

Episode 2:
Snack shop

チーズスナック

豆スナック

ポテトチップス

チョコレート

20\$

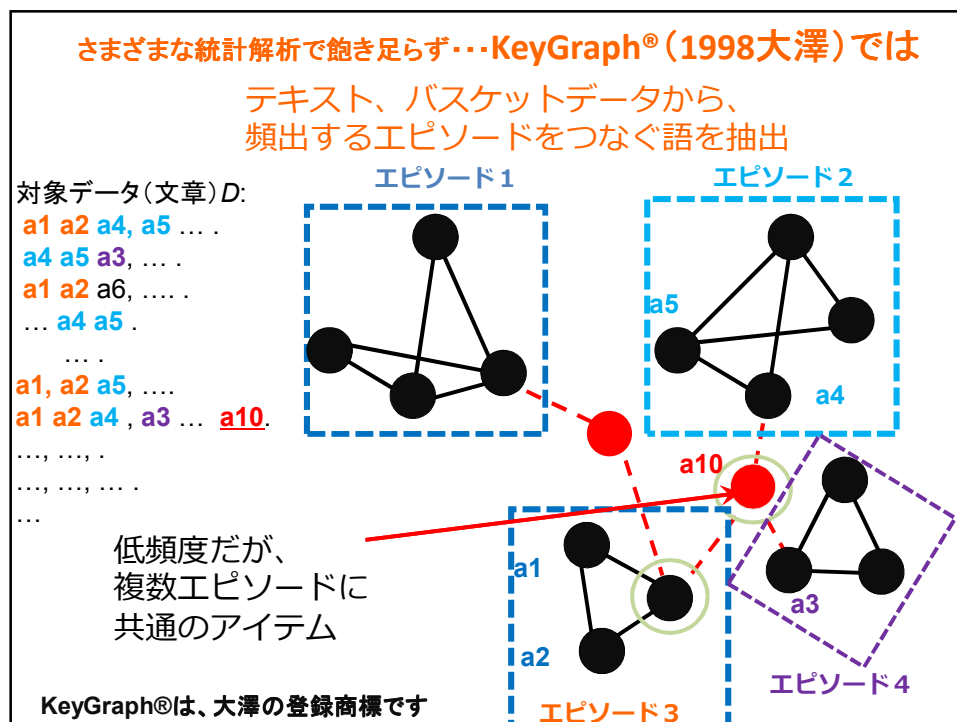
あのチーズ、
おいしそうだけど
...高いよなあ

チャンス発見学の今

大澤幸生

博士の飛翔：
チャンス発見ラボ経由・新天地へ
チャンス発見(2000-)とは

Episode 1:
Liquor shop



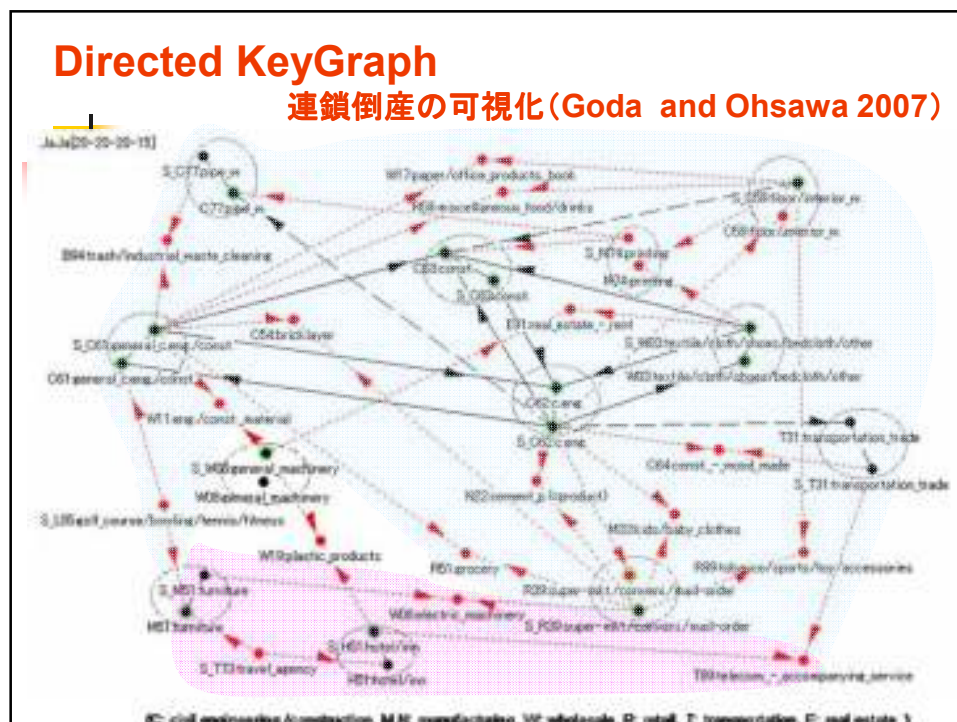
鉄則：シナリオは予測でも創造でもなく、覚醒させる
(臼井・大澤 2001)

売れ筋(1)：ビジネスウェア等を使う「きれい目」生地

売れ筋(2)：若さを感じさせる「着古し系」生地

13位 (/800商品)のヒット
 「若く爽やかに変身したい」
 「仕事帰りには着替えたい」
 →コーデロイの新ジャケット

人気のスーツ



KeyGraphからデータ結晶化へ (Ohsawa 2005)

潜在ダイナミクスを示唆するゼロ頻度アイテム

対象データ(文章)D:

a1 a2 a4, a5 ... ?1

a4 a5 a3, ... ?2

a1 a2 a6, ... ?3

... a4 a5 ... ?4

...

a1, a2 a5, ... ?29

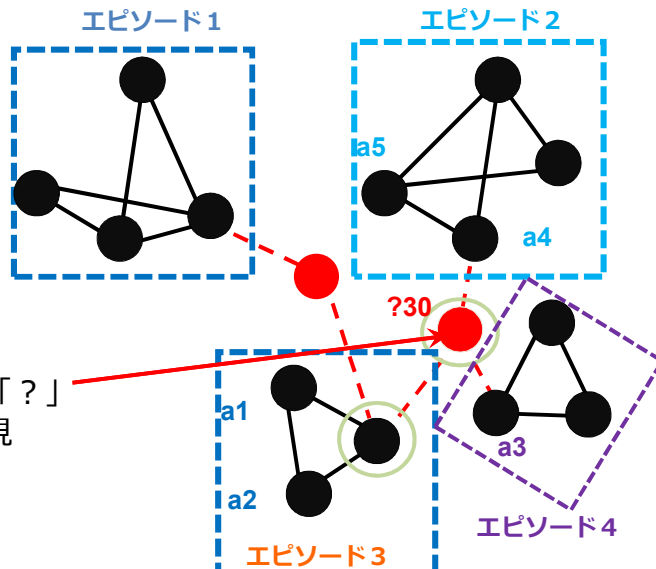
a1 a2 a4, a3 ... ?30

...

...

...

ゼロ頻度の「？」
が、一部出現



9/11テロの首謀者を探る (Maeno and Ohsawa 2009)

Simulation based on the published
9/11 terrorist network



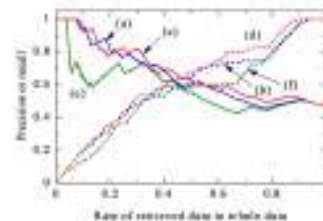
Relevant conspirator to support hijackers:
Mustafa.A.Al-Hisawi is deleted in the simulated
communication baskets.

The algorithm attempts to identify the baskets
where the conspirator was deleted.

Maybe, noise

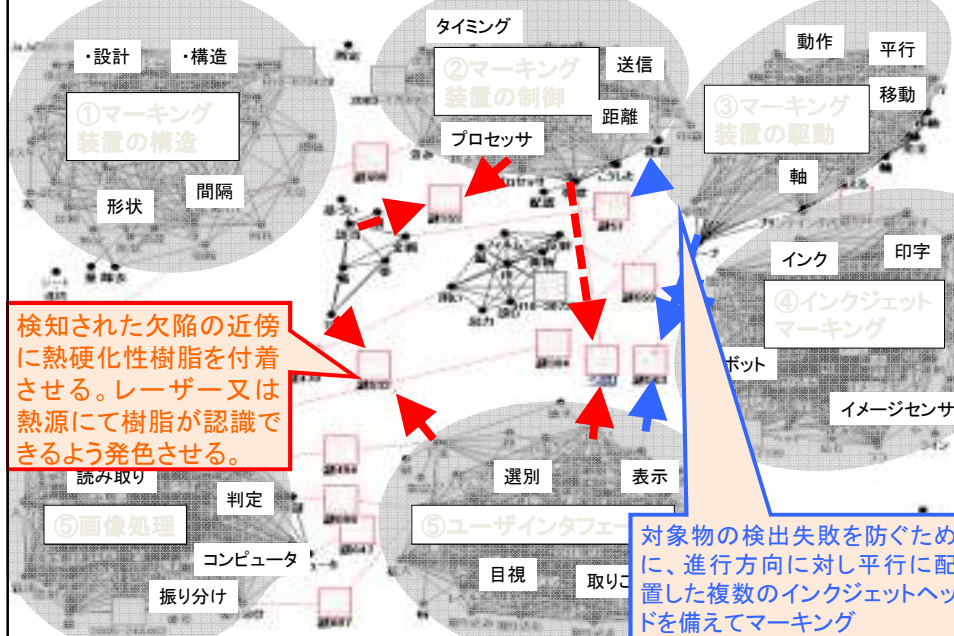
Clue (close to
the conspirator)

Clues to Mustafa.A.Al-Hisawi are retrieved.



Precision to retrieve the relevant baskets is
good. (a), (b), (c): different predictor functions.

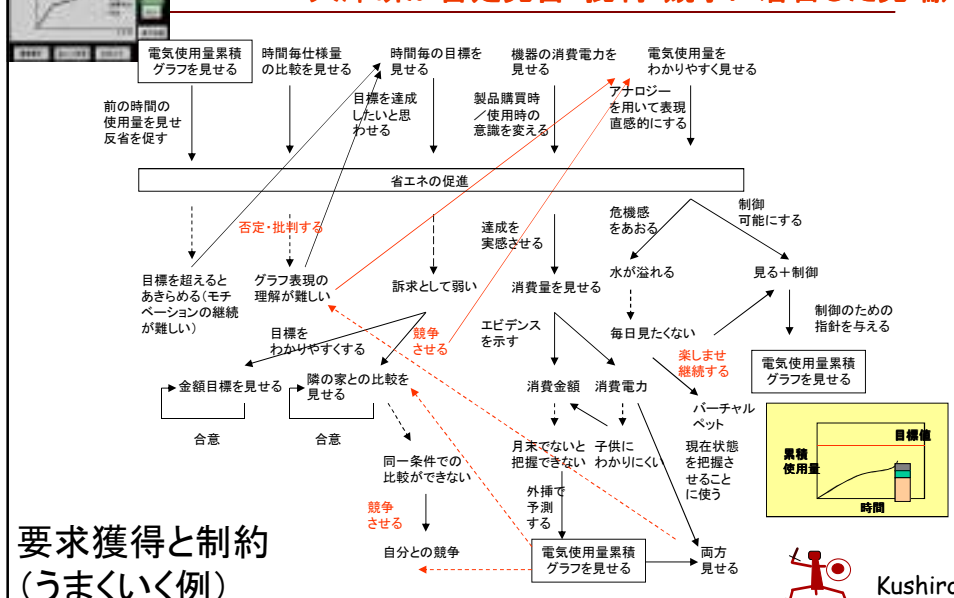
データ結晶化によって特許明細から得られたシナリオマップ (Horie, Maeno, and Ohsawa 2007)

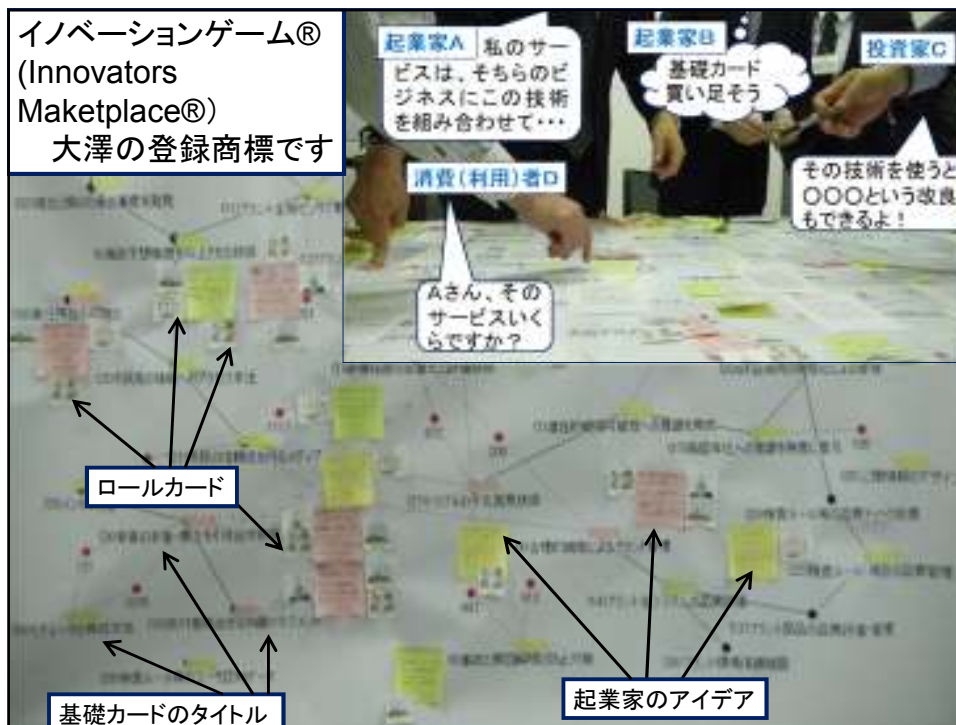


データ結晶化によって特許明細から得られたシナリオマップ

(Kushiro and Ohsawa 2006:

大澤研が否定発言・批判・競争に着目した発端)





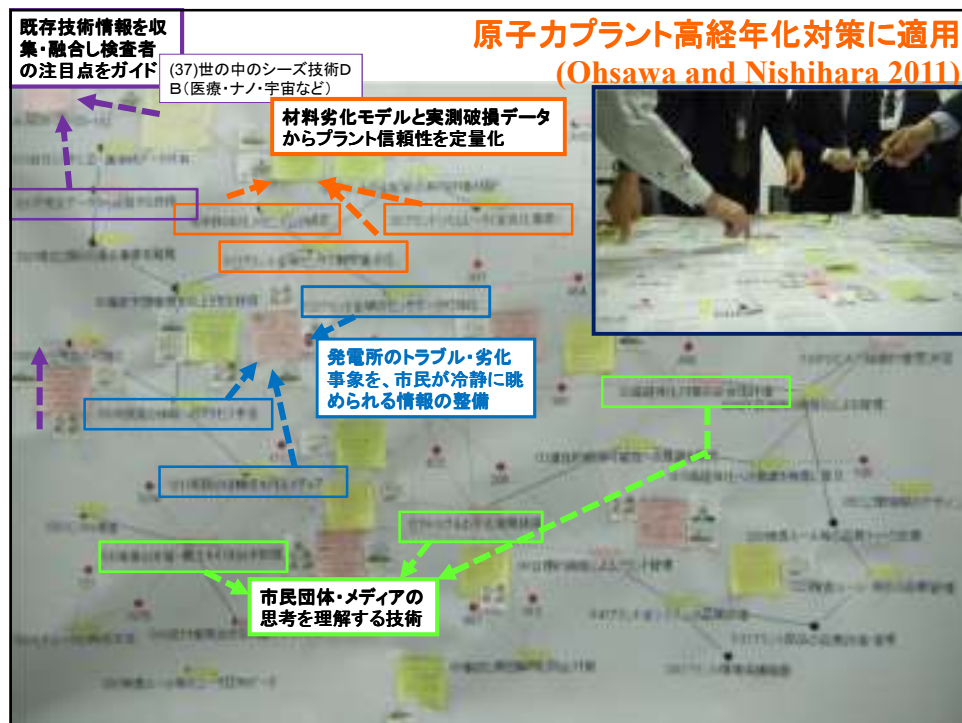
「批判」は大切！の、
イノベーションゲーム®における検証(西原・大澤 2010)

- P: 肯定
- L: 笑い
- I: 中立的反応
(以下は批判的反応)
- N1: 疑問が残っている反応
- N2: 同意できないことを示す発言
- N3: 否定感を出した質問
- N4: アイデアの欠陥を指摘

	Player	Utterance
N1	Innovator	(省略)を使って、教育に飛躍的な進歩が期待できます。
	Investor	うーん。
N2	Innovator	(省略)というアイデアを提案します。
	Investor	余りに斬新過ぎてよく分からない
N3	Innovator	地球が死ぬまでエネルギーを使うことができます。
	Investor	エネルギーを膨大に使う目的は何なの？
N4	Innovator	それは今後考えるとして、とりあえずこれが開発できました。
	Investor	その小型のコンピュータってさ、セキュリティ面が考慮されていないのだけど、それは使うのが怖いなあ



○: 支払いの多かったアイデア

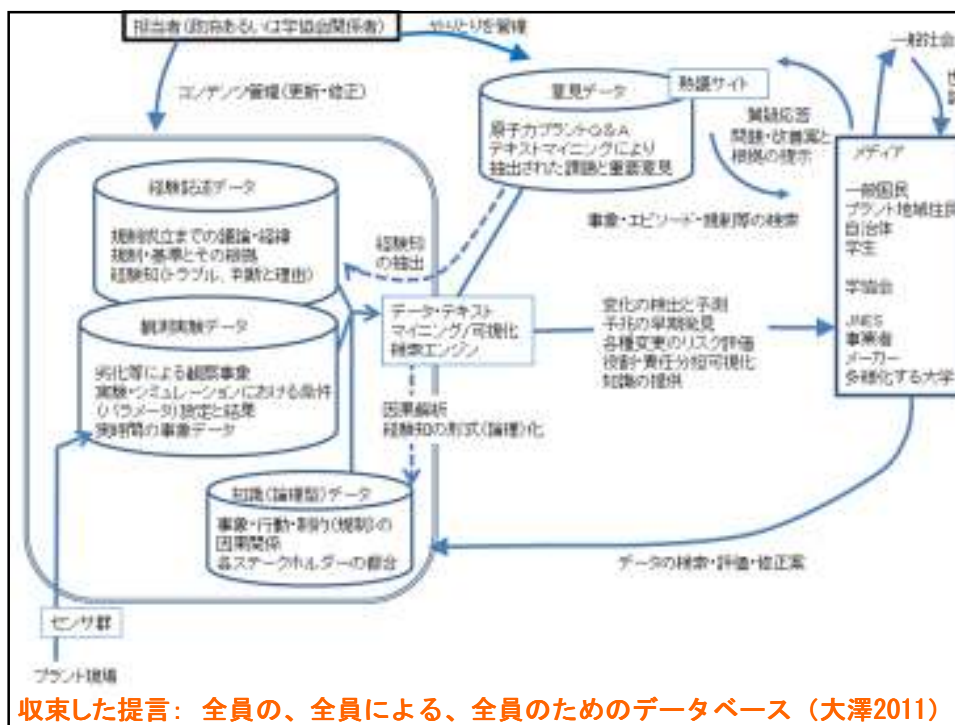


ロール型IMGの場合

各参加者は、

- (1) マップに書かれたステークホルダーのうち、実際の自分の近いロールを選ぶ
- (2) マップに置かれたステークホルダー間の要求を読み、自分の要求を出してゆく
- (3) 自分に出された要求に対するソリューションを提案
- (4) 最後に、自分の要求がどの程度満たされたかプレゼンテーションを行い、重要な問題が解決されたかどうかを全員で評価





イノベーションゲームの後に必要な 「アクションシート」(早矢仕2011)

氏名	所属
ロール	
アイデア	
名	
アイデア	
紙	
アイデア	
実現に必要な技術	
人材	
(専門)	
予算とその割り振り	
実現にかかる期間	
実現に協力のロール	
実現に反対するロール	
ロールへの対策案	

アクションシート

1. 課題の把握・分析・目的設定

2. 解決策の検討・実行計画

3. 実行・評価・修正

アクションシート

1. 課題の把握・分析・目的設定

2. 解決策の検討・実行計画

3. 実行・評価・修正

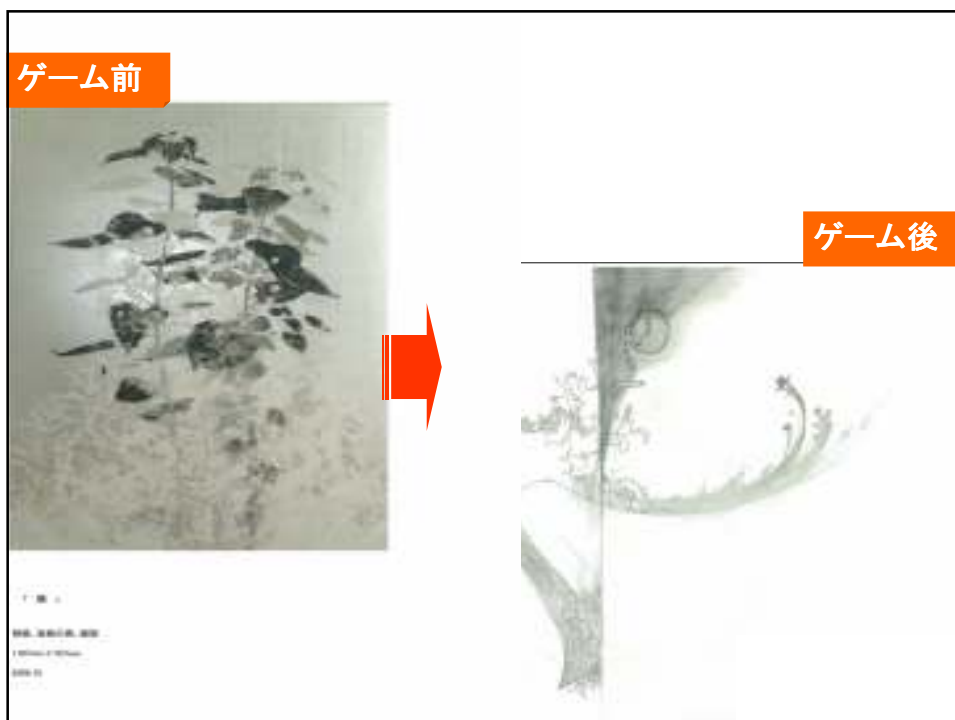
アクションシート

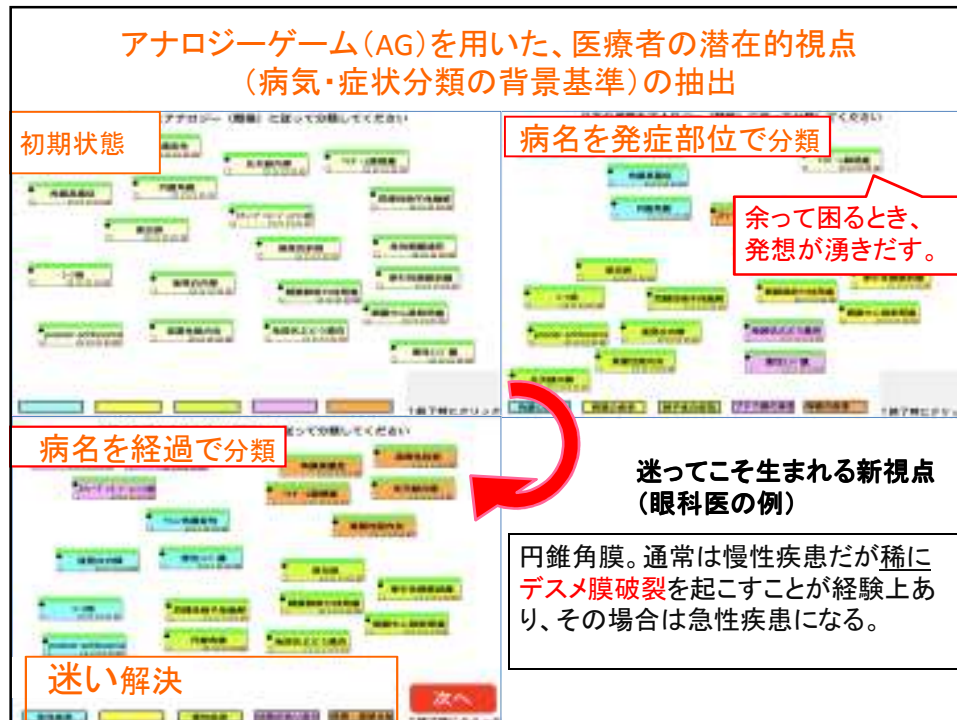
1. 課題の把握・分析・目的設定

2. 解決策の検討・実行計画

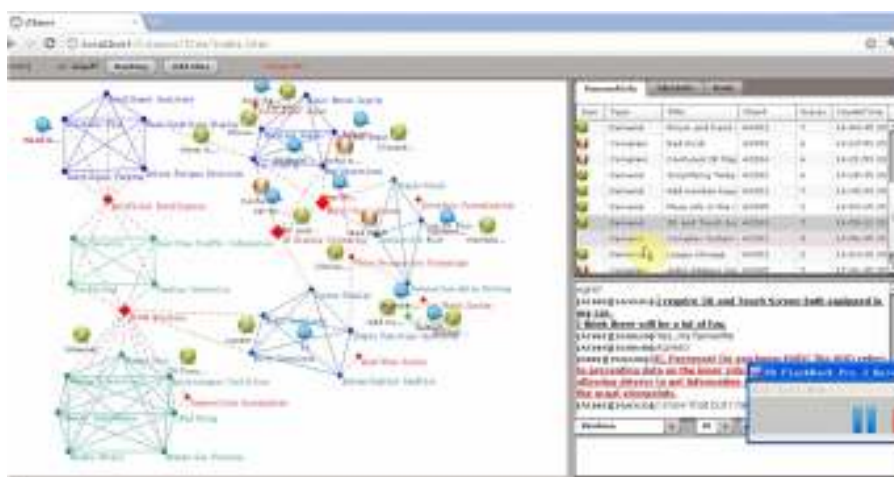
3. 実行・評価・修正

アナロジーゲーム (Nakamura & Ohsawa 2009) 日本画家のケース





iChance – Designer part (Wang and Ohsawa 2011)



博士の飛翔:チャンス発見ラボ経由・新天地へ
新刊書のご案内

