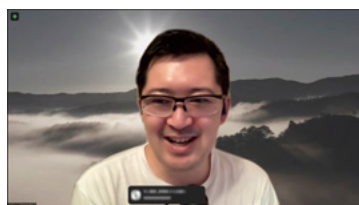


元ゲーム開発者と語る、これからの「学ぶ」ということ ～混迷の時代を生き抜くために我々はどんな学びが必要か?～

【ゲスト】玉樹 真一郎氏 【ファシリテーター】櫻井 亮氏



(写真上) 玉樹真一郎さんは、「Nintendo Wii」の企画を担当し、Wiiのエバンジェリストとして知られた存在。現在はコンサルティング業務や講演、セミナー等で活躍中。
(写真左) ファシリテーターは、中小機構中小企業アドバイザーの櫻井 亮さんが担当

ゲストとともに参加者が自分事としてとらえ、参加者同士が対話をしていくイベント、トーク&ダイアログ「ing+」の第23回目が開催されました。

今回は、元ゲームプランナー・玉樹真一郎氏（わかる事務所／八戸学院大学・学長補佐／ビジネス学部特任教授）に、これからの「学ぶ」についてお話をいただきました。

玉樹さんは「学びは自分で公式を作ってしまうと、未来が見える楽しさがある」とコメントし、人から押しつけられる勉強ではなく、自分で発見する楽しさを体験することが学びの基本である、というお話をされました。

また、「学びとは、知識を自分の中にとどめず、学んだことをアウトプットする気持ちが大切。それが学ばせていただいている者の責任」と述べられ、参加者一同改めて考えさせられる場面もありました。ひとりひとり、学びをアウトプット、新しいアクションにつなげていきたいですね。

参加者からは続々と質問が投げかけられ、玉樹さんは終了時間いっぱいまで丁寧に答えてくださいました。

TIP*S → 気になるニュースから見えてくる、未来につながるアイデア&ヒント CATCH UP DX デジタルトランスフォーメーション



さまざまな企業がDX（デジタル トランスフォーメーション）に取り組んでいます。

DXとは、デジタル技術を活用し、人々の暮らしやビジネスをより良い方向に変えていくものとして知られていますが、経済産業省は『「DX推進指標」における「DX」の定義』で、「企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること」と定義づけています。

現在、自社の競争力や価値の向上を図るため、DXを推進した社内改革を積極的に進めている企業が出てきました。

そうした企業のDX化が加速すると、AIによる自動化や業務の効率化により、私たちの働く環境が変わっていくことが予想されます。近い将来訪れるこれらの変化に取り残さ

れないようにするためにも、新たなビジネスに対応できるキャリアプランを今から考えておくのがいいでしょう。

TIP*Sでは、DXに注目し、今後のキャリアプランをどうするべきかを考える講座を開催する予定です。来るべきDX時代に何をすればいいのかを一緒に考えてみませんか。

関連イベント開催のお知らせ

12月9日(木) 19:00～21:00【オンライン開催】
これからの10年を支える新しい「マインドセット」の作り方
(マインド・セット シリーズ 予告編)

アフターコロナ、ニューノーマル。これからの10年を見据えた「マインドセット」の在り方に焦点をあてたシリーズを実施するための予告編です。

新たな時代に必要な「デジタル変革時代」に持つべきマインドセットとは何かを考えるきっかけとなる120分となります。

DXを始めた5つのテーマでマインドセットについて考え、対話をし、新たなマインドを醸成する、TIP*Sでご好評頂いているマインドセットシリーズのエッセンスを凝縮したハイライトをお聞きいただけます。

編集後記

前回は、TIP*Sの多様な講座をご紹介しましたが、今回からはTIP*Sのコア講座を1つひとつ取り上げ、講座の内容をより具体的に知っていただけるように構成しました。連動して制作している動画では、講師やOB・OGの方から、コメントをいただき、紙面では伝えきれなかった講座の目指すところや参加者と講師の雰囲気なども感じていただけます。ぜひご覧ください。(TIP*S担当O)



TIP*Sではさまざまなイベントを開催しています。
最新情報はFacebookやメルマガにて発信中！
Webサイトはこちら⇒ <https://tips.smrj.go.jp>

TIP*S



TIP*S Facebook



TIP*S ホームページ

TEL: 03-5470-1645
FAX: 03-3433-2576
E-MAIL: info-tips@smrj.go.jp

Be a Great Small.
中小機構

TIP*S POST

対話と出会いで、一歩が変わる。



新しいアクションや起業に踏み出すための

「問い」づくりゼミ 入門ガイド

ファシリテーター・原 亮さんに聞きました！
「問い」ゼミが注目されている理由

[TIP*S REPORT]

元ゲーム開発者と語る、これからの「学ぶ」ということ

[TIP*S CATCH UP]

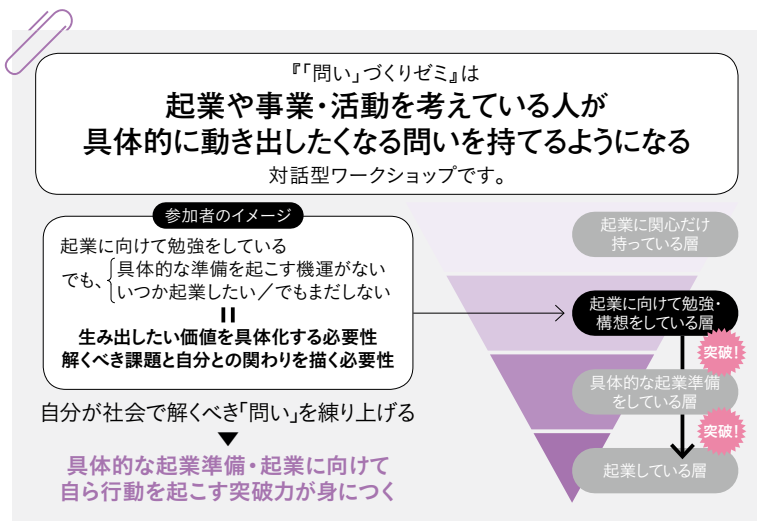
DX デジタル トランスフォーメーション

新しいアクションや起業に踏み出すための

「問い」づくりゼミ 入門ガイド

オンライン講座
全4回開催

オンラインで参加者同士が対話をして自分に中にある答えを探し、自ら行動を起こすきっかけを作ることを目指す、対話型ワークショップ『「問い」づくりゼミ』。その中で紹介される“実践へ動き出したくなる3つの力”を解説します。「起業って難しそう…」といった不安を抱えている方は、当ゼミに参加して起業の目的をより明確にしてみませんか。



↑自分が社会で解くべき「問い」を考え、それによって社会にどのような変化が起きるのか。自分ならではの「問い」を作り、やりたいことの解像度を上げていくことで、より具体的な行動につなげていくのが本講座の目的です。自分自身を可視化することで、自ら行動を起こす力になります

1 問いを描く力

自分が実現したい事業を
社会に当てはめて掘り下げる

自分が目指している事業アイデアによって、社会がどう変化するか。課題や欲求を放置すると起こるネガティブな変化、また課題や欲求を解消すると起こるポジティブな変化についてそれぞれ考えていきます。それらの変化を踏まえて、右の定型文に項目を当てはめながら、新たに起こしたいアクションをより明確にしていきます。

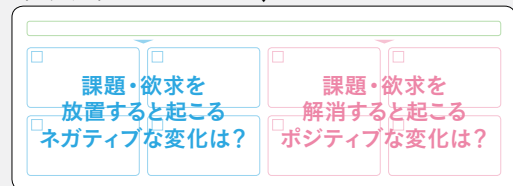
明文化したビジョンをリサーチしたり、周囲の人々から意見を聞いたりすることで、ブラッシュアップしていきます。

自分のやりたいことを
より明確にするために

問いを持ち、自らの行動を
起こす力を身につけよう

「世の中の流れを変えたい」とか「私ならこうしたい」といった自分ならではの問いを持ち、自分が生み出す価値によって周囲にどのような変化をもたらすのか。さらに、事業化に向けて支援者や仲間を増やすために言葉で簡潔に説得できるか、といった新たなアクションを起こす際に必要な力を身につけるのが『「問い」づくりゼミ』です。起業する前に、「自分は何がしたいのか」、それにより「誰に向けてどんな価値を提供し、何を受け取るのか」といった循環する仕組みを明確に練り上げることが大切です。

自分がやりたいと思っている
事業アイデアでかなえたい課題・欲求
ストーリーシート



起こしたい変化は独りよがりではないか？
ありたい未来をリアルに描けているか？

社会で起こしたいアクションを定型文で表現する

私は（[[①Badな世界]]）を解消して
（[[②Goodな世界]]）を実現させるために
（[[③具体的な対象]]）に
（[[④提供価値]]）をもたらす
（[[⑤取り組む課題]] or [[⑤実現したい欲求]]）を事業化したい。

←自分が抱えている課題や欲求で、社会はどう変わるのか、ストーリーシートに項目を書き起こしていきます。社会に影響を与えることができる自分独自のサービスを考えるきっかけになります

←自分が実現したいサービス、与えられる価値をこの定型文の項目に入れて表現していきます

変化を描く力

2

4つの視点[ヒト・カネ・モノ・情報]で
起こしたい変化を描く

何らかの行動を起こせば、4つ（ヒト・カネ・モノ・情報）の流れが変わります。自分の事業アイデアでどの流れを変えられそうなのか、あるいはどの流れを変えたら面白そうなのかを描いていきます。

また、自分と相手（自分が提供した価値を受け取る人）の間における4つの流れを考えます。対価としてその中にお金が入っていないと、事業は継続できません。あなたがサービスや商品を提供することで実現する、新しい行動や習慣を具現化していきます。

→自分がやりたいことを5枚のスライドに明記し、そのすべてを90秒で語れるように口述のテクニックを磨いていきます

スライド5枚／90秒でやりたいことを語る

- 1枚目 25秒 私は[[自分だから気づけた課題]]を解消して、[[自分がかなえたい世界]]を作りたいです
- 2枚目 10秒 そのために私は[[具体的な対象]]に[[提供価値]]をもたらす[[アクション]]を事業化します
- 3枚目 25秒 そのために[[アクション]]をサービス・製品化します
- 4枚目 15秒 これを継続・拡大させるために[[価値の流れ]]というモデルを作ります
- 5枚目 15秒 この事業を実現させるためにはあなたの[[具体的な欲求]]が必要です。[[自分がかなえたい世界]]を実現させるためにあなたの力を貸してください！

→スライドは視覚で訴えるものでもあるため、写真やグラフを用いて見やすさを追求しつつ、できるだけ簡潔にまとめます

ヒト・カネ・モノ・情報の流れを変える

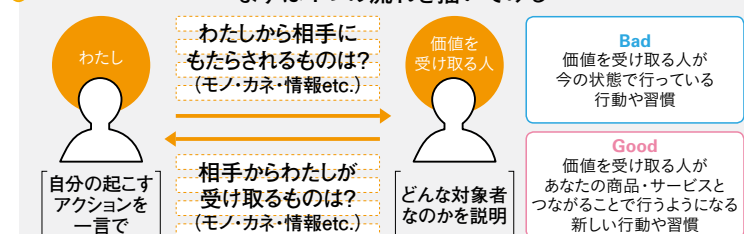
- カネ お金の入口・出口・モデルが変わる
- モノ モノの動き方（流通など）、提供方法が変わる
- 情報 情報の集め方、出し方、使い方が変わる

ヒト ヒトの行動や日常生活スタイルが変わる
どこの流れを変えられそう？
どこの流れを変えたら面白そう？

←ヒト、カネ、モノ、情報のどの流れを変えることができるのか。起こしたい変化を描いて、自分がやりたいことがビジネスとして成立するかを検討します

↓価値を受け取る相手は誰か。どんな対象者なのかを想定し、下記の「価値交換シート」にヒト、カネ、モノ、情報の4つの流れを当てはめていきます

まずは4つの流れを描いてみる



伝える力

3

マイストーリー&90秒ピッチで
具体的なアクションを起こす

自分がやりたいことを実現するためには、仲間や支援者などからの助けが不可欠です。相手が自分の話を聞き、同意を得るためには、自分はこういう社会を作りたい、そこにこうしたアクションを起こしたい、だから今これをやりたいといった具合に、話を簡潔にまとめておく必要があります。最後はそれらを5枚のスライドにして90秒ピッチで伝えられるように練習します。ピッチを繰り返しながら見直していくことで、起こしたい行動がより鮮明になります。



～「問い」ゼミが注目されている理由～

目標に向かってさらに加速している卒業生が現れています

何かしたいけど、前になかなか進まないという人は、ひとりで頭の中だけで考えているのだと思います。すでに参加した人は、本講座をきっかけに「問い」を掘り下げ、いろいろな相手に自分の思いをぶつけることで、指摘を受けたり応援されたりする体験をしています。そこで再び考え直し、ブラッシュアップしていくことが大切なのです。

これまで3期開催しましたが、今では卒業生が創業・起業家支援コンテストに活躍の場を広げ、そこで仲間を増やして、さらに自分のやりたいこ

とに近づけている人が現れてきました。この先もそういう人たちを増やして、社会をより面白くすることができればと考えています。それを中小機構「TIP*S」でできるのは嬉しいですね。今後の問ゼミもさらに盛り上げていきたいと思っています。

1974年生まれ。編集者・ライターを経て、2004年に仙台でITベンチャーに参画。2016年エイチタス株式会社を設立。共創をテーマに地域で自走する人や組織、社会を作るための活動を展開。アイデア創発の場づくりとして、全国のアイデアソン・ハッカソンの開催をサポートしている

ファシリテーターに
聞きました！

TIP*Sの仲間と一緒に
もっと盛り上げたい！

エイチタス株式会社
原 亮さん
（はら・りょう）

