

目次

発刊によせて	…… vii
推薦の言葉	…… ix
日本語版への推薦の言葉	…… x
監訳者まえがき	…… xiii
まえがき	…… xvii

1章 ゲームとは何か? …… 1

ゲームの世界の展開	…… 3
ビジネスのゲーム	…… 5
曖昧なゴール	…… 6
ゲームの設計	…… 10

2章 ゲームストーミングの10のポイント …… 17

1. 開幕と閉幕	…… 18
2. 発火	…… 19
3. 道具	…… 20
4. 結節点作り	…… 21
5. 意味空間	…… 22
6. スケッチとモデル作り	…… 24
7. 無作為性、逆転、再構成	…… 25
8. 即興	…… 26
9. 選択	…… 27
10. 新しいことに挑戦する	…… 28

3章 ゲームストーミングの主要スキル …… 29

問いかけ	…… 30
道具と意味空間を作り出す	…… 35
視覚言語を活用する	…… 41
即興	…… 49
実践	…… 51

4章 主要なゲーム …… 53

- The 7Ps Framework (7つのPのフレームワーク) …… 54
会議の準備に最適なゲーム
- Affinity Map (親和図法) …… 57
たくさんのアイデアを分類するゲーム
- Bodystorming (ボディストーミング) …… 60
身体を使ってアイデアを刺激するゲーム
- Card Sort (カードソート) …… 62
たくさんの情報を構造化し直すゲーム
- Dot Voting (ドット投票) …… 64
スピーディに優先順位をつけるゲーム
- Empathy Map (共感図法) …… 66
顧客の人物像を素早く共有するゲーム
- Forced Ranking (強制的ランク付け) …… 68
優先順位を論理的に決めるゲーム
- Post-Up (貼り出し法) …… 70
全員でなるべく多くのアイデアを出すゲーム
- Storyboard (絵コンテ) …… 72
アイデアを物語で伝えるゲーム
- WhoDo (誰がどうする) …… 75
アクションプランを立てるゲーム

5章 開幕のためのゲーム …… 77

- 3-12-3 Brainstorm (3-12-3 ブレインストーム) …… 78
超高速ブレインストーミングでアイデアを出すゲーム
- The Anti-Problem (アンチプロブレム) …… 80
発想の逆転からアイデアを出すゲーム
- Brainwriting (ブレインライティング) …… 82
連歌スタイルでアイデアを生み出すゲーム
- Context Map (コンテキストマップ) …… 84
外的環境の共通認識をつくるゲーム
- Cover Story (カバーストーリー) …… 87
未来像を雑誌や新聞の見出しで表現するゲーム
- Draw the Problem (問題の描写) …… 90
問題を1枚のカードで素早く共有するゲーム
- Fishbowl (金魚鉢) …… 92
対話からアイデアを引き出すゲーム
- Forced Analogy (強制類推) …… 94
発想の転換を促すゲーム
- Graphic Jam (グラフィックジャム) …… 95
抽象概念を絵にして共有するゲーム
- Heuristic Ideation Technique (経験則によるアイデア創出法) …… 97
強制発想でアイデアを膨らませるゲーム

History Map (ヒストリーマップ) …… 99	組織の歴史観を共有するゲーム
Image-ination (イメージネーション) …… 103	写真カードを使ったアイデア出しのゲーム
Low-Tech Social Network (ローテク・ソーシャルネットワーク) …… 105	イベント参加者同士のつながりを深めるゲーム
Mission Impossible (ミッション・インポッシブル) …… 107	無理難題で発想の枠を超えるゲーム
Object Brainstorm (オブジェクトブレインストーミング) …… 109	小物を使ったアイデア出しゲーム
Pecha Kucha/Ignite (ペチャクチャナイトとイグナイト) …… 111	短時間でアイデアを発表し合うゲーム
Pie Chart Agenda (円グラフアジェンダ) …… 112	会議の時間の使い方を全員で決めるゲーム
Poster Session (ポスターセッション) …… 114	ポスターでアイデアを発表し合うゲーム
Pre-Mortem (事前分析) …… 117	プロジェクトが大失敗する経緯を予測するゲーム
Show and Tell (シヨウ・アンド・テル) …… 119	テーマを象徴する「物」を持ち寄るゲーム
Show Me Your Values (価値観を示せ) …… 121	写真や絵を使って価値観を引き出すゲーム
Stakeholder Analysis (ステークホルダー分析) …… 124	関係者の利害を理解することで視野を広げるゲーム
Spectrum Mapping (スペクトルマッピング) …… 127	多様な見解を並べて一覧化するゲーム
Trading Cards (トレーディングカード) …… 130	楽しい自己紹介カードを作って回覧するゲーム
Visual Agenda (ビジュアルアジェンダ) …… 132	会議の議題を凝ったポスターにするゲーム
Welcome to My World (私の世界へようこそ) …… 134	お互いの仕事の流れを推測し合うゲーム

6章 探索のためのゲーム …… 137

The 4Cs (4C) …… 138	特定のテーマを4つの側面から掘り下げるゲーム
The 5 Whys (なぜなぜ5回) …… 141	問題の根本的原因を見つけ出すゲーム
Affinity Map (親和図法) …… 144	たくさんのアイデアを分類するゲーム
Atomize (原子化) …… 145	最小単位まで要素分解するゲーム
The Blind Side (盲点) …… 147	盲点がないかを多面的に検証するゲーム

Build the Checklist (チェックリスト作り) …… 150	グループでやるべきことを共有するゲーム
Business Model Canvas (ビジネスモデル・キャンパス) …… 152	ビジネスモデルの概略を試作するゲーム
Button (ボタン) …… 154	トーキングトークンを次の話者の指名ボタンにするゲーム
Campfire (キャンプファイヤー) …… 156	経験談の話の糸をつないでいくゲーム
Challenge Cards (チャレンジカード) …… 158	潜在的な課題を発見するゲーム
Customer, Employee, Shareholder (顧客、社員、株主) …… 159	将来像を多様な立場から想像するゲーム
Design the Box (デザイン・ザ・ボックス) …… 161	商品の特徴をパッケージ作りで示すゲーム
Do, Redo & Undo (回避・再実行・取消) …… 164	最悪のシナリオへの対処法を考えるゲーム
Elevator Pitch (エレベーターピッチ) …… 166	短時間でビジネスアイデアを伝えるゲーム
Five-Fingered Consensus (5本指コンセンサス) …… 170	参加者の理解度を確認するゲーム
Flip It (反転) …… 171	不安の裏返しによって希望を描くゲーム
Force Field Analysis (フォースフィールド分析) …… 174	変化を促す力と妨げる力を可視化するゲーム
Give-and-Take Matrix (ギブアンドテイク・マトリックス) …… 177	参加者同士の協力関係を可視化するゲーム
Heart, Hand, Mind (心、手、頭) …… 179	感情的・実用的・論理的の各観点で吟味するゲーム
Help Me Understand (理解の手助け) …… 181	従業員から首脳陣に疑問をぶつけるゲーム
Make a World (世界を作ろう) …… 184	理想像を3次元モデルで作り上げるゲーム
Mood Board (ムードボード) …… 186	プロジェクトの目指す姿をカラーージュで表すゲーム
Open Space (オープン・スペース) …… 188	自発的・自己組織的にアイデアを深めるゲーム
Pain-Gain Map (損得マップ) …… 190	顧客の損得感情を理解するゲーム
The Pitch (売り込み) …… 192	アイデアを投資家に売り込むロールプレイングゲーム
Product Pinocchio (ピノキオ) …… 194	商品特性を擬人化によりデザインするゲーム
Post the Path (道筋の提示) …… 201	プロセスの理解をすりあわせるゲーム

RACI Matrix (RACI図) …… 203	関係者の責任分担を確認し合うゲーム
Red:Green Cards (レッドカード・グリーンカード) …… 206	賛成・反対をカードの色で知らせるゲーム
Speedboat (スピードボート) …… 207	プロジェクトの阻害要因を可視化するゲーム
SQUID (イカチャート) …… 209	質問と答えを連ねて理解を深めるゲーム
Staple Yourself to Something (追跡) …… 211	プロセスを最初から最後まで確認するゲーム
SWOT Analysis (SWOT分析) …… 213	ビジネスの強み・弱み・機会・脅威を分析するゲーム
Synesthesia (共感覚) …… 217	五感を意識したアイデア創出のゲーム
Talking Chips (トーキングチップ) …… 218	自発的かつ均等に話をするゲーム
Understanding Chain (理解の鎖) …… 219	質問の連鎖により理解を深めるゲーム
Value Mapping (バリューマッピング) …… 222	機能の優先順位づけをスピーディに行うゲーム
The Virtuous Cycle (好循環) …… 224	プロセスの循環モデルを描くゲーム
Visual Glossary (ビジュアル用語集) …… 226	抽象的な用語を可視化して共通理解を作るゲーム
Wizard of Oz (オズの魔法使い) …… 228	人間が機械を演じて問題を発見するゲーム
The World Café (ワールドカフェ) …… 229	カフェのように自然な対話を演出するゲーム

7章 閉幕のためのゲーム …… 231

\$100 Test (100ドルテスト) …… 232	仮想マネーで優先順位づけするゲーム
20/20 Vision (視力検査) …… 234	プロジェクトの優先順位づけをするゲーム
Ethos, Logos, Pathos (エートス、ロゴス、パトス) …… 237	アリストテレスの視点でプロジェクトを評価するゲーム
Graphic Gameplan (図解式作戦計画) …… 239	作戦計画をマップ化するゲーム
Impact & Effort Matrix (成果・労力マトリックス) …… 242	アクションの優先度を定めるゲーム
Memory Wall (思い出の壁) …… 243	前向きな思い出を共有し合うゲーム
NUF Test (NUFテスト) …… 245	新規性・有用性・実現性で優先順位づけするゲーム

Plus/Delta (プラス&デルタ) …… 247
活動を前向きにレビューするゲーム
Prunme the Future (未来の剪定) …… 248
特定テーマの未来に関するアイデア出しゲーム
Start, Stop, Continue (開始・停止・継続) …… 250
活動の棚卸しをするゲーム
Who/What/When Matrix (「誰が・何を・いつ」マトリックス) …… 251
アクション項目の整理をするゲーム

8章 ゲームストーミングの実践例 …… 253

ベータカップの物語 …… 254
ゲーム1 — ポスターセッション …… 255
ゲーム2 — 散歩 …… 256
ゲーム3 — プロトタイプ …… 256
ゲーム4 — ボディストーミング …… 257
ゲームストーミングの結果 …… 258

索引 …… 259

特別付録

フューチャーセンターでのゲームストーミング活用事例 …… 巻末①

野村 恭彦 ● 国際大学 GLOCOM 主幹研究員

- #1. テーマ設定セッション …… 巻末②
- #2. 未来スキャニング・セッション …… 巻末④
- #3. 未来プロトタイプピング・セッション …… 巻末⑦
- #4. アウトプット …… 巻末⑧