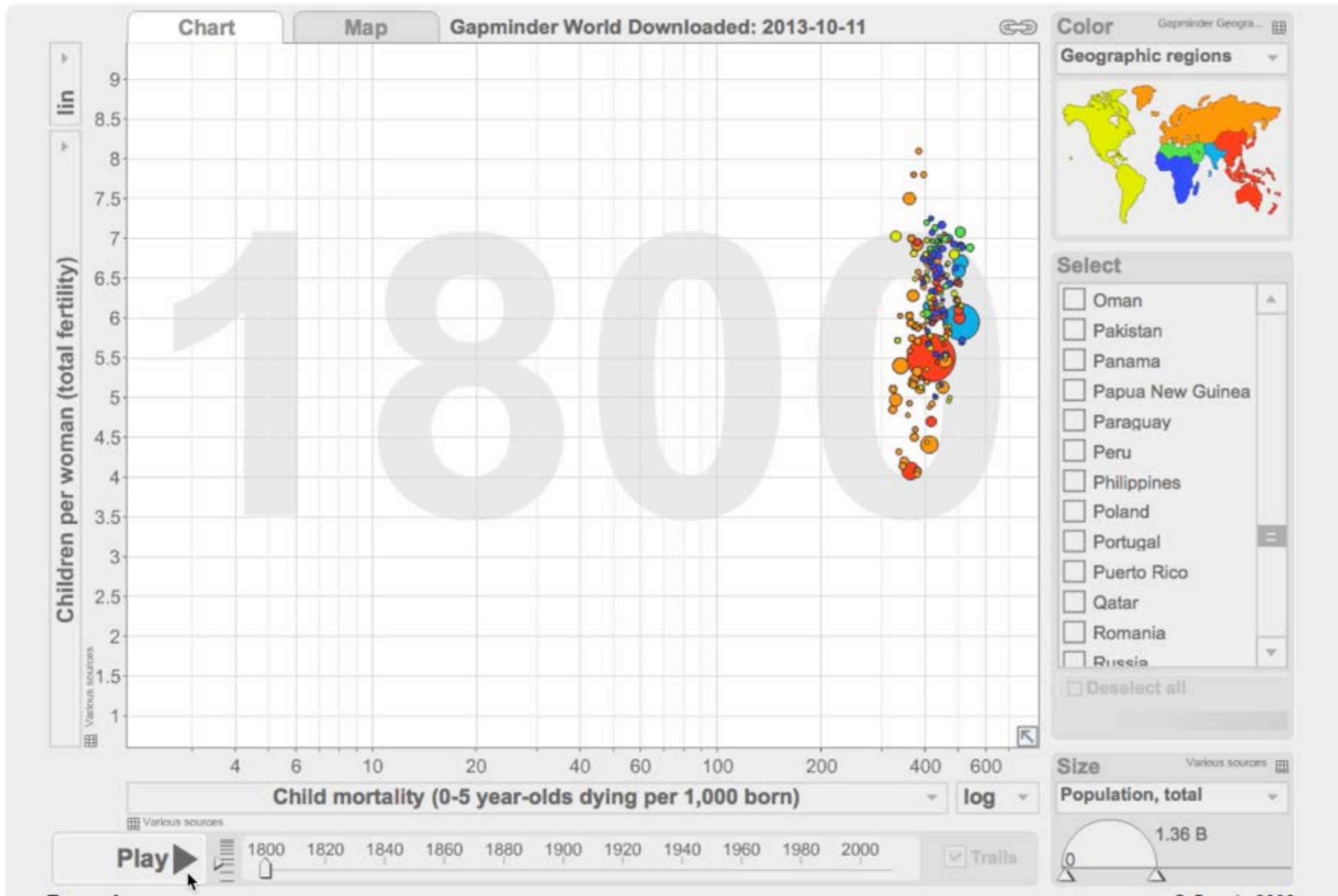


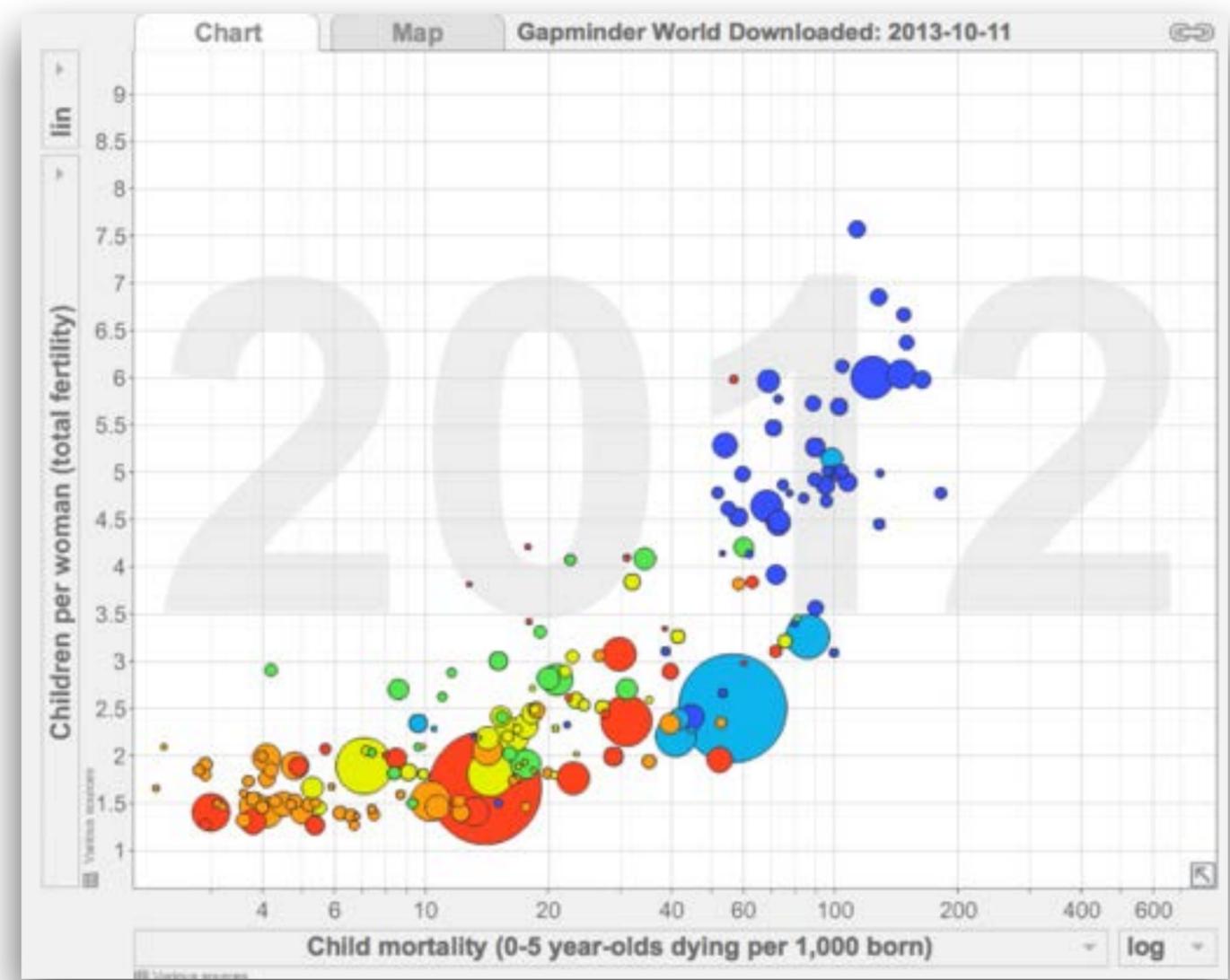
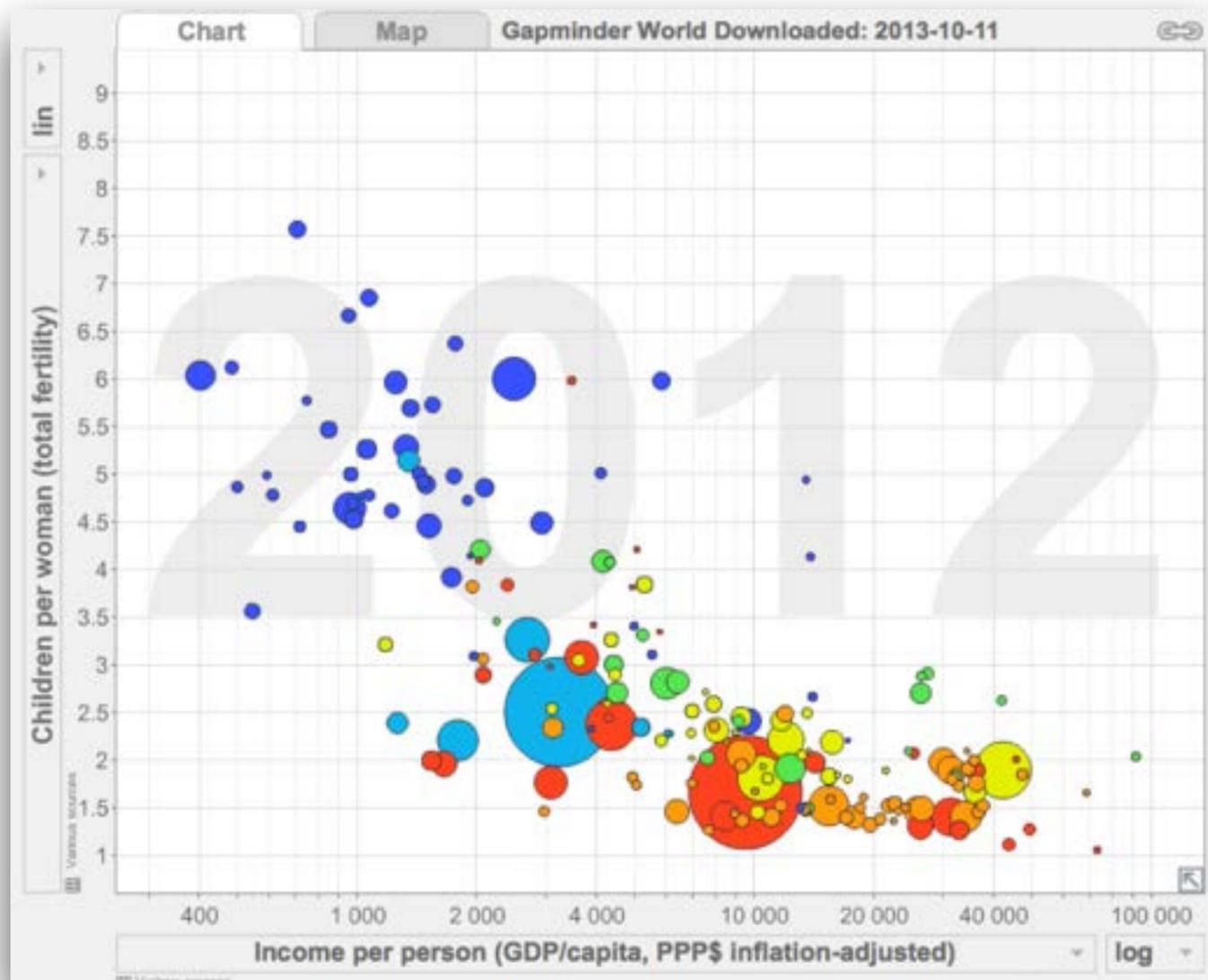


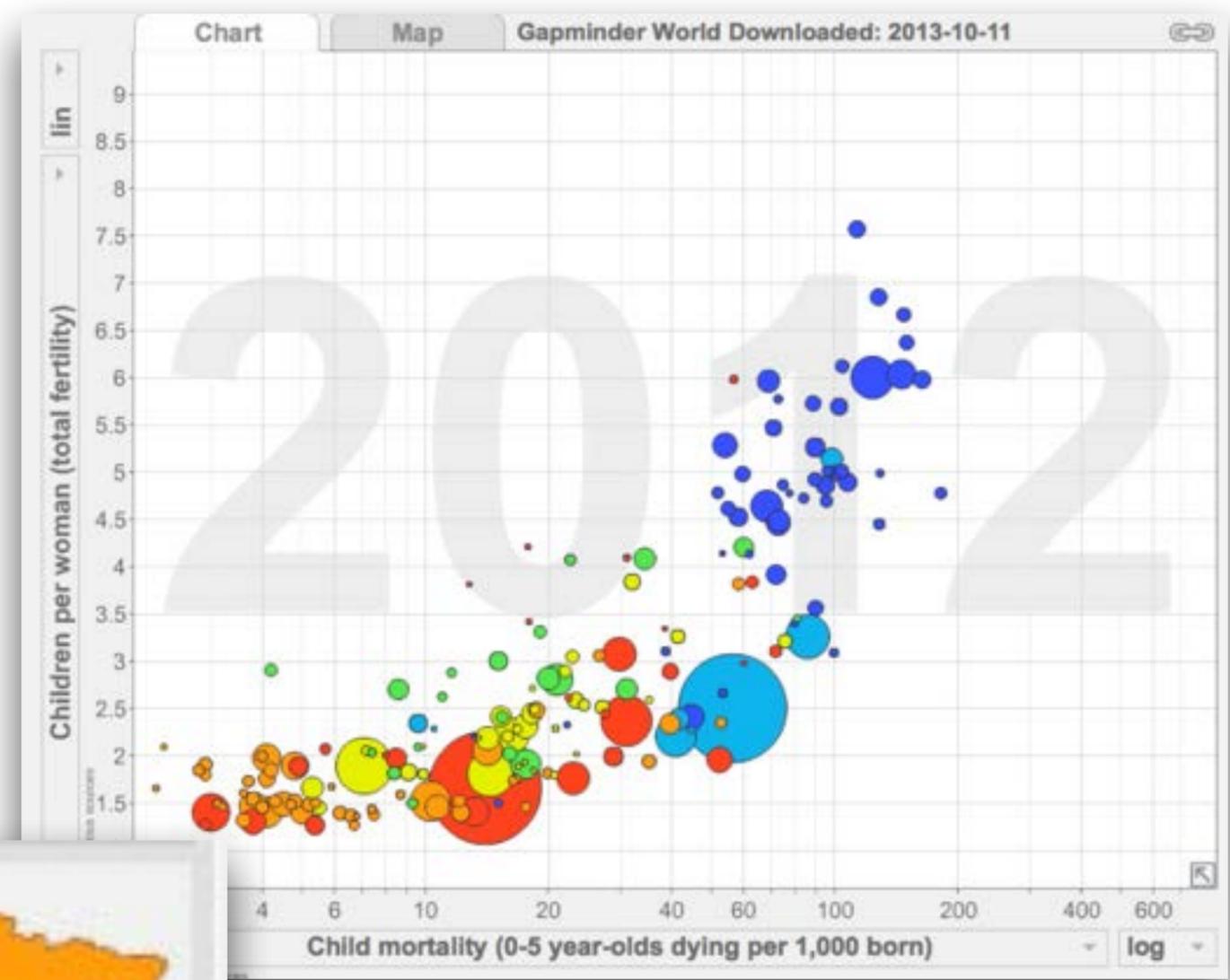
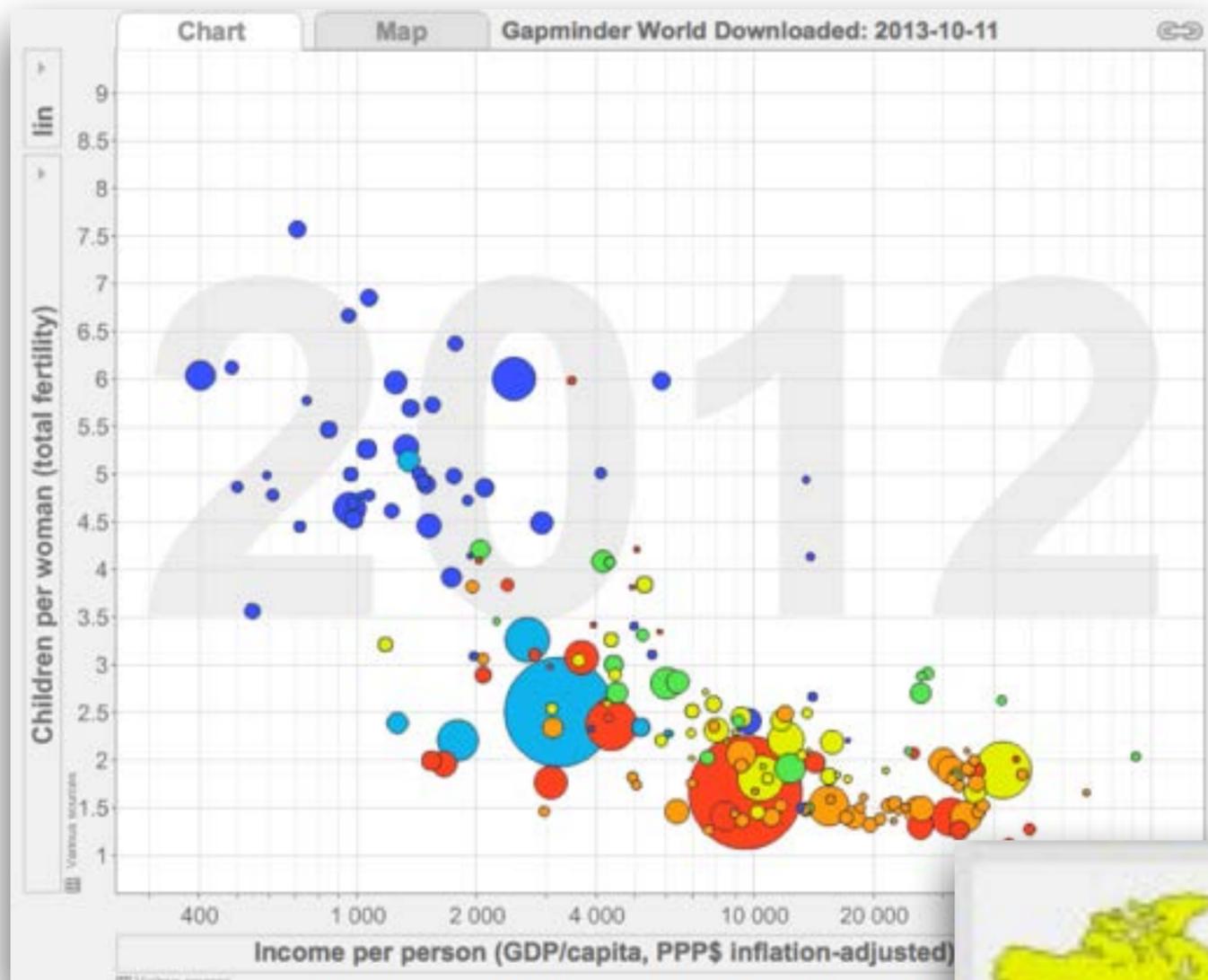


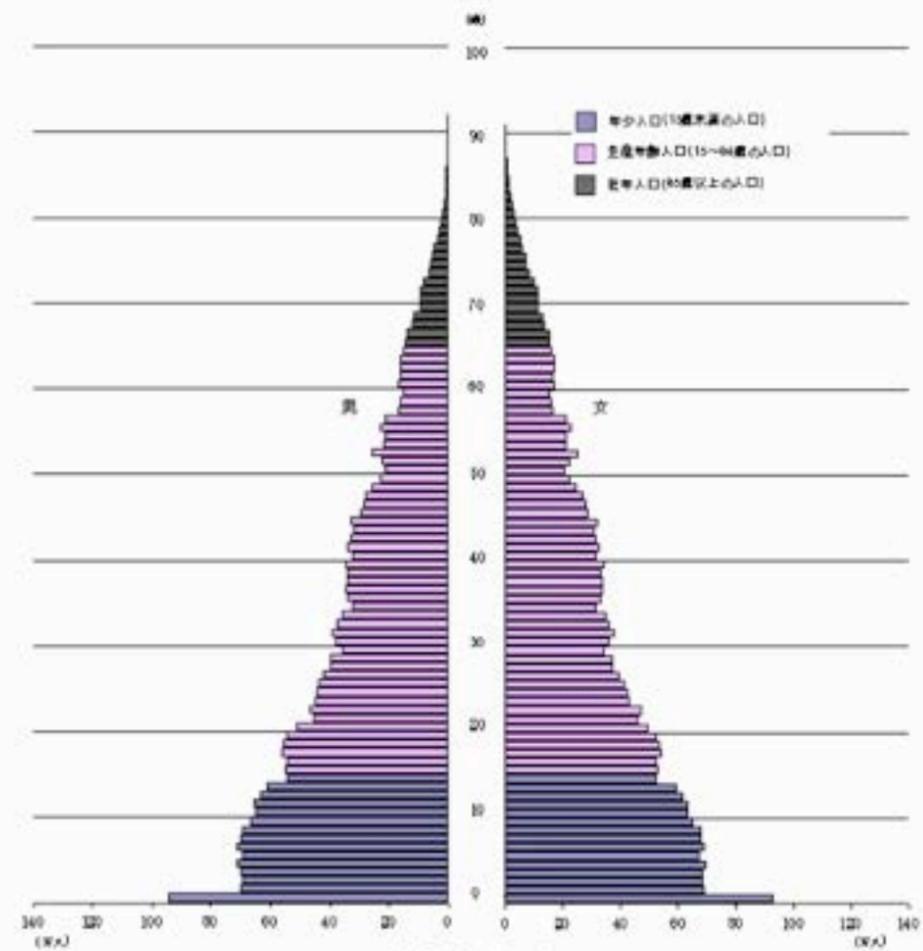


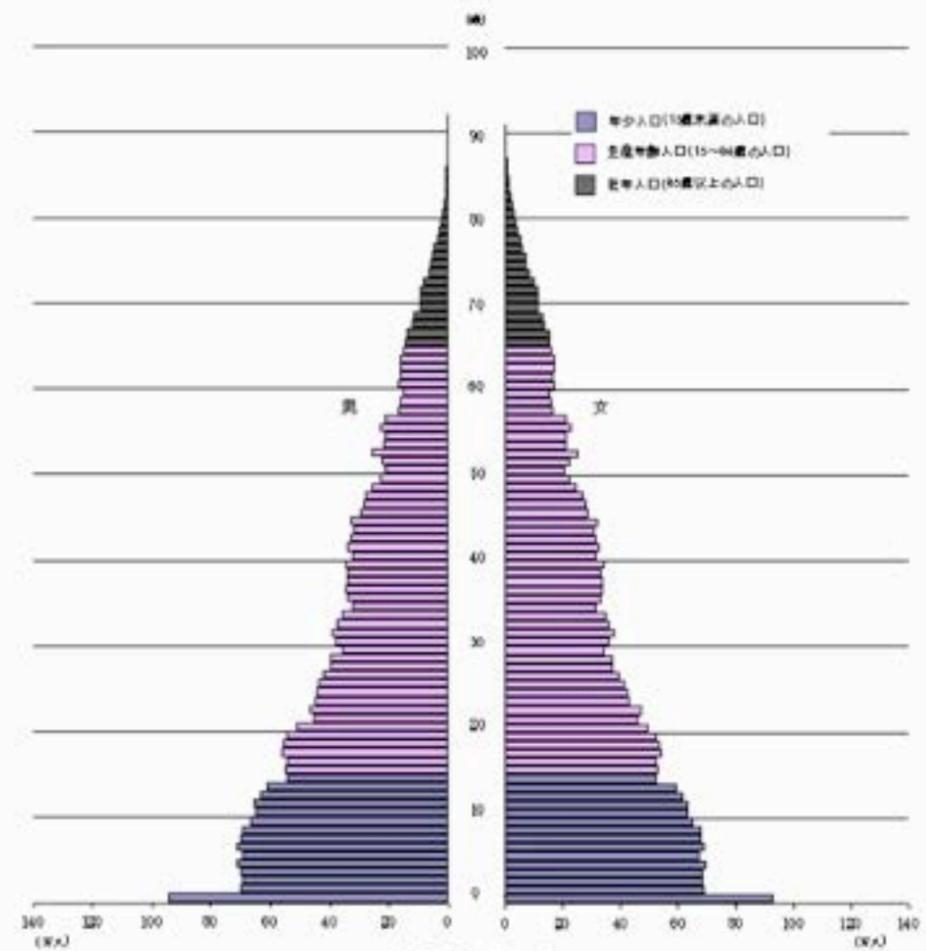


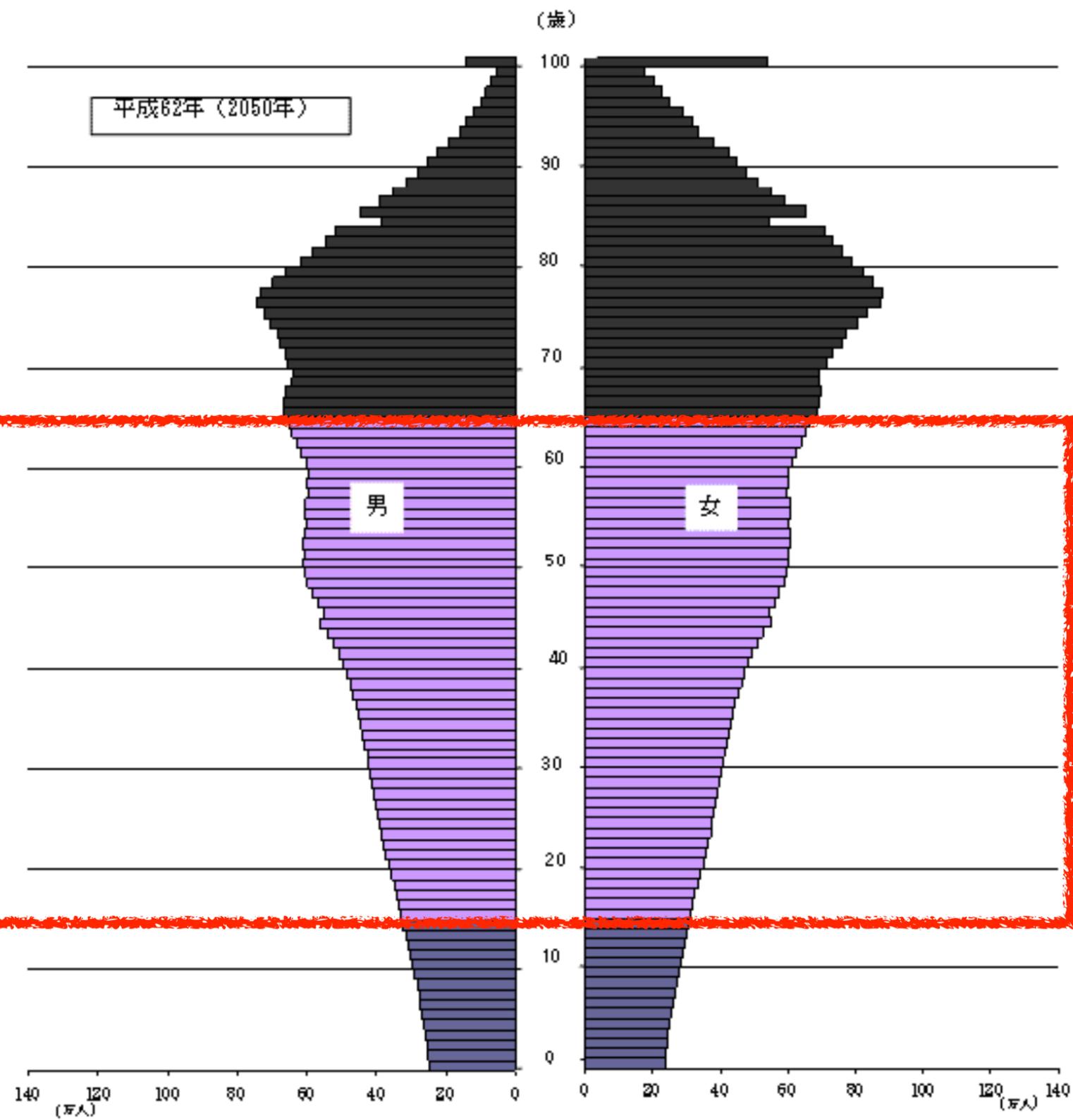
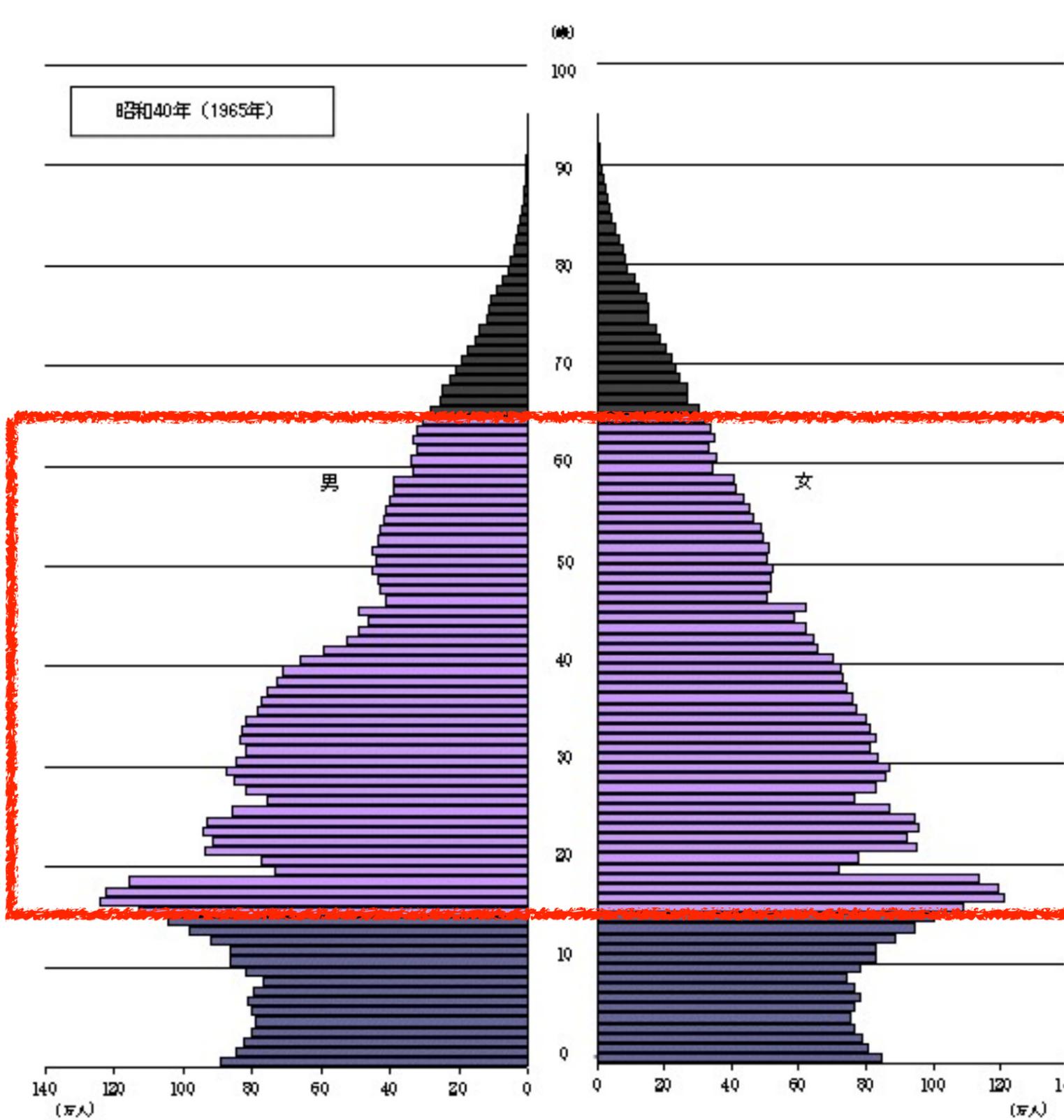




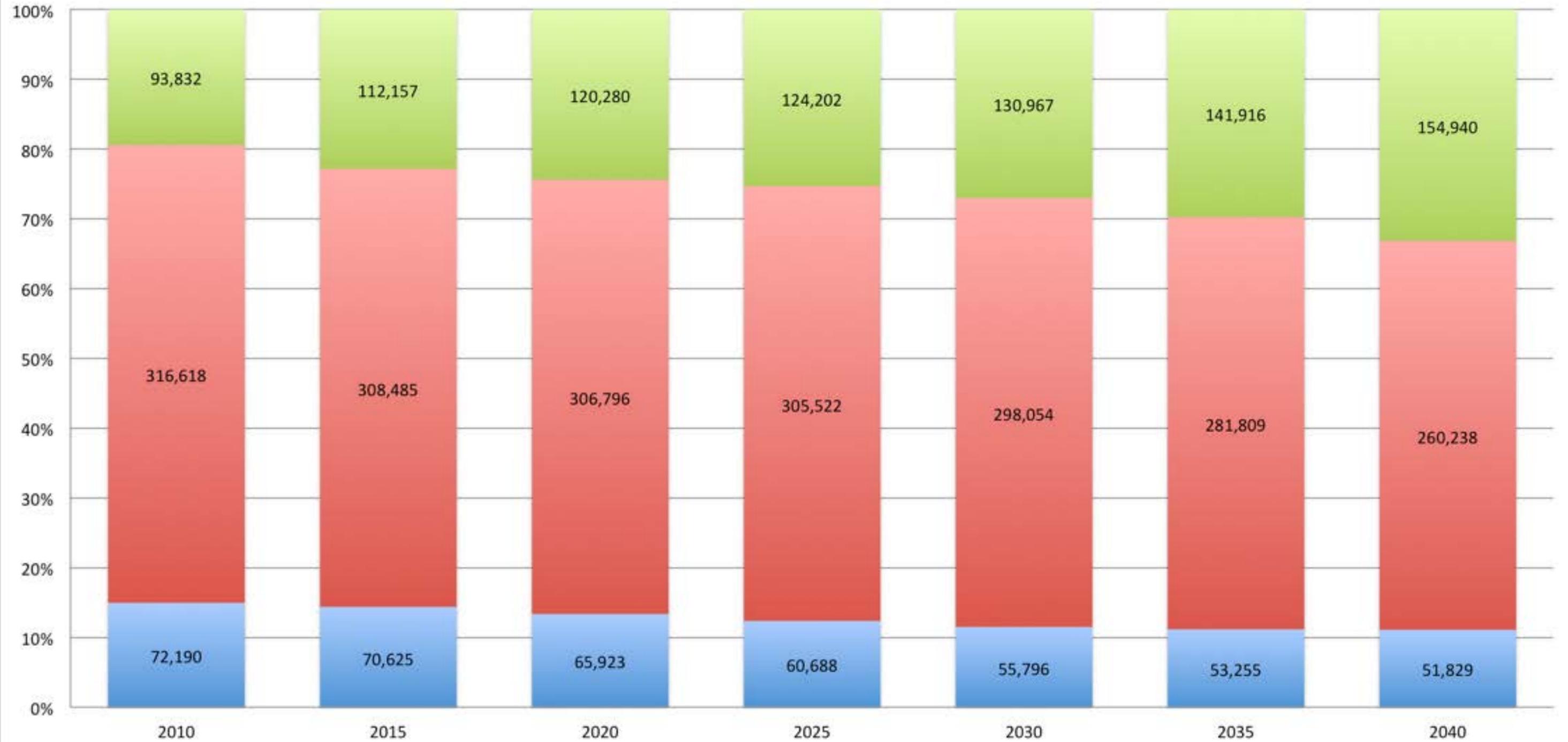


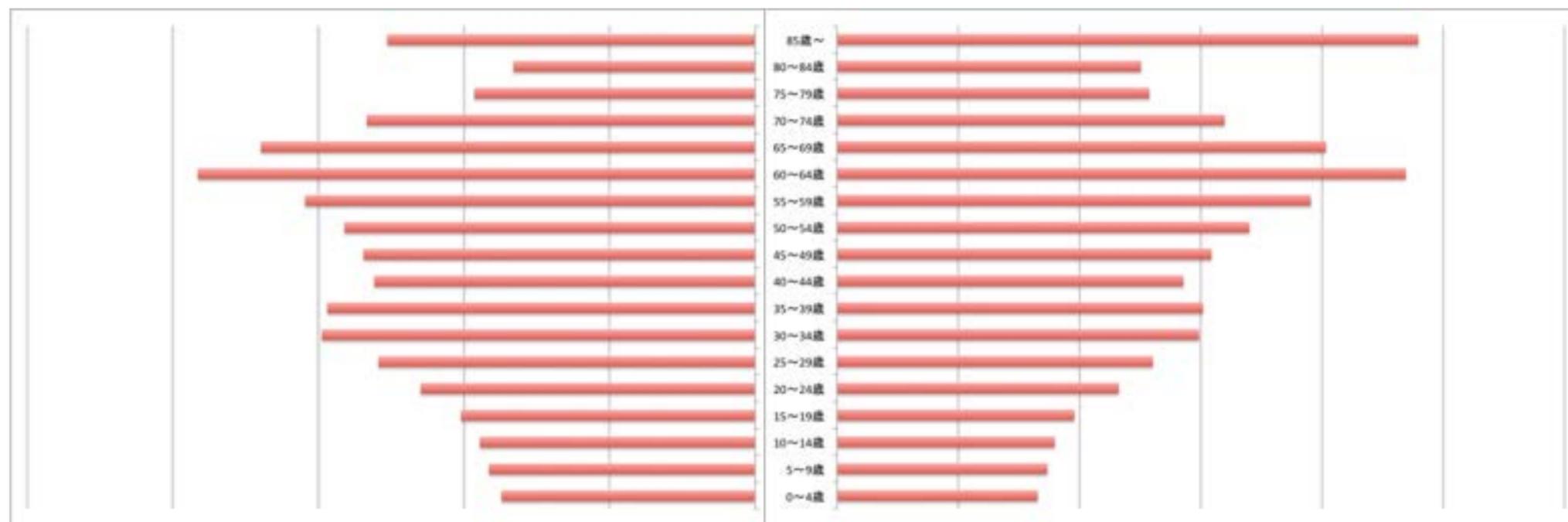
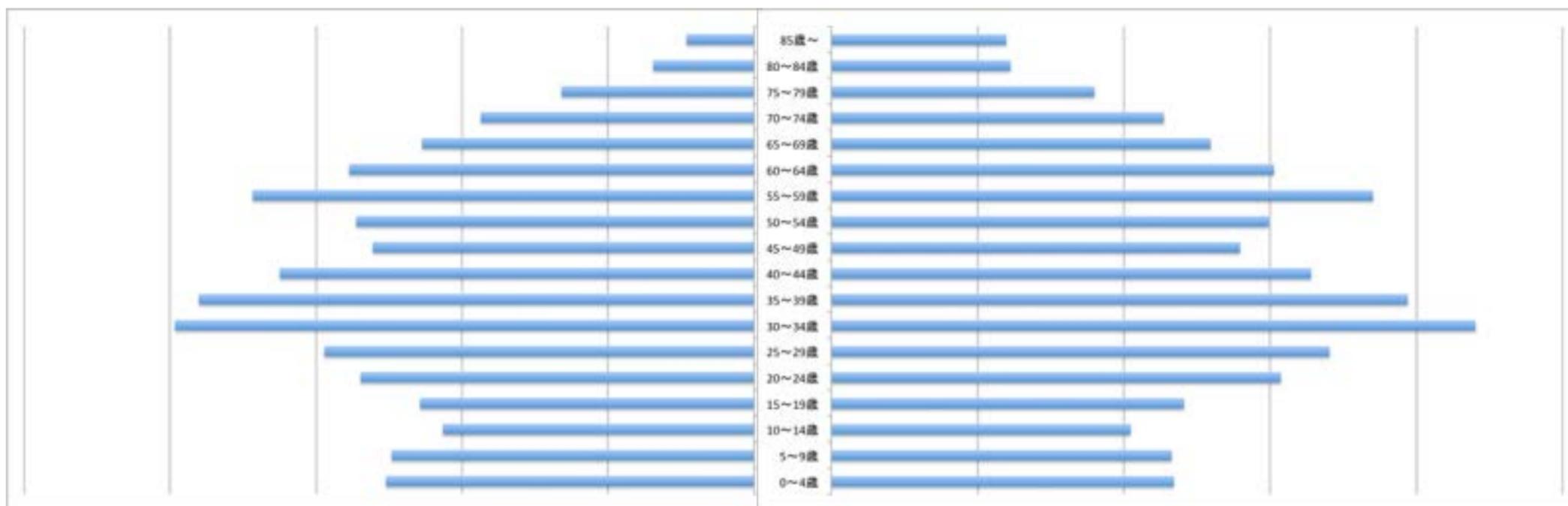


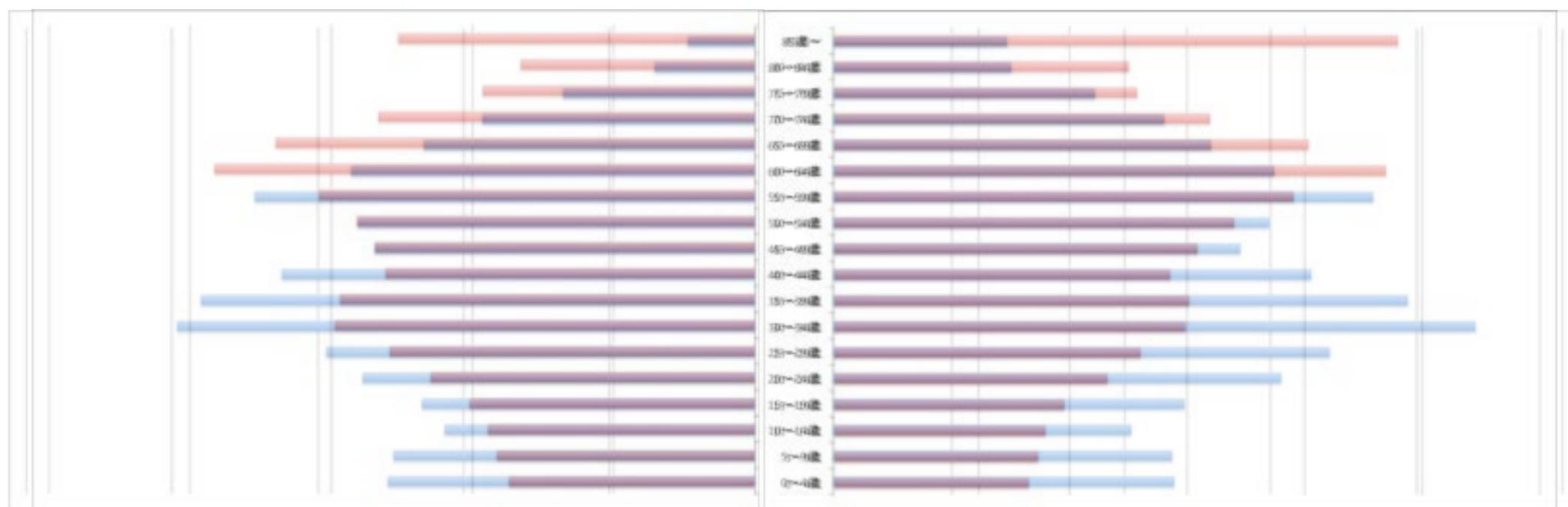




西宮市将来人口構成







生産年齢人口の減少



少し歩きましょうか

会議でアイデアが出ないのはなぜか。

残念なブレストの3つの原因

1. 発散と収束を同時に行っている
2. 場が安全ではない
3. 誰のアイデアかにこだわっている

1. 発散と収束を同時に行っている



2. 場が安全ではない

2. 場が安全ではない



3. 誰のアイデアかにこだわっている



ブレストのルールを体感するゲーム



無関係ゲーム

< 会話の公理 > 言語学者ポール・グライス

量の公理 — 求められているだけの情報を提供せよ。求められている以上の情報量を与えるな。

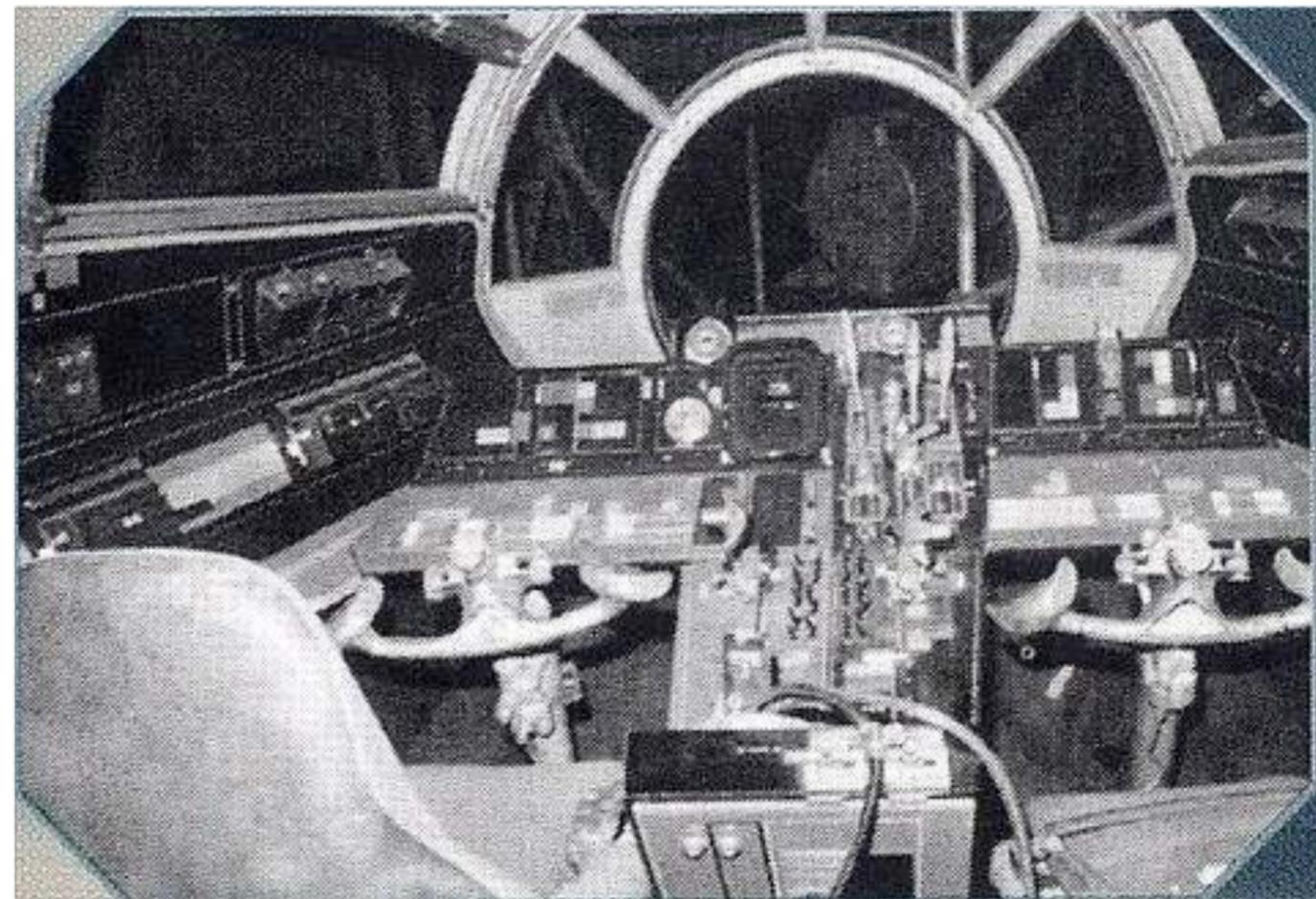
質の公理 — 信じていないことを言うな。根拠のないことを言うな。

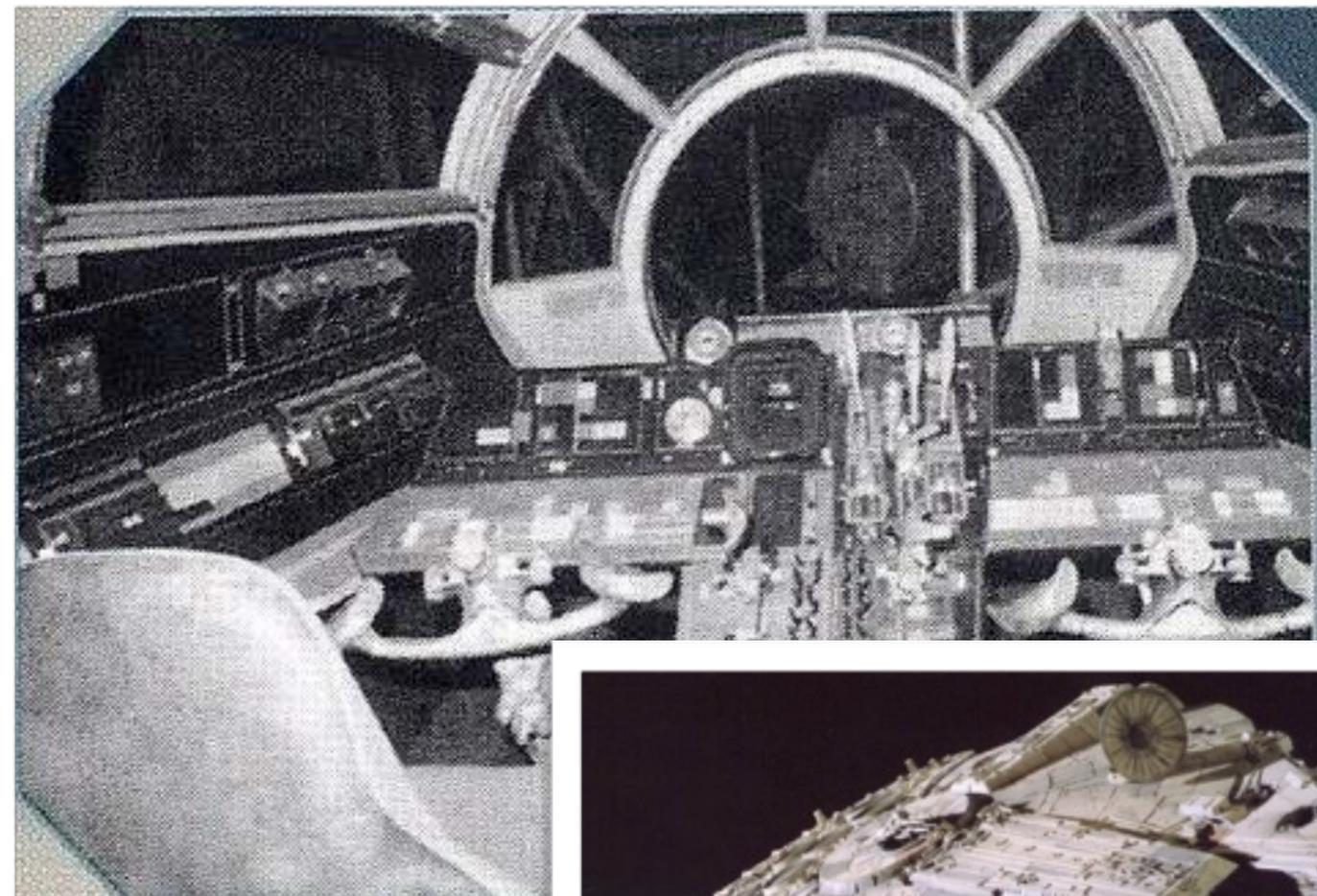
関連性の公理 — 関係のないことを言うな。

様式の公理 — 不明確な表現を避けよ。曖昧なことを言うな。簡潔に言え。順序立てて言え。



未来予想ゲーム





簡単ブレスト





1 判断遅延（批判禁止）

DEFER JUDGEMENT

1 判断遅延（批判禁止）

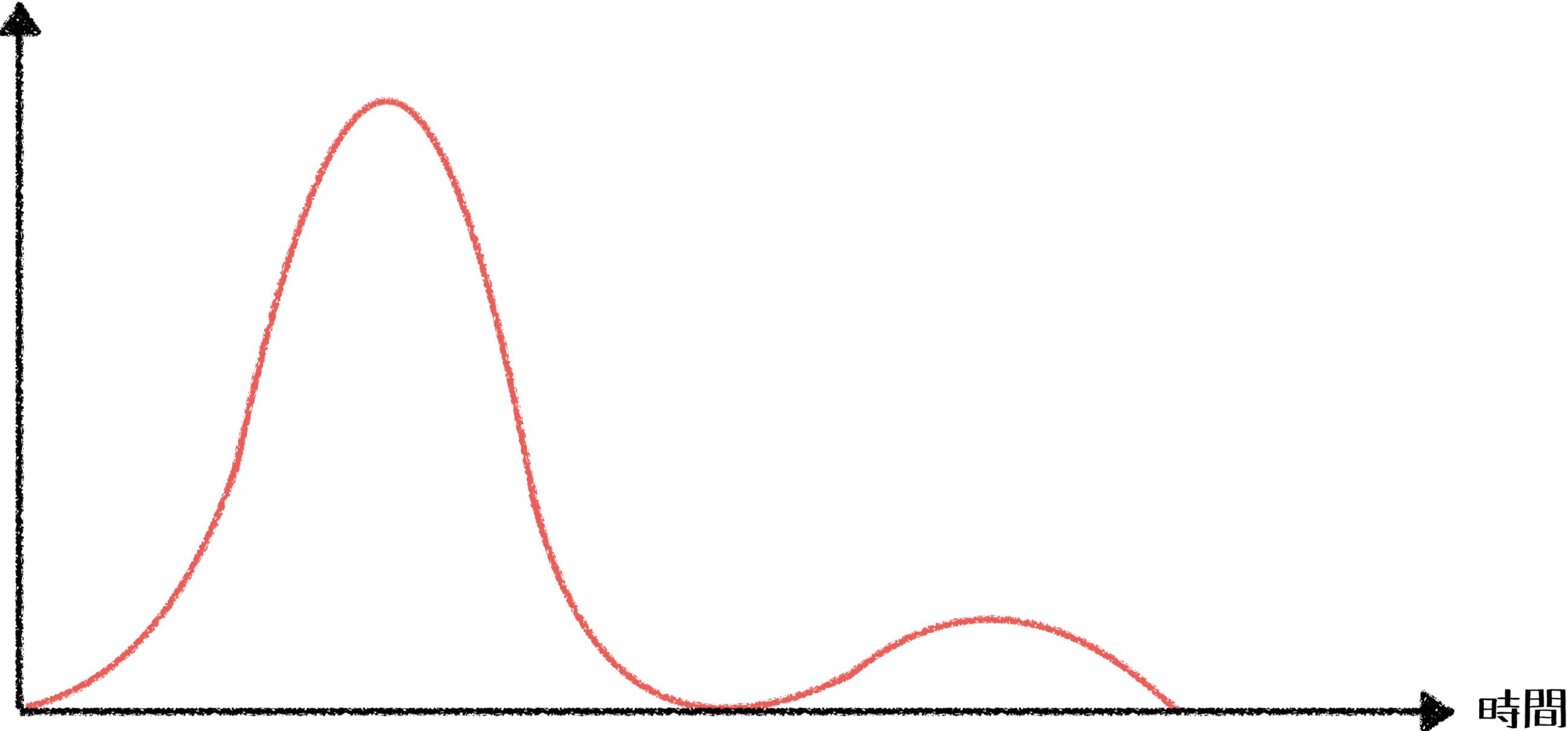
DEFER JUDGEMENT

GO FOR QUANTITY

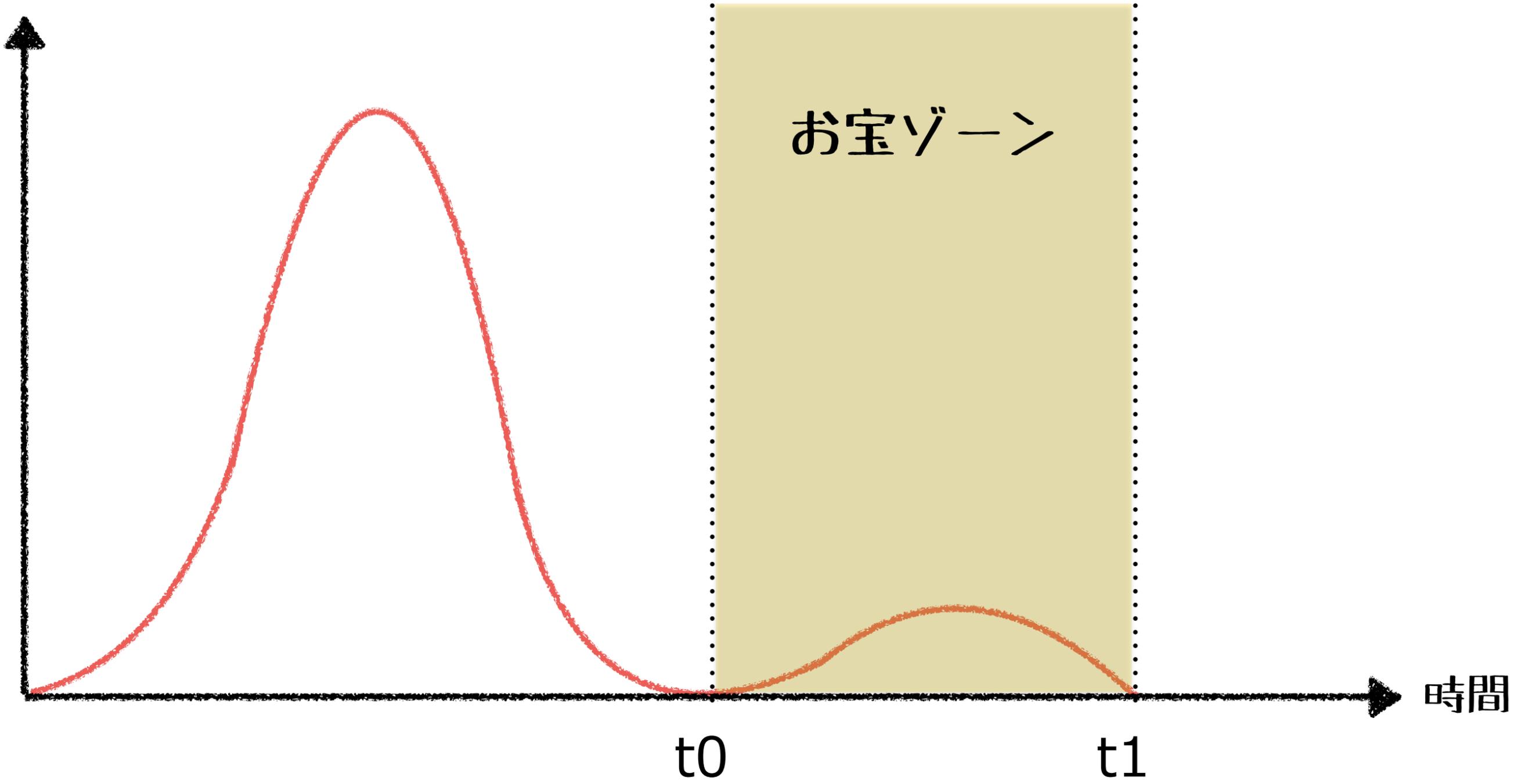
まずは質より量

2

アイデアの数



アイデアの数



1 DEFER JUDGEMENT
判断遅延（批判禁止）

GO FOR QUANTITY
まずは質より量 2

3 BUILD ON THE IDEAS OD OTHERS
他人の意見に便乗しよう（付け加えOK）



1 DEFER JUDGEMENT
判断遅延（批判禁止）

GO FOR QUANTITY
まずは質より量 2

3 BUILD ON THE IDEAS OD OTHERS
他人の意見に便乗しよう（付け加えOK）

4 ENCOURAGE WILD IDEAS
突飛な意見を歓迎

アイデアの魅力



実現性

4

ENCOURAGE WILD IDEAS

突飛な意見を歓迎

アイデアの魅力



実現性

4

ENCOURAGE WILD IDEAS

突飛な意見を歓迎

アイデアの魅力



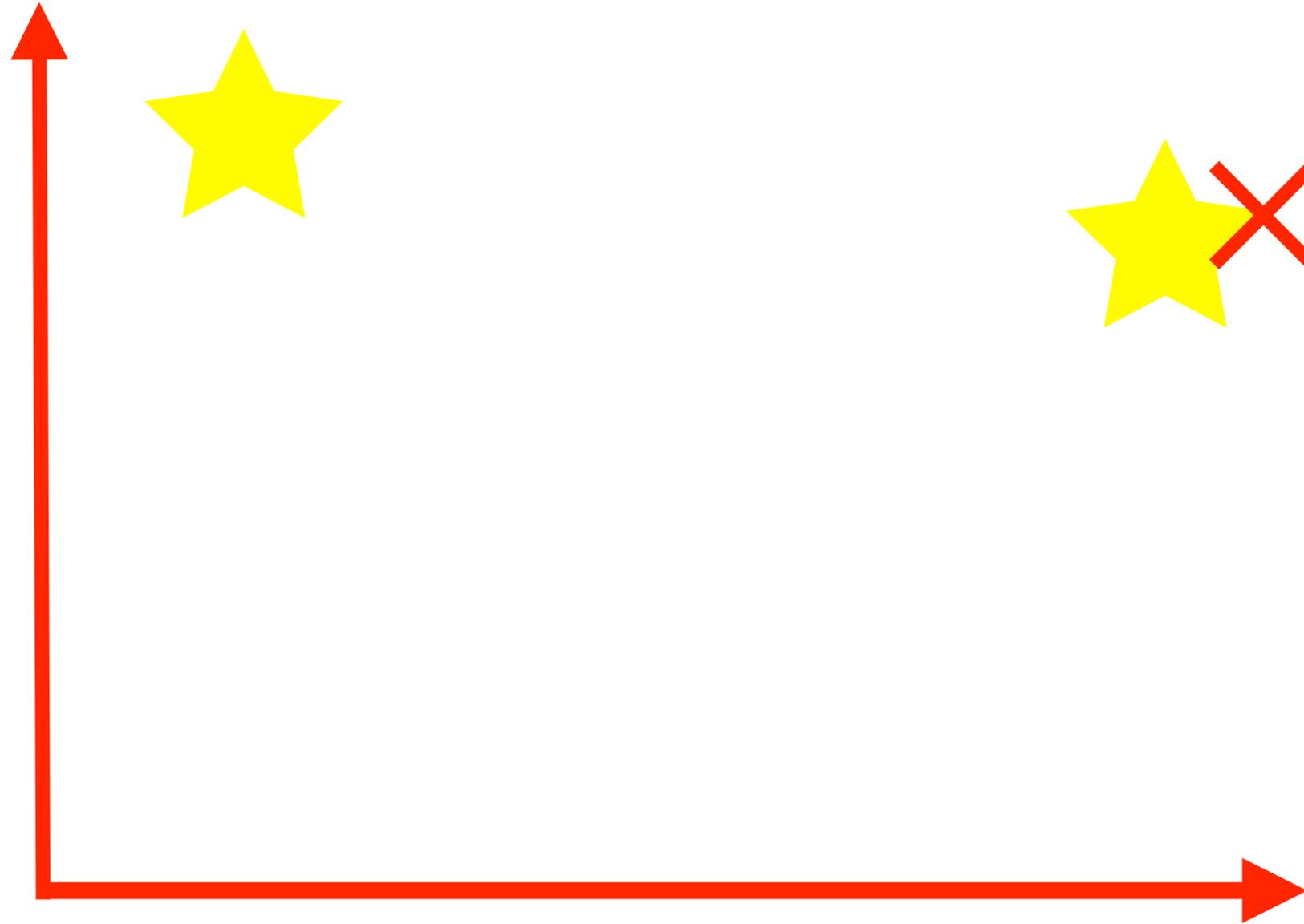
実現性

4

ENCOURAGE WILD IDEAS

突飛な意見を歓迎

アイデアの魅力



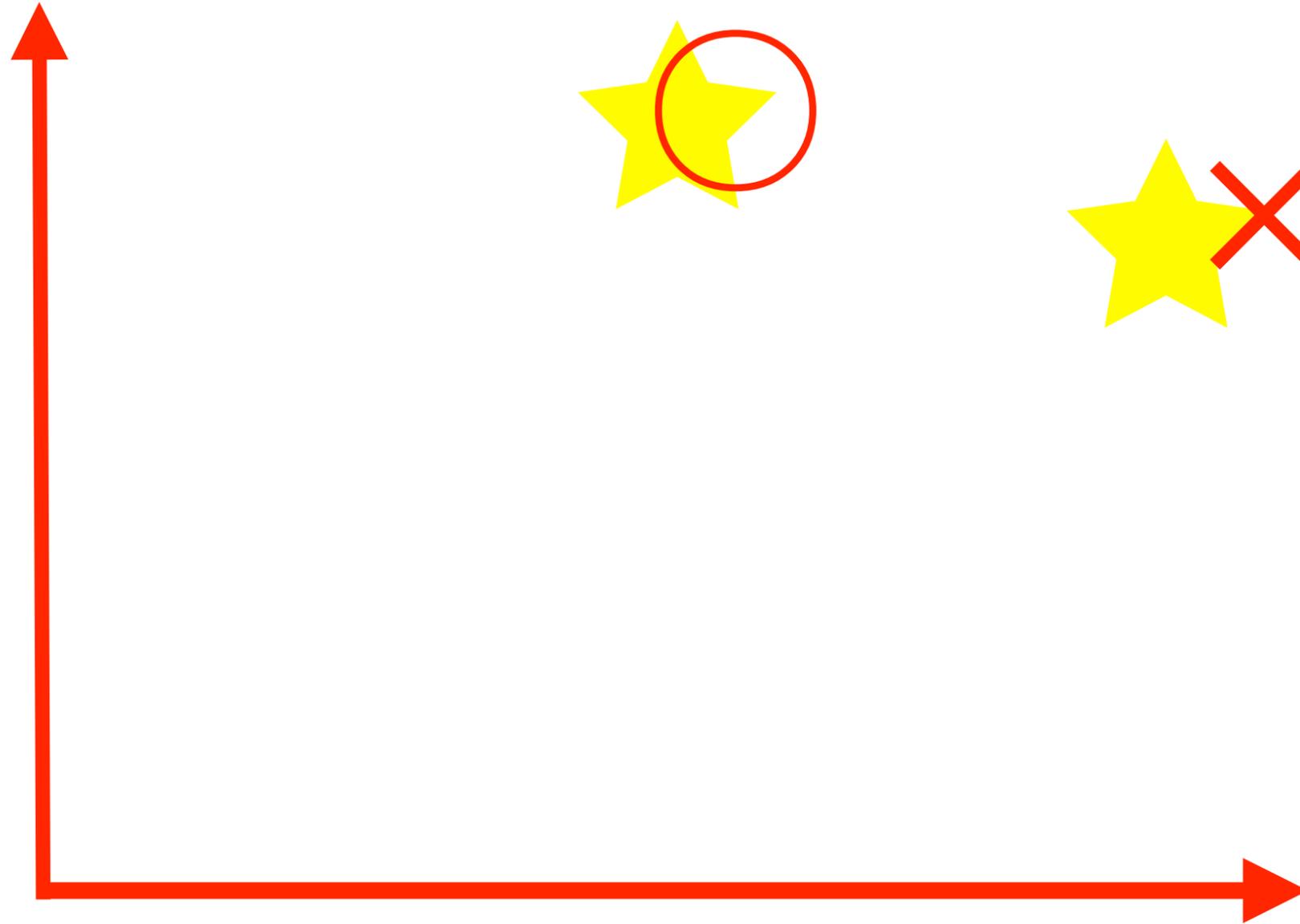
4

ENCOURAGE WILD IDEAS

突飛な意見を歓迎

実現性

アイデアの魅力



4

ENCOURAGE WILD IDEAS

突飛な意見を歓迎

実現性

1 判断遅延（批判禁止）

DEFER JUDGEMENT

かんたんブレスト

GO FOR QUANTITY

まずは質より量

2

かんたんブレスト

3 他人の意見に便乗しよう（付け加えOK）

BUILD ON THE IDEAS OF OTHERS

未来予想ゲーム

4 突飛な意見を歓迎

ENCOURAGE WILD IDEAS

無関係ゲーム

予測不能の未来へ、知的弾力性を持って



予測不能の未来へ、知的弾力性を持って



予測不能の未来へ、知的弾力性を持って

まちづくり人養成講座～新しい時代の話し合い入門～

アイデアの湧き出る会議入門

アイデア・ラボ (β) 代表 池山敦

ありがとうございました！みなさん、素敵でした！

補足～ブレインストーミングについて～

帰り際に浅見さんからうかがいましたが、そもそも「ブレインストーミングって」というご質問があったそうです。この資料をお送りする段階で頂いている質問なので、ここでお答えをしておきます。

ブレインストーミングとは、アレックス・オズボーンさんというもと広告マンが提唱した「アイディア出し会議の手法」です。著書には、「創造力を生かす」などがあります。

ブレインストーミングでは、複数人のグループでアイディアを出し合います。本編でもお話した、判断遅延、質より量、他人の意見に便乗、突飛さ歓迎のルールに則ってたくさんのアイディアを出すことを目的としています。行くと、ちょうど脳内が嵐のようになる、という意味での名付けとなっています。

ブレインストーミングで大切なことは「相互作用」と考えています。一人ひとりが10個アイディアを出して、それを4人が持ち寄ると40個のアイディアが出る。これと、ブレインストーミングは同じじゃないの、という論調を見かけることがありますが、決してそうではないと考えています。

それは、ルールの中にある「他人の意見に便乗」の部分においてです。その場にいる人が他の人を触発する「シナジー」を抜きにブレインストーミングを語ることはできません。

人によっては「ブレインストーミングはもう古い」と言われる場合がありますが、うまく運用されていないブレインストーミングが多いことが原因の一つではないのかな、と考えたりしております。

今回はありがとうございました。失礼致します。

アイディア・ラボ (β)

代表 池山敦

12月18日 帰路の近鉄特急にて

ご質問のありました、動くグラフのソフトはこちらにあります。
ご参考まで。

<http://www.gapminder.org/>