



見えないモノに目を向ける 「発想の源」

「変わらなければいけない」と、行動を起こした中小企業の経営者さまが増えてきました。私たちOKB総研は、現状打破への一つのヒントとして、「デザイン思考」をご案内しています。しかし、アートディレクターやコピーライターといったクリエイティブ職を思い浮かべてしまうのでしょうか。「自分にはセンスがないから」と、いまだ敬遠されがちです。本号は、同じように誤解されやすい「発想」について取り上げました。先入観は、意外なところにあります。

※デザイン思考の効果については、KBC TIMES134号「オープンイノベーション」、140号「次世代リーダー育成」ご参照
(www.okb-kri.jp/kbc/report/)

CONTENTS

02 特集記事

自らの“感覚”で変化を起こす
—ワークショップ交流会開催レポート—

06 INFORMATION

【SEMINAR】

2024新入社員研修会のご案内

サロン・ドOKB「第57回 OKBグリーンセミナー」のご案内

【SERVICE】

「レジャーチケット優待サービス」終了のお知らせ
メール会員募集中！

自らの“感覚”で変化を起こす ーワークショップ交流会開催レポートー

ワークショップ交流会開催要項

イベント名

カンカクオモチャクリエイト
「超ソフトピア玩具をつくろう」

開催日

【Day1】2023.10.21(土) 【Day2】2023.11.18(土)

講師

FabCafe Nagoya^{※1}、高次素材設計技術研究会-Melt.^{※2}
サポート：OKB総研

対象

- 大垣市内にあるIT産業集積エリア「ソフトピアジャパン」の入居事業者
- ソフトピアジャパンに関心がある方
- 大学生・高校生

主催

伊藤忠アーバンコミュニティ・グループ

企画運営

OKB総研

※1 FabCafe Nagoya
オープンイノベーションのプラットフォーム機能を有したモノづくりカフェ。東海エリアの感性の高い人材が集うシリーズイベント「名古屋共創会議」、廃棄物や微生物などから循環型のプロダクトやサービスを共同で研究・開発する創造的実践の場「東海サーキュラーラボ」など、多数のプロジェクトを手掛ける。
(fabcafe.com/jp/nagoya/)

※2 高次素材設計技術研究会-Melt.
フィジカルに存在する物質ではなく、物理現象や思想を含めたあらゆる要素を素材と捉え、それらをモノづくりとして実装するための設計手法の探求、およびマテリアライズの可能性を研究する有志による団体。



左から、講師を務めた
斎藤健太郎さん、
浅井睦さん



Day1アシスタントの
志村翔太さん



Day2アシスタントの
松本太一さん

Day 1

2023.10.21(土) 13:00～16:00

会場 FabCafe Nagoya (愛知県名古屋市中区丸の内)

Program

1 イン트로ダクション

- チーム分け
- 「高次素材設計技術研究会-Melt.」の紹介
- 「高次素材」とは
- 「高次素材化フレームワーク」の解説
- このワークショップ交流会で分かること



まずは、講師を務める「高次素材設計技術研究会-Melt. (以下、Melt.)」の浅井さんが、今回のワークショップ交流会のキーワードである「高次素材」について説明。フィジカルに存在する物質ではなく、無形であるがゆえに存在の検証が難しい高次素材を、どのようなプロセスで発見し、可視化していくのか。それを生かした玩具づくりをすることで、参加者は何を学ぶことができるのかについて解説しました。

講師の浅井さんコメント

私たち Melt. は、音やにおい、味、触り心地などの感覚的なモノゴトを可視化したモノを「高次素材」と名づけました。

Program

2 アイスブレイク

感覚を取り扱うための準備運動

Level.1 探す・座る・感じる

好きな場所を探し、座り、3分間過ごす。

Level.2 見る・まねる

2人1組で、相手の動作をまねる。

Level.3 即興・表現

3人1組で、2人はポーズをつくり、1人はタイトルをつける。

Level.4 感覚・変換・表現

五感のうちどれかで感じたモノを別の感覚で表現する。

普段は見捨ててしまう自らの感覚を受け止め、表現できる体づくりを行いました。はじめは1人で。レベルが上がるごとに2人、3人のチームになり、最後は参加者全員で。これにより、言葉にしたことのない感覚を伝え、読み取る力を養いました。



Program

3 グループワーク

- チームごとに自己紹介
- Melt. 開発の玩具を体験
- 高次素材を探し、玩具をつくる



ここから本格的なグループワークに移ります。はじめに、Melt. が開発した「カンデフィールヴァイヴス」を体験。これは、一般的にタブー視されている咀嚼音で即興演奏をするという玩具。参加者たちはマイクを片手にお菓子を頬張り、メンバーの音やリズムを感じながら、自分の咀嚼音を重ねていきました。

続いて、「高次素材探し」に挑戦。各々が見つけた素材をチーム内で共有し、それらを他のチームにも感じてもらえるよう、「玩具」というカタチに集約してプロトタイプングしていきます。

Program

4 発表

- プロトタイプの発表
- Day1の感想

各チームの代表者がテーマや工夫したところなどを全員の前で発表。それに対し、講師から丁寧なレビューが返されました。参加者たちは、同じプロセスを経ても、チームごとにまったく異なるプロトタイプが生まれるという事実を目の当たりにし、興味深く耳を傾けていました。最後の感想を述べる時間でも、「固定観念に凝り固まっている自分に気づいた」「こんなワークショップははじめてで、驚きの連続だった」といった声が上がっていました。



講師の浅井さんコメント

大切なのは、「発言すること」「すぐに正解を探さないこと」「試してもいないのに否定をしないこと」です。自分の中に確かに存在しているけれど、見えなモノ、なんだかよく分からない感覚を、まず言語化してみる。そして、仲間と刺激し合いながら、とにかくすぐにプロトタイプとしてカタチにする。そういう取り組みの中から、新しいモノ、面白いモノは生まれます。今回のワークショップ交流会は、その手法を短時間で効果的に学べるように設計しました。

私たちOKB総研は、「経営者と社員が一体となってふさわしい未来をつくり上げていく会社」が東海エリアに増えていくことを願い、本紙を通して「経営者がアップデートすべき意識」をお伝えしてきました。では、「ふさわしい未来」はどのように探り当て、つくり上げればいいのでしょうか。当然ながら、それには「発想力」が必要です。ただ、「変化」のためには、発想への認識そのものを見直さなければいけないケースもあるでしょう。

「発想力を鍛える」にあたり、まずはそれを正しく引き出せる体験が必要だと、私たちは考えます。そこで本号では、去る10月・11月に開催されたワークショップ交流会の参加者のお一人にご協力いただき、「新たな視点」を得るとどのように意識は変わるのか」について迫りました。新しい価値創造の第一歩へのヒントとして、ぜひご一読ください。

参加者のコメント | Day 1

はじまってすぐは、「??」。“考える”行為の手前を学んだ1日

クリエイターとして活動する私は、これまでずっと「当社ではこういうことができます」という技術やサービスの売り方をしてきました。それ自体は間違っていないと思いますが、やることを決めてしまったことで、いつか新しいことにチャレンジしなくなり、視野狭窄に陥っていたと感じます。そのことに薄々気づいていながらも、目の前の仕事をこなさなければならぬ忙しさを言い訳に、現状にふたをしているような状態でした。一方で、来年になったら自社の事業がどうなるのか分からないという危機感が常にあるのに、です。自分の中でモヤモヤしたモノを解ききかけになればと思い、このワークショップ交流会に参加しました。

いざはじってみると「??」ばかりでした。スライドに「感覚情報(高次素材)」を活用した玩具をつくる集中型のワークショップ」と映し出された後、高次素材について解説されても「なにソレ?」。それを生かして玩具をつくと分かったときには、「どうやって?」。でも、そのときを思い起こしてみると、疑問よりも「どうしよう」の方が勝っていたかもしれません。普段のモヤモヤを晴らすどころか、自分の限界を見せつけられるのでは?と、不安を感じていたような気がします。

講師の浅井さんに「じゃあ、いまから外へ出て、好きな場所に座ってきてください」と言われて席を立ち、出会ったばかりのチームメンバーのポーズや動作を鏡のようにまね、お菓子を食べながら咀嚼音で合奏をする。はじめは恥ずかしさもあって戸惑いましたが、そうしているうちに、だんだん楽しくなっていたのです。ルー

ルや制約に縛られることなく自分の「好き」を探したり、視覚や聴覚、嗅覚といった五感を働かせて表現したりすることのワクワク感。このところあまり使っていなかった脳の部分に信号が入っていくような刺激。浅井さんが言う「高次素材のモト＝感覚」というのはきつと、“考える”行為の手前に存在するモノで、見つけようと思ったらとにかく「心の赴くまま即座に動く」ことが大切なのだと気づかされました。

Day 1 の後半と Day 2 で行った玩具プロトタイプングでは、さらなる発見がありました。私がメンバーに加わったチームは、最初から遊びのアイデアがあったわけではなく、「最近味わった幸せ体験」をシェアして、それをカタチにしていったら、たまたま「ごっこ遊び玩具」が出来上がったというのが実際のところでした。「ひよこの手触りってどんな感じだった?」「太陽の光は何色?」…シェアしたそれぞれの幸せ体験をどうにかして可視化しようと話し合っていたら、お父さんと一緒に参加していた中学生のNちゃんが、黄色いスポンジと針金を使ってひよこをつくりはじめました。生き生きとしたその姿に皆が引き上げられて、「じゃあ、折り紙で目とくちばしをつけてみよう」「この丸いプラスチックに色を塗ったら、太陽っぽくなるかも」と、手が動きはじめて。あれこれ話合っている時点では「この材料で玩具をつくるのは難しいんじゃないか」という無意識の思い込みが生じていたのかもしれませんが。「できる・できないを考える前に行動すれば、案外うまくいく」ということを、Nちゃんに教えてもらいました。

Program

1

イントロダクション

- 「高次素材」とは
- 「高次素材化フレームワーク」の解説
- このワークショップ交流会で分かること
- 玩具づくりの準備運動

新たな参加者が加わったこともあり、Day1のイントロダクションで聞いた高次素材についての解説やワークショップ交流会の目的などのおさらいからスタート。その後、「小3のときにハマっていたこと」に頭をめぐらせ、チームごとの改めでの自己紹介で発表し、チームメンバーと楽しかった思い出を共有しました。



Program

2

グループワーク

- 振り返り発表
- 振り返り反省会
- 玩具の設計

まずは、Day1で製作した玩具プロトタイプのタイトルやコンセプト、こだわりポイントを整理。その結果を、各チームの代表者が全員の前で発表しました。

続いて、ワークシートを使いながら、玩具でどういった遊び体験ができるのか、面白さはどこにあるのかなどをチームで話し合いながら設計。それに基づいて玩具プロトタイプをブラッシュアップし、「玩具の名前」「遊び方」「こだわりポイント」などをまとめていきました。



参加者のコメント | Day2

プロトタイピングの“楽しさ”を実感、“面白い”を共有できる喜び

Day2では、「せっかくだから、ごっこ遊びをもっとオリジナルなモノに進化させちゃいましょうよ」と、目をキラキラさせながら人工いくらキットを持ち込んだメンバーがいて、びっくり。でも、「それ面白いよね」という話になり、「人工いくらにハチミツや酢で味をつけて、リアルに食べられるごっこ遊び」というアイデアが盛り込まれました。普段関わっている人たちとはまったく違う発想・行動を目の当たりにした私は、壁のないチームで協力してプロダクトをつくっていく楽しさと可能性の広がりを実感。そして体験会で、2匹のひよこを「お父さんひよこ」と「お母さんひよこ」に見立てて楽しそうに遊ぶ参加者の姿を見て、自分たちの幸せ体験を皆が追体験できたことをうれしく感じ

ました。また、他チームが製作した、ゲーム感覚で玉を転がす玩具、カラフルな見た目が楽しいマラカス風玩具、紙コップじゃんけん玩具で遊び、人間の感覚の豊かさを再認識しました。「豊かである」とは「単純ではない」ということ。いまは見えていないモノを手繰り寄せたその先に、新しさや深い面白さがあるのかもしれない。今回のワークショップ交流会で得た気づきを日常で意識すれば、一人ひとりの中で少しずつでも変化が起こるのではないのでしょうか。私自身もこれを機に、仕事への取り組み方をアップデートさせていこうと考えています。具体的には、「楽しい」とか「こうしたい」といった自分の感覚に素直に向き合うことと、新しい出会いや経験に対してオープンな姿勢を持つこと。

そうすれば、きっとこれまでと違う何かがはじまる。どんどん新しいことをやってみて、試行錯誤を繰り返しながら成長していけるといいなと思っています。



Program

3

超ソフトピア玩具体験会

- 各チームの玩具で遊ぶ
- 感想を付せんに書いて貼る
- Day1・2の感想

ついに玩具のお披露目です。参加者は、各チームの玩具で遊び、その感想を付せんに書き、テーブルに貼付していきました。触ったり、音を出したり、動かしたりする中、対戦型の玩具で白熱する場面も。まるで、モノづくりの楽しさを皆で共有しているかのような様子でした。2日間を通しての感想スピーチでの一人ひとりの言葉からも、「他の人の“面白い”という感覚を感じられるようになった」ことが見受けられました。

最後に、講師の浅井さんと斎藤さんが総括として「“超ソフトピア玩具”とは何だったのか」を解説。講師と参加者全員で集合写真を撮影し、ワークショップ交流会の幕を閉じました。



講師の浅井さんコメント

「感覚を取り扱うこと」「感覚を共有すること」「体験を生み出すこと」「設計すること」「自分以外の誰かに届けること」。これら5つの体験を通して、参加者の皆さんはプロダクトづくりの新しい型を身につけました。すでにあるモノ、見えているモノだけを信じて受け入れるのではなく、自分の興味関心を掘り下げることが大切です。今回得たモノをぜひ、今後に生かしてもらえたら。



おわりに

取材にご協力いただいた参加者さまのコメントを通して、「発想力を正しく引き出す体験」についてお分かりいただけたでしょうか。実際にやることは、書籍などで知識量を増やすよりも勝ると、私たちOKB総研は考えています。

現在の日本は、物質的に満たされ、テクノロジーも発達しました。その恩恵にあずかり、生活はどんどん便利になっています。しかし、「豊かであればあるほど幸せなのか」と問われると、「そうとは言い切れない」と感じる方は多いでしょう。

世の中ではデジタルネイティブ世代でフィルムカメラが見直され、コロナ禍を過ぎてもキャンプブームは根強く続いています。これらを見ていると、生活者は多少の不便も求めているように思えます。理由として考えられるのは、便利な世界の中で認識する自分は一人のユーザーでしかないのに、不便な世界では自身の存在を強く感じられるようになるから。普段にはない感覚が沸き起こり、自分のためにそれらをより満たす行動をすることに、面白さを見出しているのかもしれませんが。もっと言えば、自らを満たし、心が豊かになっていくことに喜びを感じているとも言えます。

もし、「心を豊かにしたい」という思考がますます広がっていくのであれば、これからのビジネスは生活者の「心」を意識せずにはいられなくなります。ただ、見えないモノをカタチにすることに慣れているビジネスパーソンはどれだけのいるのでしょうか。本号でご紹介したワークショップ交流会「超ソフトピア玩具をつくろう」は、その手段の一つを体験していただくことが目的でした。玩具の物質的な精度は二の次。カタチで現れない自分の感覚をどうやって表現し、どうすれば伝わるかに向き合っていた2日間でした。

東海エリアの中小企業の皆さまが育まれてきた技術力・ノウハウなどは、今後も地域経済を支え続けます。これらに、心の動き、心地よさからの発想が加わると、どのような変化を及ぼすのでしょうか。たとえ伝えたい感覚が伝わらなかったとしても、改良すればいいだけ。「改良」は、この地域ならではの誇りを築いてこられた皆さまにとって、得意領域のはずです。

人の心を動かし、豊かさに満たす——そんな力がビジネスにはあります。すべてのスタート地点は、「何を伝えたいか」です。

好評受付中！ 2024新入社員研修会のご案内

SEMINAR

新入社員の人材育成の一助として、ぜひご活用ください。

対 象	2024年度の新入社員	受 講 料	共立ビジネスクラブ会員：「口座振替」もしくは「振込」からご選択
申込締切日	各開催日5営業日前17:00	支 払 方 法	一般：「振込」のみ

開催内容（一部）

	オンライン型	集合型
受講料	共立ビジネスクラブ会員：2,200円 一般：3,300円	共立ビジネスクラブ会員：6,600円 一般：8,800円 ※ともに昼食代込
スケジュール	■ Web会議システム「Zoom」 4/2（火）・3（水） 〔定員〕各80名 いずれも13:00～17:00 ※休憩時間あり	大垣会場 ■ OKB総研 セミナールーム（大垣市郭町） 3/29（金）〔定員〕30名 ■ ソフトピアジャパンセンター 大会議室（大垣市加賀野） 4/2（火）・3（水）・4（木）・5（金）〔定員〕各60名 岐阜会場 ■ ワークプラザ岐阜 大会議室（岐阜市鶴舞町） 4/2（火）・3（水）・4（木）・5（金）〔定員〕各50名 名古屋会場 ■ ウィンクあいち 中会議室 A 1101（名古屋市中村区名駅） 4/2（火）・3（水）・4（木）・5（金）〔定員〕各50名 ■ ウィンクあいち 中会議室 A 1102（名古屋市中村区名駅） 4/2（火）・3（水）・4（木）・5（金）〔定員〕各50名 いずれも9:30～17:00（7.5時間）※昼休憩1時間、休憩時間を含む
講師	株式会社ビジネスプラスサポート 人財育成プロデューサー 畠 杏奈 氏	ウィル・マネジメント 研修インストラクター 志水 美和子 氏 元NHKキャスター・日本サービスマナー協会認定講師 宇野 悦加 氏 株式会社クレース・プランナーズ 人材開発コンサルタント 伊藤 典子 氏 株式会社クレース・プランナーズ 人材開発コンサルタント 河本 やす代 氏 株式会社クレース・プランナーズ 人材開発コンサルタント 石田 真紀 氏 Model /Mrs. Fashion World2022 日本大会 プロデューサー・スピーチ講師 細井 史恵 氏
カリキュラム（一部）	1. 社会人としての心構え 2. 社会人に必要なビジネスマナーと表現力 3. お客様の心をつかむ電話応対とメール作成	1. 接遇の心構え 2. 社会人と学生時代の違い 3. 会社とは 4. 社会人としてのマナー 5. 来客応対と訪問のマナー 6. ビジネス会話の基本
ご留意事項	受講環境のご準備が必要です。 ①マイク・カメラ・スピーカー機能付きのパソコン（原則1人1台） ②安定したインターネット接続環境 ③静かで、声を出せる環境 ④「Zoom」のインストール（無料）	当日、受付にて 「受講票を表示した携帯端末」または「印刷した受講票」 のどちらかをご提示ください。

お申込方法 OKB 総研 Web サイト内のお申し込みフォームをご利用ください。

研修会詳細・お申し込み
(www.okb-kri.jp/okbseminar/newemployeetraining/)



サロン・ドOKB 第57回 OKBグリーンセミナー OKB大垣共立銀行愛知県進出100周年記念 「世界最高峰での挑戦 —自動車産業と地域の未来—」

SEMINAR

入場無料

日 時	2月20日（火）14:00～15:30
講 師	Future 株式会社 CEO/カーレーサー/ 春日井広報大使 井原 慶子さん
会 場	ANAクラウンプラザホテルグランコート名古屋 （名古屋市中区金山町）
定 員	500名



セミナー詳細・お申し込み
(www.okb-kri.jp/okbseminar/green/green-detail/)



重要なお知らせ

SERVICE

共立ビジネスクラブ会員さまを対象とした
レジャーチケット優待サービスは、
在庫が無くなり次第、
サービス提供を終了いたします。

【優待内容】
名古屋港水族館の入館券を優待料金にてご提供

大人	1,620円	小・中学生	700円
高校生	1,420円	幼児（4歳以上）	350円

お
申
込
方
法

- WEB申込 OKB 総研 Web サイト内のお申し込みフォームをご利用ください。
- FAX申込 OKB 総研 Web サイト内より「利用申込書」を印刷していただき、必要事項をご記入のうえ、送信してください。

福利厚生サービス詳細・お申し込み
(www.okb-kri.jp/kbc/welfare/)



登録
無料

メール会員 募集中

OKB 総研は、メール会員を随時募集しています。イベントやセミナーの
開催情報、独自の視点でまとめた調査結果、マッチング情報（希望者限定）
などをいち早くお届けいたします。ぜひご登録ください！

メール配信サービスのお申し込み
(www.okb-kri.jp/contact/mailcontact/)

