2020年 7月5日
第64回クリエイティブサロン報告
（Zoomによるオンライン開催）

講演会:『創造技法としての目的工学ワークショップ』

講演者:安藤正行氏　目的工学研究所事務局長、Ba Lab代表、㈱クレアン経営企画部長・・サステナビリティコンサルタント

何か新しいことを創造しようとするときには、たいていプロジェクトが立ち上げられるのではないでしょうか。では、プロジェクトはどのように立ち上げられ、どのようなプロジェクトメンバーが集まれば、その成功確率は上がるのでしょうか。

同質ではない、多様な人々を集めることや、ひとつの組織、企業の枠を超えてメンバーを募ることが大切、などと、よく言われます。また、そうした人々を集め、議論・対話をする場所としてフューチャーセンター、と呼ばれるような「場（Ba）」もつくられるようにもなりました。ただ、現状では、多様性はむしろ遠心力として働いてしまったり、フューチャーセンターのような場も活かせていなかったりという状況にあるのではないでしょうか。

目的工学ワークショップは、現状に問題意識を持ち、あるべき未来のために新しい何かを創造したい、と望む方たちのためにデザインされたワークショップの手法です。特長は目的（めざすあるべき姿）を創出・共有し、共感にもとづきチームを形成し、実際にプロジェクトを起こすところにあります。バックグランドが異なる、多様な人々が協力するには、「目的」が大切になるのです。

目的工学ワークショップでは、①個別の目的（小目的）の創出、②社会の目的（大目的）の創出、小目的と大目的をつなぐ③プロジェクトの目的（中目的）の創出という手順をとります。そして③プロジェクトの目的（中目的）に共感したメンバーがプロジェクトチームを組み、プロジェクトの実現に向けて調査・探索を行い、必要なリソースを検討、調達を試みます。このように目的工学ワークショップは、プロジェクトを立ち上げることを目的に実施され、実際にいくつものプロジェクトの卵を生むことに成功しています。フューチャーセンター、イノベーションセンター、リビングラボなどの「場（Ba）」を運用する方々に、ぜひご活用いただければと思います。

ワークショップ:『創造技法を活用したプレゼンKnow how/Do how —90分でライバルに勝てる「フラット3」メソッド—』

講師: 豊田貞光氏　学校法人産業能率大学　総合研究所 経営管理研究所　主席研究員、日本創造学会副理事長

7月5日、初のオンラインによるクリエティブサロン第2部ワークショップ「創造技法を活用したプレゼンKnow how/Do how」を担当し、いくつかの驚きがありました。

1つ目は、オンライン（Zoom）でもサロンが成立するという事実。事前準備など苦労しましたが、段取り方法や、質疑の対応、データ、音声保存方法など今後オンライン運営を際、いくつかのアイデアが得られました。少し自信につながりました。

２つ目は、参加会員の実践知の高さです。『実例で学ぶ創造技法』に書いた「*フラット3」というプレゼン手法のコアな部分を15分ほどレクチャーし、テーマ**「オンラインで研究大会を成功させたい責任者に対し、発表論文投稿５０％増と効果的な進め方を提案する」**を実際にトライしていただき、発想フェーズをチャットボックスにアップしていただきました。

すると、約30名の参加者から集まったアイデアは50以上あり、独創的で実践的なものが多数含まれていました。数点パクらせていただきました（謝々）。

その結果、42回大会の発表論文投稿数は当方が担当した36回大会と比して３倍増（19件→約60件/注；デジタルポスター含む）になりました。うれしい上方修正ですね。

また、その後の収束フェーズ（ロジックツリー化）においても、短時間で優れた作品が生まれました。データ化し添付していただいた三浦先生（千葉工業大）、西宮先生（@金沢）は、秀逸でした。（個人情報のためアップは控えますが）。

何はともあれ、Withコロナ時代、先行き不透明ですが様々チャレンジを施し、会員の皆様の英知を終結し、新たな世界を切り拓いていきたいものです。

改めてご支援、ご助言感謝です！　（記事 豊田貞光）

*フラット3とは、主張を根拠で支えるプレゼン技法で、最終成果物が90分で完成し、発表の練習を積めばライバルに勝つことができるメソッドです。最終成果物がデジタル、アナログどちらでも応用できます。様々な創造技法が凝縮した至極の一品です。（書籍『実例で学ぶ　創造技法』に掲載しています。）