

1

フク (不・苦) ワーク

社会から課題を掘り出し
次々解決法を発想する

簡易版

「不」と「苦」を手掛かりに、
社会の中から、課題を大量に掘り出し、
発想トリガーで解決策を発案します。

解決案が出るだけのものもあるでしょうし、
中には、ビジネスアイデアとなるものも、
あるでしょう。

手順

1. 「不」と「苦」を書き出す

(ペアで書き出す。

家を出てから、大学につくまでに目につくものを)

2. 面白い要素の抽出 (ハイライト法)

3. 解決策を発想 (素早く発想できる、SCAMPER)



3人で、5分間、書き出します。

「朝起きてから、大学につくまでに
目にする「不」や「苦」のつくこと」を



シートを、他のグループに回し、
興味を惹かれるものに、
☆を付けます



戻ってきたら、
自分たちのシートにも
☆を付けます
(同じ観点で)

これで、大量の“課題”と
その中でも魅力度の高いものが
抽出されました。

なお、☆の多いものは、多くの人引きつけられやすい課題です。

雑誌の企画、あるいは、解決することがビジネスチャンスになりえる課題です。



巻末：SCAMPER

次は、これテーマに
アイデア発想法「SCAMPER」を
ペアで行います

発想していくと、意外な解決策が思いついたり、実際に役立つ解決方法もあるでしょう。中には、ビジネスアイデアになりそうな「新サービス」や「新製品」のアイデアもあるでしょう。

2


SCAMPER (スキャンパー)

速く、いつでもできるアイデアの基本スキル

○○を解決したい！

そんな時に、
この手法を使います。

カード1枚で

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを 代用 できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を 単純化する ↓ 左のリストを 見ていき、 アイデアの 出そうな ものを チェックする ↓ チェックした ものについて 右の観点を中 心にアイデア を考える  IDEA PLANT http://www.idea-plant.jp/
何かを 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、 複雑さ、価値	
何か 他の使いみち がないか	そのまま別分野、 一部を変えて新しい用途、別の市場	
何かを 省略・削除 できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを 再構成 できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを 逆 にできないか	順序、上下、内外	

素早くアイデアを。



問題（発想のお題）を、少し単純化し 紙に書きとめる

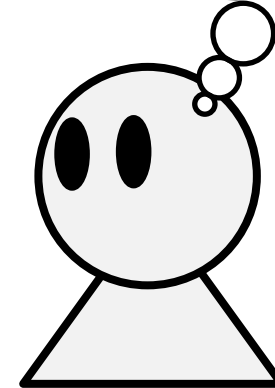
という問
題を解決

← フクワークの時

〇〇するには、
どうすればいいか？



現実の
複雑な問題



鉄則

「書く」

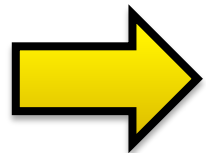
(考えるための「机」を広くする効果)
(創造的努力を誘発する効果)



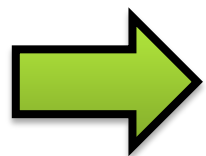
上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを 代用 できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を単純化する
何かを 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	↓
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	左のリストを見ていき、
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	アイデアの出そうなものを
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	チェックする
何か 他の使いみち がないか	そのまま別分野、一部を変えて新しい用途、別の市場	↓
何かを 省略・削除 できないか	部分、機能、動き、負担、価値	チェックしたものについて
何かを 再構成 できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	右の観点を中心にアイデアを考える
何かを 逆 にできないか	順序、上下、内外	

この気になる問いから、アイデアを考えてみます。



出れば、それで結構です。



「アイデア、出そうなんだけれど、
あと一歩、なにかが、欲しいな」
という場合は、次のステップへ



チェックしたものについて、 右の観点を中心にアイデアを考える

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを 代用 できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を 単純化する ↓ 左のリストを 見ていき、 アイデアの 出そうな ものを チェックする ↓ チェックした ものについて 右の観点を中 心にアイデア を考える
✓ 何かを 組み合わせ られないか →	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、 複雑さ、価値	
何か 他の使いみち がないか	そのまま別の分野、 一部を変えて新しい用途、別の市場	
何かを 省略・削除 できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを 再構成 できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを 逆 にできないか	順序、上下、内外	

コツ：

ふっと浮かんだことを、すべて書く

- ・未成熟なアイデアでもOK
- ・実現方法が分からないものでもOK
- ・明らかにダメなアイデアも書く
- ・アイデアではないもの、も、OK

(アイデアの通せんぼ を起こさせない)

1

問題（発想のお題）を、少し単純化し紙に書きとめる

2

上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

3

チェックしたものについて、右の観点を中心にアイデアを考える