

## 韓国でアイデアワークショップを実施

### 概要:

アイデアプラント(創設 2005 年、開業 2009 年)は、2012 年 5 月 25 日～29 日の 5 日で、韓国において、合計 4 回のアイデアワークショップを、行いました。参加者は韓国の研究機関の専門家や大学院や大学生です。参加者総数は約 100 名です。場所は大邱(テグ:Daegu)広域市です。コーディネータは嶺南(ヨンナム:Yeungnam)大学校(※1) 文科大学 心理学科 教授 朴在鎬(パク ジェホ:Park Jaeho)先生です。トランスレーターは、朴先生および上杉真由先生(同大学校 外国語 教育院)です。ワークショップの際の円滑な通訳をしてくれました。

ワークショップの内容は以下の 3 つです。

1. 「アイデアトランプ」および「Brainstorm Card」(プレスターのエッセンスから作った 4 枚のカード)を用いて日常課題への解決アイデアを出すワークショップ。
2. 「TRIZ Card」(智慧カードのコンテンツを韓国語にして、かつ、問題ごとにその解決のための選定ガイドシートを付けたもの)を用いて、イノベティブなアイデアを出すワークショップ。
3. 「Speedstorming」(5 分交代のペアブレスト)を行い、「アイデアスケッチ」を書くワークショップ。

※1 大学校の「校」は、大きな大学を意味します。単科大学に近いものを「大学」、総合大学に近いものを「大学校」と呼ぶそうです。嶺南大学校はとても大きな大学でした。

(なお、この韓国レポートでは、朴在鎬(パク ジェホ:Park Jaeho)教授を、「朴教授」と書きます。韓国には朴さんがたくさんおり、本レポートにも朴氏が複数人登場しますが、「朴教授」は常に、「朴在鎬教授」を指しています。)

## アイデアワークショップ 1 回目(心理学部 学生向け)

実施日時: 2012.5.25 9:00-12:30

実施場所: 嶺南大学院 心理学部 教室にて



参加者: 朴教授の心理学を受講している学生(2, 3, 4 年生) 約 20 人

通訳者: 朴教授

Facilitator: 石井力重 (co-Facilitator: 朴教授)

主な内容:

- Speedstorming(5 分交代のペアブレスト)
- アイデアスケッチ(アイデアをスケッチに書きだす)
- ハイライト法(上位案可視化)

使用道具: A4 白紙 40 枚

使用スライド: 「Speedstorming Ideaworkshop (for JAIST)」(English & Japanese)

URL <http://ishiirikie.ipn.org/article/56191325.html>

内容( 進行プロセス & 実施時の様子 ):

1) 講師自己紹介をしました。

2) プレストのテーマを設定しました。テーマ「新しい玩具のアイデア」(※2)

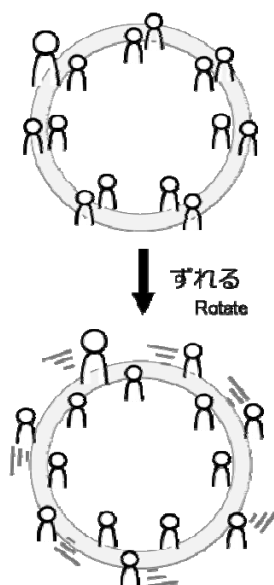
(※2: スピードストーミングを 1 ラウンド終えたところで、どのようなアイデアでもよいのか、という質問が出たので、より参加者層にそそのりのあるテーマにするべく、テーマに次のような仮想の設定を加えました。「仁川空港には、外国人がいっぱい来ます。我々は、彼らが面白いとおもって買っていきそうな玩具を考案するベンチャーチームです。韓国の伝統のコンテンツや皆さんの知性を活かして面白い玩具を考案してください」と)

3) 初めに、大まかに、ワークショップのプロセスを紹介しました。

4) 教室の中央に皆が輪になって立てるだけのスペースを作りました。

5) 【Speedstorming】以下のような方法で、次々相手を変え新しい玩具のアイデアを考案しました。

## やり方 Speedstorming rules



- ① ペアで、輪に  
Form a double circled in pairs
  - ② 5分間、ペアで  
(プレスト。アイデアを紹介しあって、拡げる)  
Exchange ideas (5 min.)  
(Share your ideas on the theme and expand on them)
  - ③ 1分間、メモタイム  
(会話を、徐々に収束)  
Take notes (1 min.)  
(Sum up the discussion)
  - ④ 挨拶、外側が1つ移動 (時計回りに)  
Thank your partner  
Members facing inward move one spot clockwise
- ～ 計5回、実施 (計30分)  
Repeat 5 times (total 30 min.)

12

これはとても盛り上がりました。(初めての海外での実施でしたのでほっとしました)  
実施時のムードは日本での実施とほぼ同じ雰囲気です。

6)【アイデアスケッチ】以下のような形式で、面白いと思ったアイデアを紙に書きました。他の人と、内容がかぶってもよいので、として、各自 3 枚、8 分の時間で実施しました。8 分過時点でも、まだよくペンが動いていたので 5 分延長し、一度休憩を入れました。

## Headline & 3 Points

- **自分が発想したアイデア**  
Your own idea
- **人が発想したアイデア**  
Another person's idea
- **書きながら新しく  
思い浮かんだアイデア**  
A new idea that just popped up
- **など、面白いと思った  
アイデアを書きます。**  
Write down whatever you think is interesting

アイデアのヘッドライン化  
Give the idea a headline

アイデアのポイントを3つまで!  
Write down up to 3 good points.

又は、詳細・補足でもOK  
Details or additional notes are OK, too.

17

**3 idea sketches per person (8 min.)**

その時の様子。

Speedstorming の際に中央を開けたので、そのままの机の状態で、アイデアスケッチを書いています。



この時点で 2 時間が過ぎましたので、5 分、休憩を入れました。

7)【ハイライト法】めいめいに、“面白い”と思ったアイデアに☆を付けて回りました。

## ハイライト法

“Highlight Method”

テーブルを回る。☆を付ける。

Walk around the tables. Mark ideas with a star (☆).

- ・「面白い」又は
- ・「広がる可能性がある」と

感じるものに。

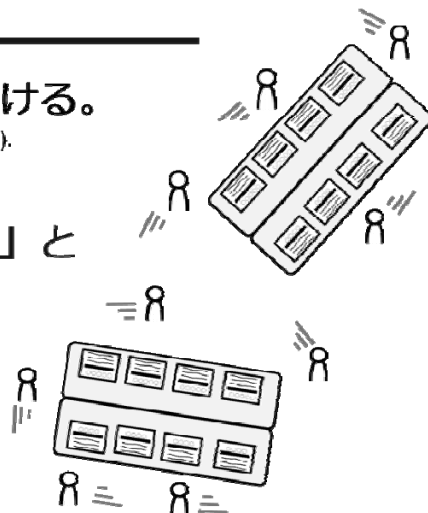
Mark ideas you feel are interesting or have potential for growth.

☆いくつでもOK

There is no limit to the number of stars.

自分のスケッチにも客観的に見て付ける

See your own sketch with an objective eye, too.



22

その時の様子。

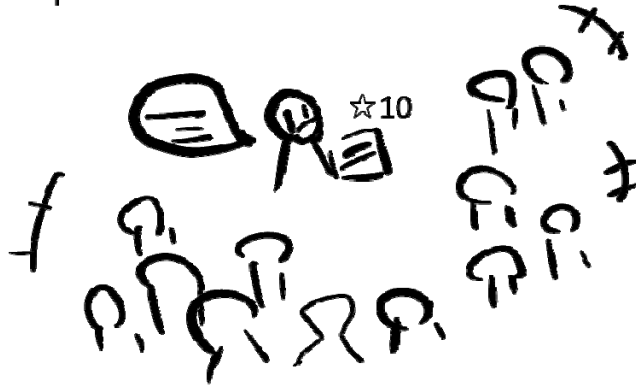
本当は、もっと机をバラバラにして、各人が無秩序に動くようにしたかったですが、椅子と机が一体式であるため、そうすると移動がしにくくなるため、このサークル状のテーブル配置をそのまま使いました。外国で行う場合、通訳者を通じて行うので「できるだけグチャグチャ、カオスになるような配置にしてください」というあいまいな依頼は難しいと学びました。



8) ☆をたくさん獲得したもの(上位案)を簡単にレビューしました。

# トップ3個を紹介

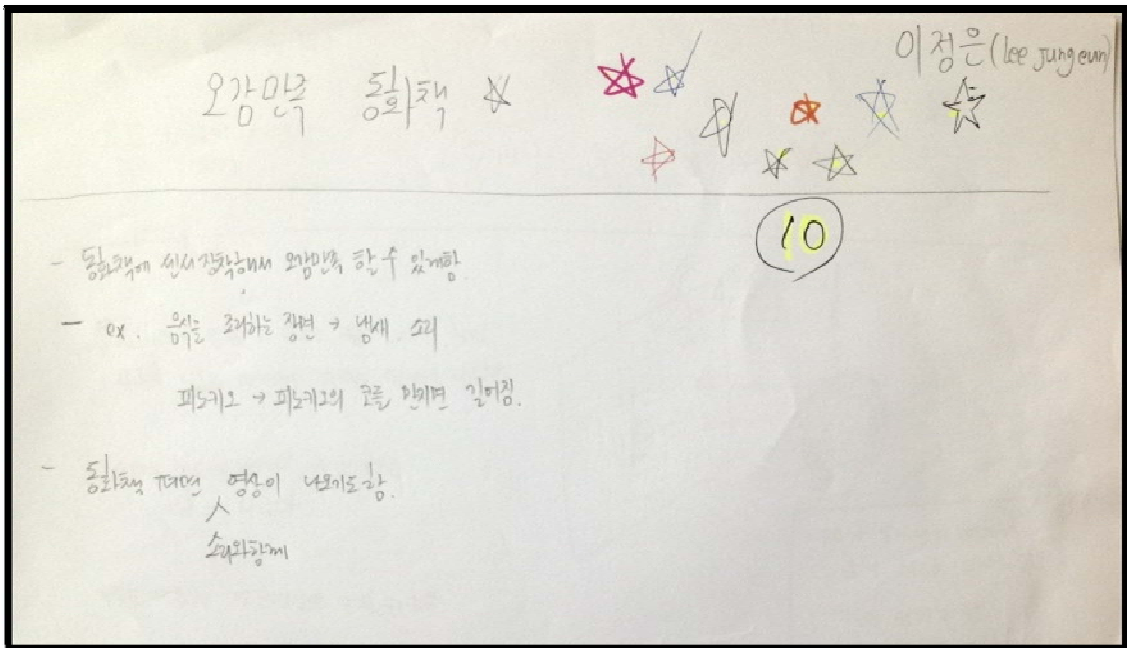
Introduction of top 3 idea sketches



このハイライト法の前に一人が用事で退席したのですが、その人のアイデアスケッチがもっとも☆をたくさん獲得していました。2 番目以降のアイデアについて、書いた人にごく簡単に説明してもらって、拍手を送りました。トップから 6 つぐらいを紹介しました。(およそ 12 分ぐらいでした)。通常日本では、プレゼンしてもらった後、私からプロモーティブなコメントを述べるようにしていますが、言語の問題がありそれは割愛しました。

～ ☆の多いスケッチ各種 ～

[☆10]



[☆8]

Park, Seon-ji (朴先智)

요요 + 디지털 영상  
(음악)

874

- 요요에서 북빛이 나오는 ~~떨~~ 것에서 차양  
요요의 넓은 면에서 디지털 영상이 나온다.
- 요요의 기둥에 따라 각각 다른  
영상이 나온다.
- 기둥은 견줄해 영진영상을 만들 수 있음.

- 요요가 올라갈 때 따라서  
'음'이 나온다. (피아노음)
- 기둥은 연타하면  
음악 한 곡은 완성할 수 있다.

[☆8]

개인형 4D 라이더

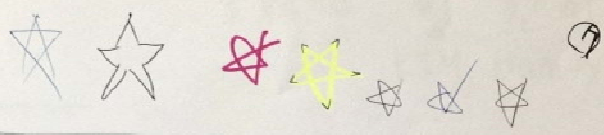
한아 HA

8

- 4D 기술과 초현실적 게임의 접목.
- 경제 효과가 있는 실용 예술.
- 지식할 수 있는 개인형 경험을 직접 체험할 수 있도록 해 현실감 증가.
- 실제 느낄 만큼 표현으로 심취감 제공.
- 기존 몰입형 이미지 대신 포인트 생체로 표현. (몰입타 유저간 불명확 구원으로 현실감 유지).

[☆7]

○ 눈이 밤.



○ 아이가 아플것 걱정중 일은 3-5회 정도 같은 형태의 눈이 올것

○ 장난감, 재료가 밤안에 있을 (아무리 거지거지 해도)

○ 생일 축하 글도,

12. 5. 25.

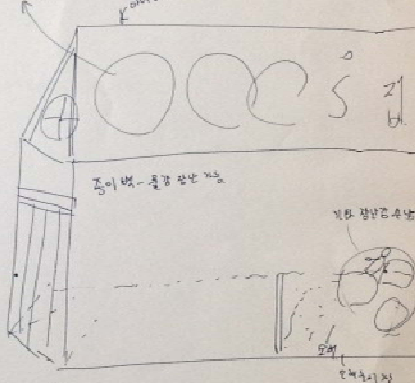
Rh

盧 玟 亨

Roh min hayng

이런의 이상을 보여줌.

이러한데 때문, 눈이 올것 보여지지만.



종이 벽-종교 상안 기념

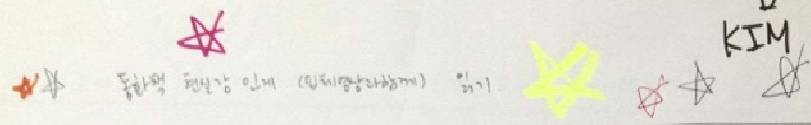
기념 장난감 선물

이런

이런

[☆7]

金韓怡 김 한이  
KIM Han-yi



동화책 선물함 안에 (신데렐라와 함께) 읽기.

· 선물함 동화책이 내일에서 평일까지도 것이다.

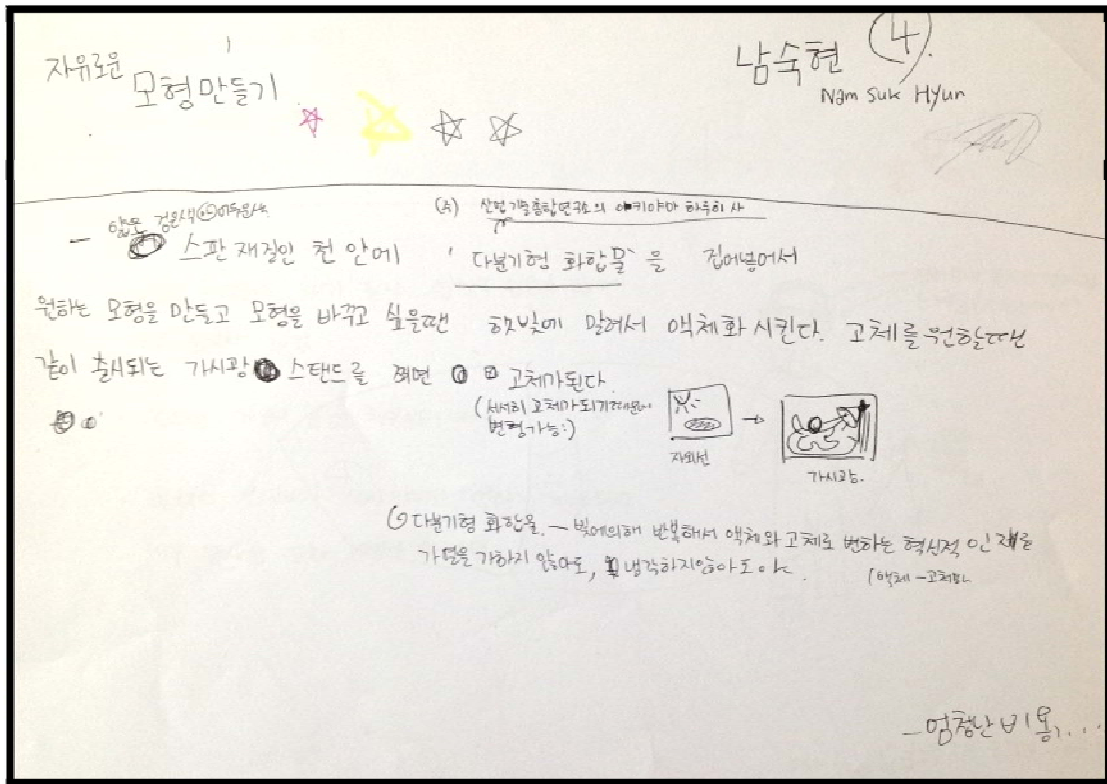
· 예전처럼 건마 선이그림같은 구두를 읽는바라고-처럼 구두나 내일에서 읽는바라고  
매우가드론은 공민-처럼 드프롬의는 별새나-처럼.

1. 10월 10일



[My Favorite]

私はハングルが読めませんが、挿絵や、全体的なテイストが好きな一枚です。



9)まとめ

最後にスピードストーミング (Speedstorming) をより効果的にする工夫を紹介しました。また、普段の 6 人ぐらいでのミーティングでは、そのままの Speedstorming はできないものの、この「エッセンス」はどのように活用できるか、その方法を紹介しました。

感想:

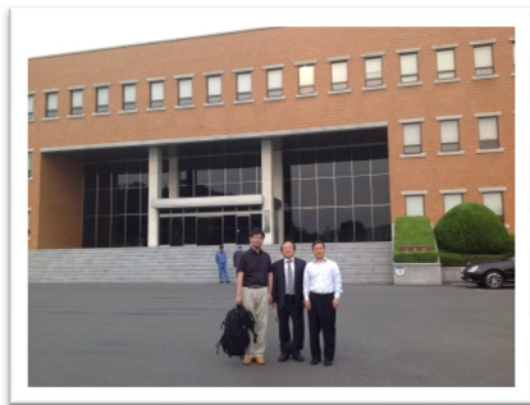
これが韓国での最初のワークショップでした。それがとても盛り上がり、学生さんたちや朴教授にも喜んでもらえ少し自信が得られました。このワークショップは、当初は計画にありませんでした。少しでも多くの経験を持つようにと急遽機会を作ってくださいましたものです。メインの 2 つのワークショップ(カードのワークショップ)の他に唯一、英語スライドを持っていたワークショップがあったのでこれを行いました(今年 4 月の JAIST の合宿 WS です)。この日、私のファシリテーションは日本語で行いました。朴教授がよりわかりやすい韓国語に翻訳し、(たぶん時には心理学のコメントも添えて)ご説明してくださいました。この最初のワークショップの成功は、朴教授のサポートがあったら、でしょう。ありがとうございました。

(次のレポートへ)

## 韓国の優秀企業を訪問(POSCO)

実施日時: 2012.5.25 16:30-17:30

訪問場所: POSCO TRIZ College



面会者: POSCO TRIZ College TRIZ Training Team

Executive consultant Mr. Park, Professor Mr. Shin, Professor/Senior Consultant Mr. Park

コーディネータ・通訳者: 朴教授(嶺南大学校)

主な内容:

- POSCO TRIZ College 見学
- POSCO 製 TRIZ Training Cards についての紹介
- IDEAPLANT 製 TRIZ Cards とゲーム風のアイデア発想 Workshop 内容の紹介

贈呈品: Idea Pop-up Cards(英語版の智慧カード)

使用スライド: 「Ideaworkshop2」(Korean & English & Japanese)

訪問経緯: 朴教授は POSCO のコンサルティングや社内教育も長年行っており、そのコースの卒業生や嶺南大学校の卒業生が同社にたくさんおり、今回はその方々を通じて、TRIZ College を訪問が実現しました。College は浦項(Pohang: ポハン)にあります。嶺南大学校から東へ 1.5 時間ほどの所です。

内容:

1) POSCO TRIZ College を Mr. Shin のガイドで見学しました。内容に配慮して写真や詳しい内容は割愛しますが、創造的な研修がなされていました。韓国国内 3 拠点をオンラインで結ぶ大講義もありました。

2) Mr. Park から、POSCO 製の TRIZ 発明原理を用いるためのカードセットを紹介していただきました。



同社内だけの利用ではなく、インターネットでも誰でも購入し利用できます。カード材質は梨地の耐久性のあるカードでした。偶然にも、IDEAPLANT の智慧カードと同じく黄色がモチーフとなっていました。それもオレンジがかった黄色で、とても興味深く思いました。イノベティブに発想を大きく飛ばすものは、私の中のカラーマネージメント的には「オレンジ色っぽい黄色」を使います。この感覚はパーソナルなものではなくより本質的なものがあるのかもしれません。



構成は、紙箱に 40 枚の発明原理のカードとマニュアルやカードの選定を容易にするガイドカードも入っています。発明原理の名称、簡単な解説、その絵で示したもの(絵は「鉄」をほうふつとさせるもの)が書かれています。



カードはその発明原理の内容から、いくつかの観点から分類されており、それが縁取りの色にも反映されています。例えば、物理的矛盾、の4つで分類されていたりしました。

3) IDEAPLANT 製の TRIZ Card の紹介をしました。また、嶺南大学校で行う、TRIZ Card のワークショップスライドで、このカードの「ゲームライクな使い方」と、簡素化した選定ガイドとして「1 パラメータメソッドで集中的に発想する使い方」を紹介しました。(詳しい説明は翌日の嶺南大学校でのワークショップ実施レポートにて)。

4) なお、訪問させていただいた御礼に、英語版の智慧カードである「Idea Po-up Cards」を贈呈しました。(ワークショップで使う「TRIZ Card」は、ハングルで書いてありますが試作品ですので、製品である「Idea Po-up Cards」を贈呈することにしました)

#### 感想:

訪問を快く受け入れてくださった College のみなさん、貴重な訪問機会を作ってくださいました朴教授に心から感謝いたします。ありがとうございました。全世界で見たとき、TRIZ のコンサルタントが最も多く活躍しているのは韓国ですが、同国の優秀企業での活用にもつれた教育の一側面を見ることができ、感性的なものも含めて多くの示唆をもらいました。エキスパートに上がる人たちを育てる最初のステップを補助する道具として、どのような深さで情報を示すべきなのか、考えていく重要なヒントを得ました。

また、移動の車中で朴教授と韓国製と日本製の2つの違いについて議論していましたが、非技術系の人にも、本当に短い時間で発想の味見をしてもらうには、コンテンツの中身はどうあるべきか、をディスカッションし、多くの示唆をもらいました。

また、朴教授に、「この訪問ではとても不思議な感覚を覚えました。お互いの TRIZ のカードの説明を聞いている時、言葉がお互いわからなくても話していることが不思議とふんわりとわかりました。」と伝えたところ、「強い興味を持っているテーマ、自分の専門テーマがあることはとても Cross Culture コミュニケーションをするうえで重要です」「英語や相手の言語が使える能力だけがあっても、会話は広がらない。“テーマを持つことがとても重要”」と朴教授はコメントされました。その言葉は、私の心に残りました。

## アイデアワークショップ2回目(心理学部 学生向け2)

**実施日時:** 2012.5.26 9:30-12:30

**実施場所:** 嶺南大学院 心理学部 教室にて



**参加者:** 朴教授の心理学を受講している学生(2, 3, 4年生) 約 50人

**通訳者:** 上杉真由先生

**Facilitator:** 石井力重 (co-Facilitator: 朴教授)

**主な内容:**

- Ideatrump (多様な発想の観点を用いて多様なアイデアを出す)
- Brainstorm Card(プレストの rule に即した role をすることでプレストの心理様式を学ぶ)
- TRIZ Card(技術的ブレークスルーの 40 パターンを用いて、新製品アイデアを創出する)
- TRIZ Card & Sheet(より強力な TRIZ Card の使い方をレクチャー)

**使用道具:** [ Ideatrump (52 枚)、Brainstorm Card(4 色セット×4)、TRIZ Card(40 枚)] × 10 組

## Ideatrump



## Brainstorm Card



## TRIZ Card



使用スライド: 「Ideaworkshop1」(Korean & English & Japanese)

URL <http://ishiirikie.ipn.org/article/56044806.html>

「Ideaworkshop2」(Korean & English & Japanese)

URL <http://ishiirikie.ipn.org/article/56191200.html>

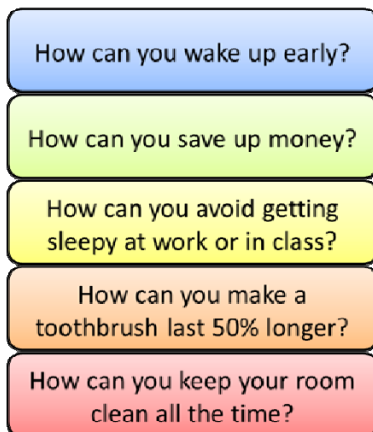
内容( 進行プロセス & 実施時の様子 ):

- 1) 講師自己紹介をしました。
- 2) Ideaworkshop1 のプロセスを大まかに説明しました。

3) 10 個のグループを作りました。グループ構成は 4 人を基本とし、多少の増減を OK としました。

4) 本日の道具セット(カードセット)を配りました。

5) チームごとに、発想のテーマを 1 つ決めてもらいました。スライドの 5 つのプリセットテーマ(主に日常の課題など)の中から、グループメンバーが最も興味のあるものを選ぶとよい、とアドバイスし。



6) じゃんけん(カイ・バイ・ボ)をして、番を決めました。一番勝った人から、順にあとはずっと時計回りに。

## 2. Spread out the cards Play rock paper scissors

Start from the winner and take turns in clockwise order.  
Each turn lasts 30 seconds.

**Use your Ideatrumps to come up with and share an idea.**

(30 seconds, you can choose any card)



7) 番ではトランプのフレーズを発想のヒントにしてアイデアを出します。出せたらそのカードを獲得できます。持ち時間は 30 秒。その間何枚でもとることができます。



観察したところ、30 秒間で最も早い人で 4 枚(驚異的)、最も遅い人は 1 枚、平均では 2 枚ぐらいいた。ハンガルのフレーズは、翻訳サービスを用いて訳していますが少し奇妙な表現もあったようなので、「その場合は、英語のフレーズを正だと考えて解釈してください」と途中で補足をしました。(カードには、ハンガルの大きな文

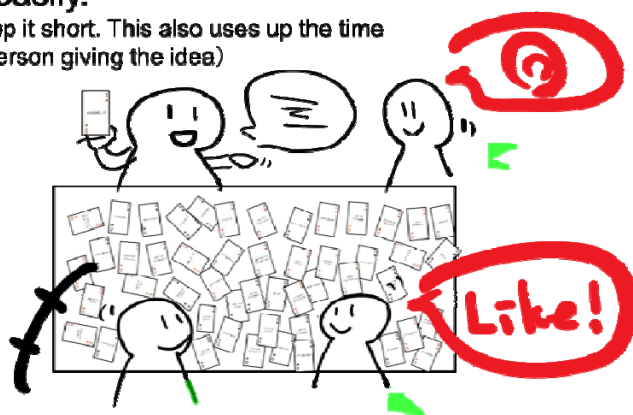
字と、英語と日本語が小さい文字で書かれています)

8) また、ゲーム中、自分が番ではないときには、番の人が出したアイデアの良い所に光を当てよう、という場のルールも説明しました。

### 3. If it's not your turn...

If you give supportive comments on the person's idea, it can lift up the mood and help come up with ideas more easily.

(Just keep it short. This also uses up the time of the person giving the idea)



この概念は、「Praise First」という概念で、創造的な場を作ることにとっても効果があるとも説明しました。

9) この Game(Game1)は、8 分間としました。予想では、トランプ 52 枚のうち、20 枚～30 枚程度を獲得し、32 枚～22 枚ぐらい残っているように、ゲームを設計していましたが、学生たちの中には予想をはるかに超えた速さでカードを獲得し、8 分を待たずに 52 枚すべてを取りきるグループが出ました。(2 つのグループ)。8 分がたった時点で、最もカードの多かった人が勝利者。勝利者に拍手を送り、Game1 を終了し、そのまま Game2 へ進みました。特に、全グループで最も早く全てとりきったチームの、優勝者がこの会場の Best winner だとして、皆で拍手でたたえました。

10) Game2 の準備をしました。

#### The leftover cards...

will be used in Game 2

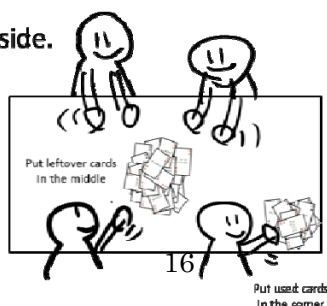
Put them in the center of the table.

#### The cards collected in Game 1...

will not be used in Game 2

Collect them and put them aside.

(Points from Game 1 do not carry over to Game 2)



ここにおいて、少し混乱がありました。その結果 10 分程度タイムロスしました。

しかし、翻訳者の上杉先生、および、コーディネータとして立ち会ってくれた朴教授のサポートがあり、

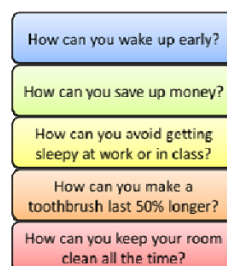


Game2 の準備は完了しました。

**【 Findings 】** ワークショップ設計時の想定 & 事前テストプレイでは、場に残っているカード枚数は 22 枚 ± 10 枚程度が場に残り、それを用いて Game2 を始める予定でした。が、しかし、場にある全カードをとりきるチーム（場に残る数が 0 のチーム）が出ました。そこで私が急遽調整をいれ、Game2 への準備作業内容を変更しました。新たな作業内容の指示は“カードを 20 枚場に残して、あとはしまう”というものでしたが、韓国語のスライドは当初の内容のままで投影されており、多くの参加者が、スライドの指示内容と翻訳者からの指示内容が異なることで混乱し、誤解が生まれあちこちから質問が出ました。このことは 2 つの学びとなりました。一つ目は、ダイレクトにファシリテーションできない場合は、「作業指示は端的に表現する」「作業指示スライドはできるだけ絵で示す」ことが大事である、ということ。二つ目は、また、Game1 と Game2 が連動するワーク設計にしたものの、グループでの進捗ばらつきが大きいケースを想定していなかったこと。これについてはスライドに「場に残ったトランプが 20 枚より少ない場合は、獲得したカードの束をよくきり新たに引いて、場に残っているカードに足して、合計で 20 枚にして、それから、Game2 の準備に入ること」と一文を入れれば問題なく対応ができました。これらは今後また外国で行う際に、あるいは、子供向け WS を行う場合への大きな学びになりました。

11) Game2 のテーマを各グループで決めてもらいました。

The theme for the game ideas  
can be the same (continue)  
or different (choose again)  
Either way is OK.



• **If you continue...**

It's a little difficult, but

**sometimes you come up with unique ideas.**

• **If you choose again...**

It's easy to come up with ideas.

Talk with group members and decide(90 seconds)

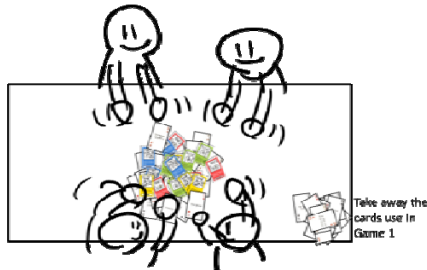
“テーマ継続”でゲームをすると、すでにずいぶん出し切っているので苦しくなりますが、その分、独創的なものが出やすくなります、とコメントしました。いくつかのグループが、“テーマ継続”を選びました。

12) Game2 の開始に際して、新たに「Brainstorm Card」という 4 色カードの各カードが何を意味するのかを、簡単に説明し、そのカードが出たときにどういう役割をすればいいのかを、説明しました。

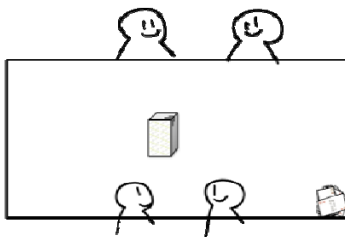
13) 場に残ったアイデアランプと Brainstorm Card を一つに混ぜてよくきり、机中央に伏せて積みました。

### Preparation:

Shuffle together the Brainstorm Cards (4 of each color) and the cards left over From Game 1.



Put them together face down in a single pile.



14) じゃんけんをしました。勝った人から番が時計回りに回ります。今度は持ち時間は 1 分です。Game2 の時間は 16 分です。また、Game1 と同じく、“Praise First”を推奨しました。

15) 番が来たら、カードを上から 3 枚引いて、机に置きます。好きなカードを一枚ずつ実施します。なお、最初の一人目だけは、「赤」と「青」のカードが出たら、それは山の下に戻して違う色が出るまで、引きなおします。

### How to play:

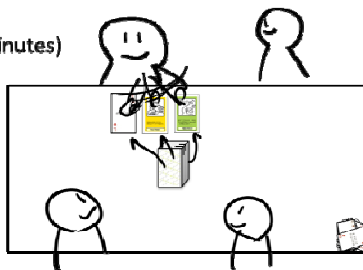
First, play rock paper scissors.  
Start from the winner and take turns in clockwise order.  
Each turn lasts 1 minutes.  
The game is 4 turns long. (about 16 minutes)

1) When it's your turn, draw 3 cards from the top of the deck and put them on the table.

Note: For the first turn only,



are not used.  
If they come up, return them to the bottom of the deck, and draw again until you have three cards other than red and blue.



ここでもいくつかのグループで誤解が生じました。

【 Findings 】 最初のターンだけが、このような特別処理をしますが、韓国語では、「ターン」も「ラウンド」も「ド」という概念で表すそうで、意図を正確に伝えられませんでした。そのため、最初の一周、ずっとその特別処理（赤・青は下に戻す処理）を続けてしまったグループがありました。これは、“絵”か”ビデオクリップ“で示せば意図を明瞭に示せたでしょう。先と同じ学びです。「極力、絵で」。

16) 好きなカードを使って、アイデアを出します。カード毎にするべきことが違います。それに従い実行できると取れます。早い人だと持ち時間 1 分で 3 枚ともとれます。そういうケースも観察されました。

- 2) You can start from any of your three cards.  
Do it one at a time.

Brainstorm Cards...

can be kept if you  
can complete the task.

Ideatrumps...

can be kept if you use  
the phrase on the card  
as an opening and  
give an idea.



Stop if the time limit ( 1 minute) runs out.

Put the cards you don't keep on the bottom.  
On the other hand, if you got all three cards in less than a minute, skip to the next person even if you have time left.

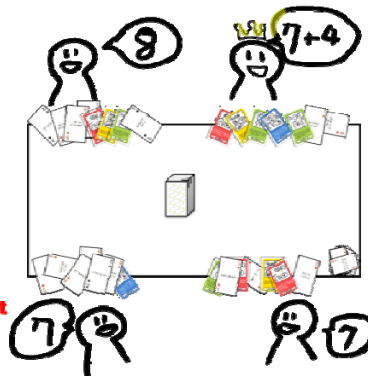
17) 勝利は、カードの獲得枚数 + ボーナスポイントの合計です。4 色カードを 1 セット集めるごとに、プラス 4 ポイントです。ですので、ぜひ積極的に、全種類のカードを取りに行ってください、とコメントしました。

- 4) The game end when 4 turns are completed. (About 16 minutes)

- Count the cards you got.

- There are Bonus Points.  
For each set of 4 Brainstorm Cards  
you get +4 bonus points.  
(If you have N sets you get +4N)

The winner is the person with the most  
total points for cards collected and  
bonus points!



## Give them a hand!

18) 16 分後、得点を数えて、勝利者をたたえました。なお、16 分以内に全カード(16 枚 + 20 枚 = 36 枚)を取りきるグループが 2 つありました。

( Ideaworkshop1 終了 )

19) 2 時間が経過したので、5 分間、休憩を入れました。

20) Workshop2 (TRIZ Card) の大まかなプロセスと、カードのオリジナル版と韓国特別版を紹介しました。



21) TRIZ とは、一言で言うと、どういう知的ツールなのかを説明しました。そして、創造的にアイデアを出すことに役立つエッセンスを、まずは遊びながら体験しましょう、とコメントして始めました。

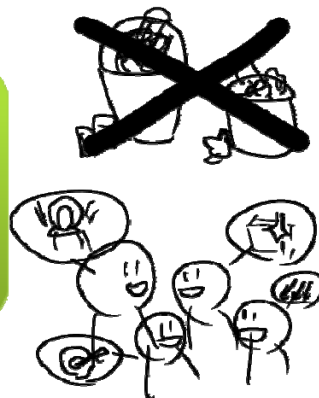
22) 発想のテーマを設定しました。

## Imaginary setting

These four people, will solve an issue with a trash bin  
They are members of a venture, trying to come up with  
and sell “a new trash bin”

I hate the trash bin I have now!  
Let's think of a new trash bin that makes  
everyone want it!

(Don't worry if it has low feasibility or  
profitability)



この 4 人は、新しいゴミ箱を考案し、製造して世界に売ろうとしているベンチャーチームです。ただ、実現性や収益性は気にしないで結構です、ぜひイノベータティブなゴミ箱を考案してください。とコメントしました。

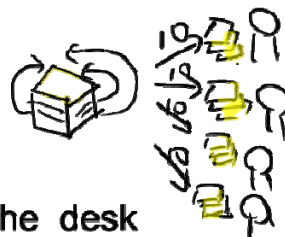
23) カードを配ります。4 人の所は、一人に 10 枚。そうない所は均等に分けます。順番は、じゃんけん(カ

イ・バイ・ボ)で一番勝った人から順に時計回り。もち時間は一分。今度は番では1枚だけを使います。

## Preparation

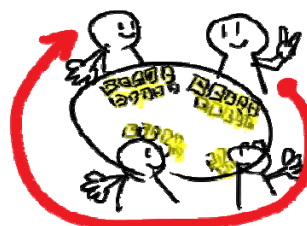
### 1. Shuffle the cards well, and hand it out to everyone

(If the number of people playing isn't even, leave the remaining cards on the side)



### 2. Each person lays their cards on the desk (Put them faced up)

### 3. Rock, paper, scissor. (Start with the person who wins the most, then go clockwise)



24)やり方は、まず手元のカードを一枚選び、その絵やフレーズの概念を使って、新しいゴミ箱(今のゴミ箱の問題を解決するようなゴミ箱)のアイデアを考えて、説明します。1分で言えばカードを場の中央に捨てられ、言えなければパス。手元にカードを戻します。

## How to play

### On your turn, **First choose one card**

### **Use that to begin stating your idea, give an idea that solves an issue of existing trash bins**

(The quality of the idea can be low. Don't worry if the idea is plain, or has low effectiveness and feasibility. Think of it as training for your imagination. Even if it's farfetched, just come up with any idea.)

The time you have: One minute

If you say it within one minute...

### **Throw away your card in the middle**

(You can use only one card on your turn. It becomes the next person's turn, regardless of the time remaining)

If you cannot say it within one minute...

### **Pass. Put your card back into your hands**



25)番ではない人は、先と同じです。

番の人が出すアイデアの良い所に光を当ててコメントをしよう。

### If it's not your turn...

If you give supportive comments on the person's idea, it can lift up the mood and help come up with ideas more easily.

(Just keep it short. This also uses up the time of the person giving the idea!)



26)勝ち方は、20 分後にもっともカードの少ない人になること。番が来たらできるだけアイデアを出してカードを捨てよう。

27)そのように説明をし、スタート前に出た質問としては「ゴミ箱にもいろんなタイプがあるけれど、どういうものを想定するの?」というものがありました。これについては「自分の部屋、寮の共同のもの、学校の中にあるもの、公園にあるパブリックなもの、などいろんなゴミ箱が世の中にありますが、自分の選んだカードが活きそうなゴミ箱を都度想定してアイデアを考案して結構です」としました。

28)あとは、20 分間、各グループに進行を任せました。特に、ゲームのルールやプロセスがあいまいで迷うときには、リーダー(じゃんけんで勝った人)が都度ルールを作ってよい、厳密であるより、創造的会話を楽しむことに注力してほしい、としました(これは、設計通りです)。

その時の様子。

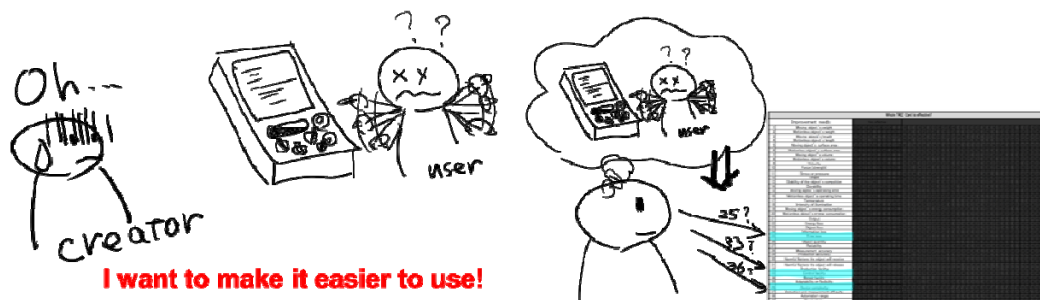


突然与えられた発想テーマ、はじめてみる 40 のパターン、工学系ではなく文科系(心理学)の人材、ということで、どこまで楽しんでもらえるかは予測が難しい所でしたが、結果としては非常にクリエイティブに新しいゴミ箱のアイデアを考案していました。いろんなグループを回り、言葉がわからないながらも手振りや声のフィードバックから、なにか創造的な会話がなされていることはよく感じ取れました。

29) 本来は予定していなかったのですが、どのようなアイデアが出たのか、特に創造的なムードを感じ他グループを一つ指名して、印象に残ったアイデアを簡単にプレゼンしてもらいました。他にも、自主的に発表してもいい、という2つのグループにアイデアを簡単に紹介してもらいました。今回は、翻訳をしてくれた上杉先生がアイデアを素早く翻訳してくれたので、「ああ、それは、面白いですね。そのコンセプトだと、こういう可能性があります、例えば・・・」という形で、私から、プロモーティブなコメントをプレゼンごとにして、それも翻訳フィードバックしてもらいました。あるアイデアはとても革新的でした。また、あるアイデアはとてもたくさん売れて収益性も高そうな良いアイデアでした。韓国の学生さんの創造性を垣間見ると同時に、TRIZ Cardでの外国での利用への感触を得ることができました。(ただし朴教授が、普段から鍛えている学生さんたちであることも、踏まえておく必要があります。朴教授はPositive心理学、創造性と心理学に強い興味を持ちその辺が学生さんたちの創造的な資質を育てていると思われまます。)

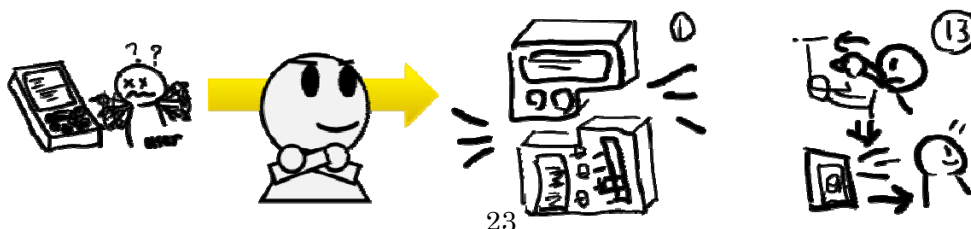
30) 最後に、TRIZ Cardのより強力な使い方を解説しました。(ワークは残り時間がないため割愛)

The situation it is used:



"Make it easier to use". Which one is this issue out of the 39? Choose one that applies to the "39 improvement needs". It can be more than one.

31	物体が発する有害要因	22	35	2	1	10	40	15	17	19	3	27	33	4	16	26	28				
32	製造の容易性	1	35	13	27	26	16	24	12	15	26	2	4	11	18	29	8	10	17	10	32
33	操作の容易性	1	13	2	12	25	28	32	34	15	35	16	17	3	4	10	18	24	27	39	8
34	修理の容易性	1	13	2	12	25	28	32	34	15	35	16	17	3	4	10	18	24	27	39	8
35	適応性または融通性	5	2	1	10	19	28	37	7	14	27	30	31	32							



31)最後に、TRIZ Card についてのまとめ、TRIZ と企業のこと、TRIZ Card がアプリとして使える ideaPod のことを紹介しました。

## [Review]

-TRIZ Card supports coming up with creative ideas.

-TRIZ Card allows you to learn the basics of TRIZ.

In **Korea**, TRIZ is often used by Samsung electronics.

It would be great if today's studies assist you when your creativity is needed at work in your companies.

TRIZ Card can also be downloaded as an Android application "ideaPod" (Paid application)

また、さらに、ワークショップ全体を通してのメッセージ、創造性を活かして未来の可能性を開いてほしいと伝えて終了しました。

学生さんたちからたくさんの拍手をいただきました。ありがとうございます。そして、終わった後もしばらく特によくアイデアを出してくれていた学生さんたちと意見交換をしました。ワークショップの中で部分的に見えていた彼ら彼女らの資質ですが、直接英語で会話してみて、非常に優れた創造的資質を感じました。

### 感想:

今回の渡航の主目的である本ワークショップは、「1」「2」とも成功と言える水準でした。コンテンツ(進行スライド、カードセットともに)、これの改善点もわかりました。プロセスについては先に書いた通りで、指示は極力絵で示し、Game1とGame2の連動について補足を加えることでより進行しやすくなるでしょう。また、カードについては、韓国語の表現がネイティブにとってはおかしく感じる箇所がありました。これは、創造的思考と日本語-韓国語の翻訳の両方の資質がある人がフレーズを作る必要があると実感しました。今後は、朴教授とともに、改良を試みてゆこうと思います。なお、素早く翻訳を成せる通訳者の存在は非常に大きいと思いました。特に、創造的アイデアについての説明やコメントを翻訳するというのは、通訳をする人自体にも創造的資質がたくさんないと、香りを伝えるのが難しくなります。今回は、上杉先生がプレスト的なことにたけている方であったことが非常に幸運でした。ありがとうございます。みなさん、今回は、貴重な機会をありがとうございました。



## アイデアワークショップ3回目(心理学部 院生向け)

**実施日時:** 2012.5.29 8:15-9:30

**実施場所:** 嶺南大学院 心理学部 大学院 教室にて



**参加者:** 朴教授の心理学ゼミの大学院生(20代~30代)、及び上杉真由先生、計4人

**通訳者:** 上杉真由先生、朴教授

**Facilitator:** 石井力重 (co-Facilitator: 上杉真由先生)

**主な内容:**

- TRIZ Card(技術的ブレークスルーの40パターンを用いて、新製品アイデアを創出する)

**使用道具:** [TRIZ Card(40枚)] × 1組

**使用スライド:** 「Ideaworkshop2」(Korean & English & Japanese)

URL <http://ishiirikie.jp/article/56191325.html>

内容( 進行プロセス & 実施時の様子 ):

- 1) 講師自己紹介をしました。
- 2) Ideaworkshop2 のプロセスを大まかに説明しました。
- 3) 全部で 4 名 1 組の構成で「TRIZ Card」を用いて、新しいゴミ箱のアイデアを発想しました。私石井もファシリテーションではなく、5 人目の参加者として一緒にプレストをしました。
- 4) 主な内容は、ワークショップ第 2 回目の Workshop2 と同じです。メンバーが一組であり、かつ、中に上杉先生が入り、手短に双方通訳をしてくださったので、大学院生(韓国語)と私石井(日本語)でもブレインストーミングが成り立ちました。特に、誰かが出したアイデアの良い所に光を当ててコメントしていくことが豊かにできました。先日の学部生のワークショップ同様、非常に創造的なアイデアがいくつも出されました。
- 5) ワークショップをした後、このワークショップで特に心理学的な側面を持つ要素について紹介しました。あくまで経験即ですが、と前置きをしたうえで、心理様式として参考になるかもしれませんので紹介します、とし次のことを紹介しました。

**If it's not your turn...**

**If you give supportive comments on the person's idea, it can lift up the mood and help come up with ideas more easily.**

(Just keep it short. This also uses up the time of the person giving the idea.)



「左のスライドは、CPS における Praise First を意味しているものです。それは、創造的な話し合いの場を作る上で 2 つのとても良い効果を持ちます。(1) 発案者がよりアイデアを話やすくなります。(2) 他者のアイデアの良い所に目を向けてコメントをしていく Positive Mental Attitude は、創造力のエンジンのスターターにもなります。

感想:

休み明け、早朝から参加してくださりありがとうございました。また上杉先生とともにグループに加わることで、近い距離で一緒にプレストをすることができました。韓国の方の発想の仕方や、創造力をより肌で感じることができました。調整してくださった朴教授、会場を早朝から開けてくださったスタッフさん、院生のみなさん、貴重な機会をありがとうございました。年齢層が少し高くても十分に実施できるという感触を得ることができました。

## アイデアワークショップ4回目（公的研究機関向け）

実施日時: 2012.5.29 11:00-12:00

実施場所: 大邱慶北研究院 (DAEGU GYEONGBUK DEVELOPMENT INSTITUTE: DGI) 会議室にて



参加者: DGI President Mr. Seong-keun Lee, Senior Research Fellow Mr. Lee, Sang-Yong 他約 30 名

コーディネータ・通訳者: 朴教授

Facilitator: 石井力重 (co-Facilitator: 朴教授)

主な内容:

- TRIZ Card(ブレークスルーの 40 パターンを用いて、イノベティブにアイデアを創出する)

使用道具: [TRIZ Card(40 枚)] × 4 組

使用スライド: 「Ideaworkshop2」(Korean & English & Japanese)

URL <http://ishiirikie.jpn.org/article/56191325.html>

内容( 進行プロセス & 実施時の様子 ):

1) 講師自己紹介をしました。

2) TRIZ のごく簡単な紹介をしました。イノベティブなアイデアを創出する創造思考ツールであること、また、

膨大な特許から共通するブレークスルーパターンを抽出して出来上がったこと、を。

3) TRIZ Card のワークショップ(Ideaworkshop2)のプロセスを大まかに説明しました。

4) 4セットのTRIZカードに対して、30人ほどでしたので、40枚のカードセットをシャッフルし、2つに分割し、8つのカードセットにし、4人あたりに1セットを配布しました。なお、会議室の配置上、完全にグループになることは難しく、並列に4人で並んでの実施をするグループや、オブザーバ参加の方もいました。

5) テーマについては、通常のプリセットテーマ(新しいゴミ箱のアイデアを発想する)はやめ、この機関の方々がよりオーナーシップを持てる問題を設定しました。

今回のテーマ「Daegu City Traffic Jam を減らすアイデア」

(新しい路面標識のアイデア、新しい社会システムのアイデア、新しい機械式パーキングやパーキングに限らずメカニカルな何か工夫のアイデアなど、どのようなアイデアも OK です、としました。ある程度、実現可能性や収益性は無視して創造的にアイデアをだして下さって OK です、としました)

なお、設定に至る背景も紹介しました。DGIのWEBサイトで公開されている39のIssue(地域課題)を把握しました。そのうえで、石井と朴教授で検討し、あまりにどれかのテーマに近すぎるものにはせず、皆にとって共通に発想体験ができる別の地域課題をいくつかを上げ、最終的に上記のものにしました。

6) 主な内容は、ワークショップ第2回目のWorkshop2と同じです。今回のメンバーは、DGIというシンクタンクの専門家たちであり、より高度な思考能力を有します。直ぐにこのTRIZ Cardのコンセプトをくみ取り、さまざまなアイデアを短時間で出していきました。1分ずつの交代ですすめました。かなり闊達にアイデアを出されていました。途中いくつかのグループから質問がでました。朴教授がそれらを聞き、適宜回答やアドバイスしていただきました。

7) ワークショップをした後、TRIZ Cardの選定ガイドとなる、シート(1パラメータメソッド)についての解説を行いました。

8) このワークショップで用いている創造的な心理様式について、簡単に紹介しました。(第3回目のワークショップと同じ同等ゆえ、割愛します)

9) 質疑応答では、President Mr.LEEから質問をいただきました。日本で行政機関はTRIZを使っていますか？と。それについては、「宮城県の研究機関が地域技術系企業の技術力高度化への研修として、私石井がファシリテーターとして教育を行っています。また、非公式なブレインストーミングを若い行政マンた

ちとよく行って、今回のような地域課題に対して、イノベティブな初期的なアイデアを発想するミニワークショップもたびたび行っています。」と回答しました。

10)最後に、「本日の創造技法のエッセンスが、この地域をよりよくする皆さんの活動にほんの少しでもお役にたてば幸いです。ぜひこの地域を更によりよい街にしてくださいと心から願っています」とメッセージを述べて終わりました。

**感想:**

その後、同組織の方々と、一緒に昼食にいきました。

(Korean style lunch)



(おいしく、かつ、野菜が多くてヘルシーです。)

そして、この地域がいま迎えている大きな変化やその 5 年後の姿の予想など、非常に多くの興味深い意見交換ができました。貴重な機会を下さり、ありがとうございました。

また、今回は高度知的集団に対しての十分な手法がコンパクトに提供できたのは、朴教授の韓国語への的確な翻訳や、単なる翻訳にとどまらない、心理学や深い経験を踏まえた重厚な知見が添えられた優れたファシリテーションがあったからだと思います。

## 最後に

私は韓国にいた 5 日間、ずっと同じ街(Daegu)に滞在して、毎日会話する友人ができました。Daegu は大きな都市ですが、国際都市としてのソウルとはまた異なった位置づけであり、伝統的な良い文化を保っている街で、この街や人がとても好きになりました。

創造的な人や組織がこの国やアジアの可能性をもっと開き、未来がより明るいものとなることを心から願っております。私は微力で、提供したものはごくわずかでしたが、このコンテンツ(進行プロセスやカード)が、その発展にほんのわずかにでも、貢献できるならば幸甚です。

素晴らしい機会を作ってくださった朴教授、参加して下さった嶺南大学校やDGIの皆さん、さまざまなサポートしてくださった上杉先生やスタッフのみなさん、快適な滞在を提供してくださった Hotel InterBurgo のみなさん、本当にありがとうございました。

そして、最初から最後まで、どのワークショップ参加者にも、楽しんで喜んでもらえましたが、これは co-Facilitatorとしての朴教授のサポートなしには実現できなかったと思います。たくさんの時間と精神的な援助をくださり、本当にありがとうございました。

(2012.6.1 日本、仙台にて)

資料:

**朴在鎬(パク、ジェホ : Park Jaeho)教授の略歴より、抜粋**

1946 年生まれ。Seoul 大学院 社会心理学 修士卒。Goettingen 大学院 産業及び組織心理学 博士取得。嶺南大学校 産業及び組織心理学教授、学科長、大学院主任教授(現在に至る)。2009 年には、沖縄の名桜大学教員教授(現在に至る)。韓国国内の優秀企業(サムスングループ、ポスト)などの Consultation も長年実施。著書は心理学を中心に 7 冊。SYMLOG(グループダイナミクスについての定量分析手法)のエキスパートとして国際的なコンサルティングも長年実施。韓国語、ドイツ語、英語、日本語など多様な言語を使い、世界各地での講演等も豊富。