

「コミュニケーションを100倍楽しくする」 アイデアを考える アイデアソン体験レポート

初めて会った者同士が集まり、短時間でアイデアを出したり、ものを作ったりするアイデアソン／ハッカソン。各自が立場を越えて議論し、協力して新しいアイデアを形にしていくプロセスは、イノベーションを生み出す手段として注目されている。2016年12月、本誌編集委員は、富士通SEの共創実践の場「FUJITSU Knowledge Integration Base PLY」にて、通常数日かけて行うアイデアソンを2時間程度に圧縮した体験会に参加した。



スピードストーミングで聞いた話が自分のアイデアのヒントになることも

課題は何かを明確にする

テーマは「コミュニケーションを100倍楽しくするサービスアイデアを考えよう」。まず、参加者は4人ずつ、A～Dの各チームに分かれる。最初に取り組むのは「課題の発見」だ。3×3=9つのマスが書かれたワークシートが配られる。中央のマスに書かれたお題（「わたしにとってのコミュニケーション」）についてどのような課題があるかを考え、周囲のマスに記述していくマンダラートという発想法である。5分で課題を書き出したあと、チーム内でどのような課題が挙げられたかを共有する。

ペアで対話することで アイデアを考える

続いて全員が席を立ち、フォークダンスのように二重の輪を作って向かい合う相手とペアを組む。簡単に挨拶してから、課題について話し、アイデアを出し合う。話し合いを5分、そのあと1分で内容をメモ。終わったら位置を変えて別の人とペアになる。これを3回行う。

この手法をスピードストーミングという。ブレインストーミングの一種で、ペアを組んだ相手とできるだけたくさんアイデアを出すことを目的とする。ポイントはペアで話し合うときに相手をほめること。ネガティブな言葉からはアイデアは浮かばない。相手のアイデアの良いところを発見し、どんどんフィードバック

することが重要だ。

アイデアを具体的に形にする

再びチームに戻り、参加者それぞれが面白いと思ったアイデアをシートに記述する。これをアイデアスケッチという。記述するのは自分のアイデアでもよいし、他人のアイデアでもよい。その場で思いついたものでもかまわない。アイデアにはタイトルを付け、どのような課題を解決するものかを絵や図形を交えて表現する。

ここで注意したいのは、サービス対象を具体化すること。そして、本当に自分が実現したいと思っていること。具体性や主体性を欠くアイデアは他人の心には届かない。

チームのコアアイデアを 決定する

15分で2枚以上のアイデアスケッチを作成したら、チーム内で回覧し、チームのコアアイデアを決める。ユーザーに新しい体験をもたらそう、これから発展しようという観点から選ぶ。選ばれなかったアイデアも捨てずに、その要素を取り入れてコアアイデアを膨らませていく。

アイデアを発展させ、 プレスリリースを作る

続いて、チームで選んだアイデアを発展させ、15分でプレスリリースを作る。自分たちの主観だけでなく、第三者の立場で価値があるか、支持を得られる

か、拡張性があるかを見て整理し、製品として実現できるか明確にすることが狙いだ。製品開発の初期段階でプレスリリースを作成し、顧客の視点に立って、既存製品の課題を新製品でどのように解決するかを検討する手法を取り入れる企業もある。

他のチームにプレゼンし、 アイデアを磨く

チーム内に残る1人とサポーターとして別のチームへ行く3人に分かれる。チームに残った人は1分で他チームから来たサポーターにプレゼンを実施。サポーターは気づいた内容をフィードバックする。サポーターがすべてのプレゼンを見終えたら自分のチームに戻る。そこで残っていた人はプレゼン時にサポーターからもらったフィードバックを、他のメンバーへ共有。チーム内でさらに話し合い、アイデアをブラッシュアップしていく。このようにチーム外からの意見も取り入れてアイデアを磨く手法をプロアクションカフェという。

投票を行い、 ベストアイデアを選ぶ

プレスリリースの修正後、投票を行う。参加者は自分以外のチームに1票だけ投票できる。結果、プロアクションカフェで得た意見をもとにアイデアを膨らませプレスリリースの内容を大幅に変更してより魅力的に磨き上げたAチームがベストアイデアとして選ばれた。



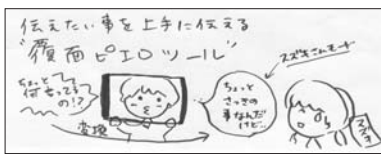
上) マンダラートを使って課題を示す
左) プレスリリースを作る。この段階でアイデアが具体化する

グラフィックレコーディング：会議などの流れを絵を描きながら記録する手法。グラフィックカタリスト（=触媒）が場の雰囲気や発言者の様子などを読み取り、進行内容を視覚化、共有。アイデアが生まれやすくなる

ベストアイデアに選ばれたAチームの軌跡

「仕事上でムカッときていてもやんわりと物事を伝えられたらいいのに」 そんな

〈Aチームのプレスリリース〉



私たちは

シーン
「場面に応じた伝え方がうまくできず困ってしまう」

課題を解決する、

『覆面ピエロツール』

の提供を開始しました！

これは、これまでのものとは一味異なる

「モード切替によって状況に適した伝え方ができる」
特徴があります！

これにより

「親子、夫婦、上司・部下、同僚友人間など、
わだかまりのない
幸せなコミュニケーションを育む」

カルチャーを新たに生み出せてまいります！

課題から思いついた『覆面ピエロツール』。サポーターから「親子や夫婦、身近な間柄でもある課題」「怒りだけではなく他の感情も変換できたらいい」といった意見を得た。そこからチーム内でも「モード切替でその場に適した対応ができればいい」「手本となる人物になりきれ機能してほしい」など、どんどん意見があがった。当初はパーソナルな課題解決ツールだったが、プロアクションカフェによりアイデアが無限に膨らみ、30分後にはターゲットも広く展開され、まとめが大変になるほどだった。

全体を振り返り、気づきを確認する

最後に全体を振り返り、この体験で得たことを付箋に書いてチームでその「気づき」を共有。その後、グラフィックレコーディング(右写真)のシートに付箋を貼って参加者全員で確認し、アイデアソン体験会は好評のうちに終了した。

参加者の声 アイデアを形に…それが共創の第一歩

■会社や立場などが違う人と触れ合うことで刺激を受け、アイデアを出せることを実感した。ほめてアイデアを出させる手法は自社の会議などでも取り入れたい。

■ファシリテーターの「人は安全を担保しなければアイデアを出さなくなる」という言葉が印象深かった。「誰かの短所は自分の長所、自分の短所は誰かの長所」であり、補い合うことでアイデアは良い方向に進化するということを業務に活かしていけると思う。

■課題をそのままにせず、アイデア・形にすることで、ビジネス上のチャンスにもつながれると感じた。

■この体験を自社の業務にも活かそうと思う。アイデアソンなどアイデアを形にするプロセスを積極的に取り入れることで、共創を進めていきたい。

■潜在的な考えをアイデアとして引き出せる手法だと実感した。製品を作る部署はもちろん、人事部などの部署に体験してもらい、人材育成にも活用していきたい。

FUJITSU Knowledge Integration Base PLY

<http://www.fujitsu.com/jp/services/knowledge-integration/ply/>

エンジニア、デザイナー、研究者、そして様々なお客様が出会い、新しい可能性を生み出すために、知と知を織り成し、未来を紡いでいく共創実践の場として2016年5月、富士通ソリューションスクエア内に開設。

待ち合わせスペース兼アプリやプロトタイプ
のデモスペースであるWAITING EXHIBITION
Space、ワークショップなどの開催スペースであ

るWORKSHOP CoWORKING Space、プロトタイプ作成のため3Dプリンタ、レーザーカッターなどの機材が用意されたFAB Space、アジャイル型の創造を実践するためのショーケースLEAN Studioからなる。

アイデアソンやハッカソン、セミナー、トークセッションなど、共創につながる様々な活動が多数行われている。

