



## なぜアイデアを1000個出したか

皆さんは、小さい頃にドラえもんのみみつ道具を見て、「本当にこんな道具があったらいいのに」って思ったりしませんでしたか？未来のアイデアは、考えるだけでワクワクしますよね。我々一般社団法人BEETは、丹波県民局から「丹波地域の2050年の未来のアイデア」を、若者を集めて出してほしいと依頼を受けました。内容としては、ワークショップを5回開催して未来について話し合うだけで良かったのですが、アイデアを1000個出すことにしました。

アイデアは考えるだけでは意味がなく、実行して初めて役に立つと考える人もいるかもしれません。確かにその通りだと思います。しかし、実行しなければならぬと考えると途端にワクワクするアイデアは出てこないものです。知識や経験の積み重ねは、何かを実行する上ではその成功精度を上げますが、ワクワクするアイデアを出す上では足かせになることもあります。なので、アイデアを実行するのは知識や経験が豊富な玄人に任せて、知識や経験がない分柔軟な発想を持つ若者はアイデア出しに専念するという分業をすれば良いだろうと考えました。

変化が多い今の時代では未来の予測はほとんど役に立ちません。だからこそ、あらゆる可能性を踏まえた準備が必要です。未来のアイデアをいろんな若者から1000個も集めれば、未来に向けた準備もできるのではないかと思うのです。

そして、我々はアイデアを1000個出すために、20代～30代の若者をたくさん集めて、「未来デザイン会議」を開催することになります。



## 1000個のアイデアの出し方

---

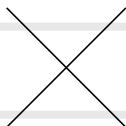
ジェームズ・W・ヤング著のロングセラー書籍『アイデアのつくり方』の中で「アイデアとは既存の要素の新しい組み合わせ以外の何物でもない」と書かれていました。アイデアと聞くと、0から何かを生み出さなければならないように感じますが、実は何かを組み合わせるだけで作れるものなのです。「丹波地域の2050年の未来のアイデア」では、アイデア出しの原理に則り、要素の組み合わせを使ってアイデアを出すことにしました。何と何を組み合わせたのかというと、「丹波地域の魅力や課題」と「2050年の未来で起こること」の2つです。

第1回目の未来デザイン会議のワークショップでは、この2つの要素について具体的に洗い出しました。次ページでは、実際に出た要素のリストを記載していますが、「丹波地域の魅力や課題」は22個、「2050年の未来で起こること」は30個出ました。これらの要素について全通りの組み合わせを作ることで、 $22 \times 30 = 660$ 個のアイデアを出すためのヒントを生み出すことができました。このヒントを使ってアイデアを出せば、なにもないところから考えるよりも素早くたくさんアイデアを出すことができます。我々は未来デザイン会議の中でこれらのヒントを「アイデアシード」と呼びました。

# アイデアシード

## 📍 丹波地域の魅力や課題

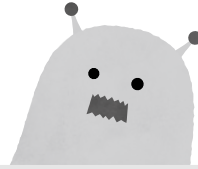
- |            |            |            |
|------------|------------|------------|
| ① 自然が豊か    | ⑨ 田舎映えスポット | ⑯ 獣害・虫問題   |
| ② 都会アクセス   | ⑩ 高齢化      | ⑰ 環境・災害問題  |
| ③ スローライフ   | ⑪ 人口減少     | ⑱ 価値観が古い   |
| ④ 良い文化     | ⑫ 空き家問題    | ⑲ 若者向けじゃない |
| ⑤ 農業       | ⑬ 交通が不便    | ⑳ 資金力不足    |
| ⑥ 良いコミュニティ | ⑭ 教育の場がない  | ㉑ 雇用問題     |
| ⑦ 観光資源     | ⑮ 情報格差     | ㉒ 過密交流     |
| ⑧ 支援       |            |            |



## 📍 2050年の未来で起こること

- |             |             |            |
|-------------|-------------|------------|
| ① 高度な移動     | ⑪ 趣味で生きていける | ㉑ 戦争       |
| ② 高度な配送・転送  | ⑫ ベーシックインカム | ㉒ 格差社会     |
| ③ エンタメ      | ⑬ 新エネルギー    | ㉓ 職がなくなる   |
| ④ 電脳空間      | ⑭ 念力        | ㉔ 移民       |
| ⑤ AIの発展     | ⑮ キャッシュレス   | ㉕ 田舎崩壊     |
| ⑥ 全自動化      | ⑯ 宇宙進出      | ㉖ 生活の変化    |
| ⑦ 死後の世界     | ⑰ 教育の高度化    | ㉗ 人口減少     |
| ⑧ 田舎の概念が変わる | ⑱ AI問題      | ㉘ 制度の崩壊    |
| ⑨ 言語の壁      | ⑲ 情報漏洩      | ㉙ 寿命が無限    |
| ⑩ 国境がなくなる   | ⑳ 大災害       | ㉚ 人口が増えすぎる |

# アイデアの見方



① ②

No.8 / ヒント:良いコミュニティ×戦争

## ③ 楽しい戦争

- ④ 戦争しなくなったら、30日間いろいろなジャンルのゲームで勝負をする。武力行使した場合は、他国から一切の援助を受けられなくなる。負けても楽しかったから険悪にならない。協力し合いたくなる。
- ⑤ 背景:戦争はいろんなものを失う。失わない戦いをしよう。
- ⑥ 効果:楽しいゲームだから敵国でも友達になれる。友達は助けたい。あたたかい世界になる。

## ① アイデアの通し番号

## ② アイデアを出す時に使ったヒント

丹波地域の魅力や課題×未来で起こることを組み合わせた、アイデアを出すためのヒントを書いています。

## ③ アイデアのタイトル

## ④ アイデアの概要

## ⑤ アイデアの背景

アイデアを考えるに至った、未来の出来事や今の課題などの背景を書いています。

## ⑥ アイデアの効果

アイデアが実現されたときの効果を書いています。