



## アイデアの嵐

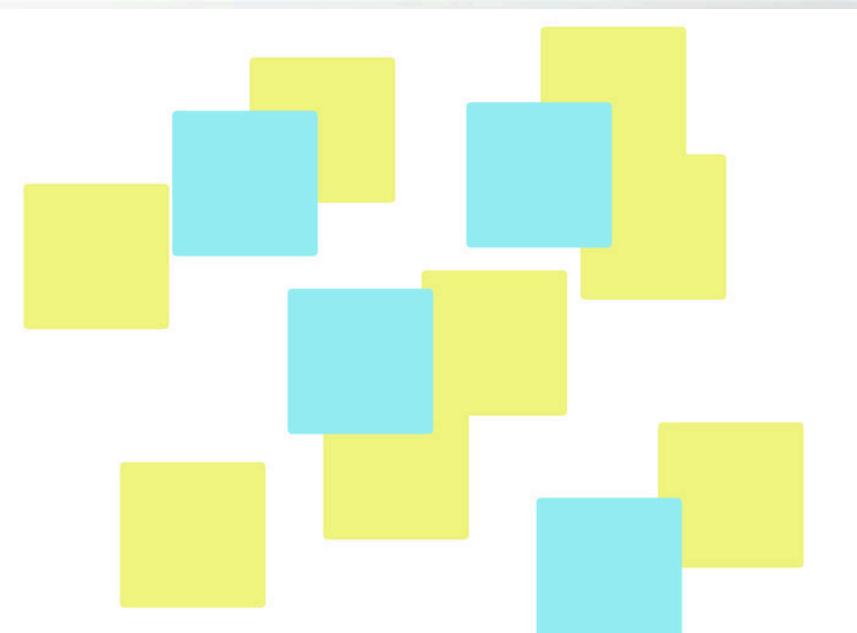
問い合わせ、分析



自由にアイデアを出す

### ブレインストーミング

時間内に地域の課題や解決策をできるだけ多く書き出す。批判せず量を重視

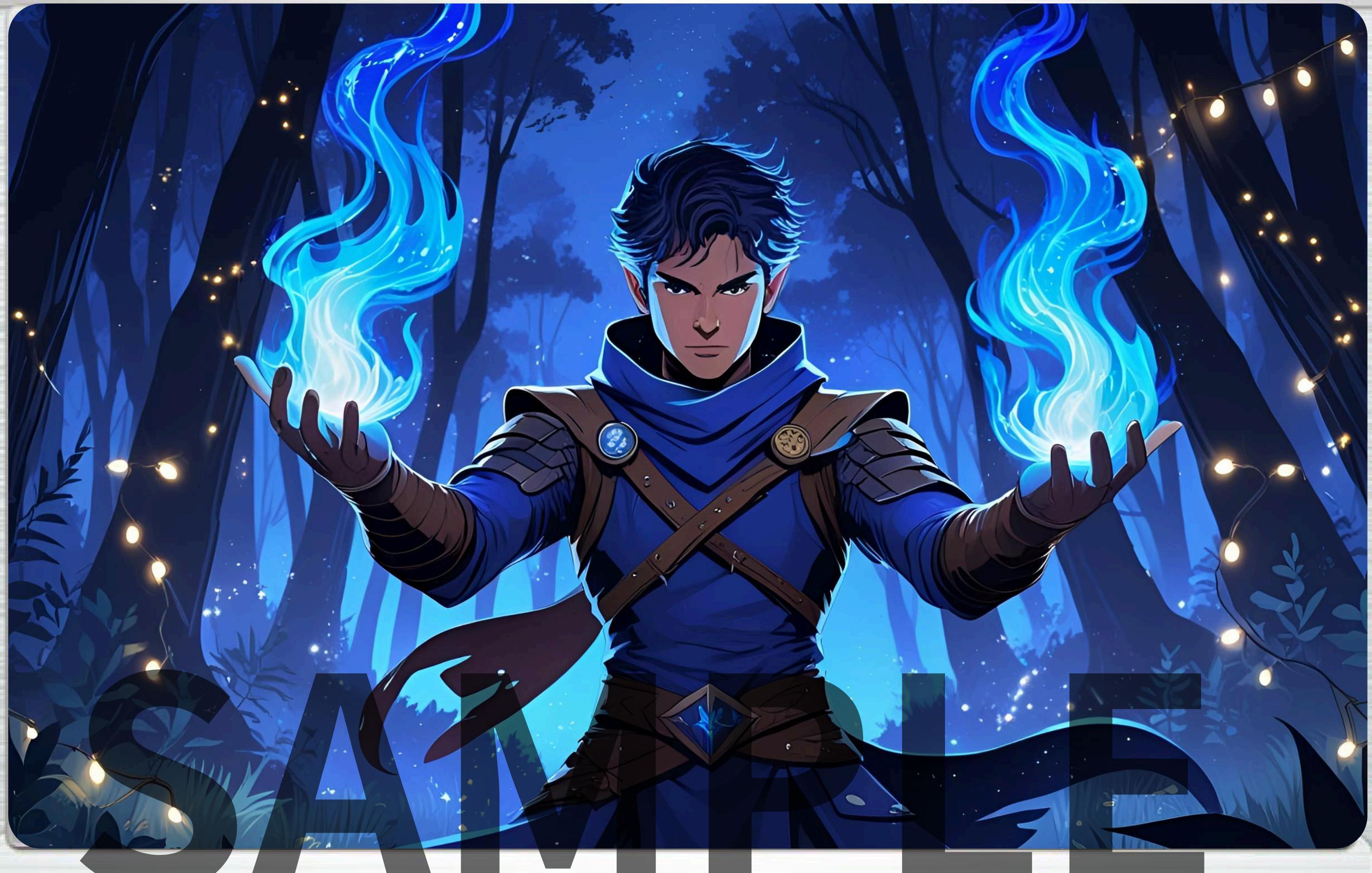


ダークエストの道具は何回でも何度使ってもよい。  
やりたいことに適したものを使おう！



## 呪文「ソモソモ」

問い合わせ



問い合わせをさらに深掘りする。

### そもそもアイデア法

「そもそも○○なのはどうして？」というよう  
に新たな問い合わせを発見する。

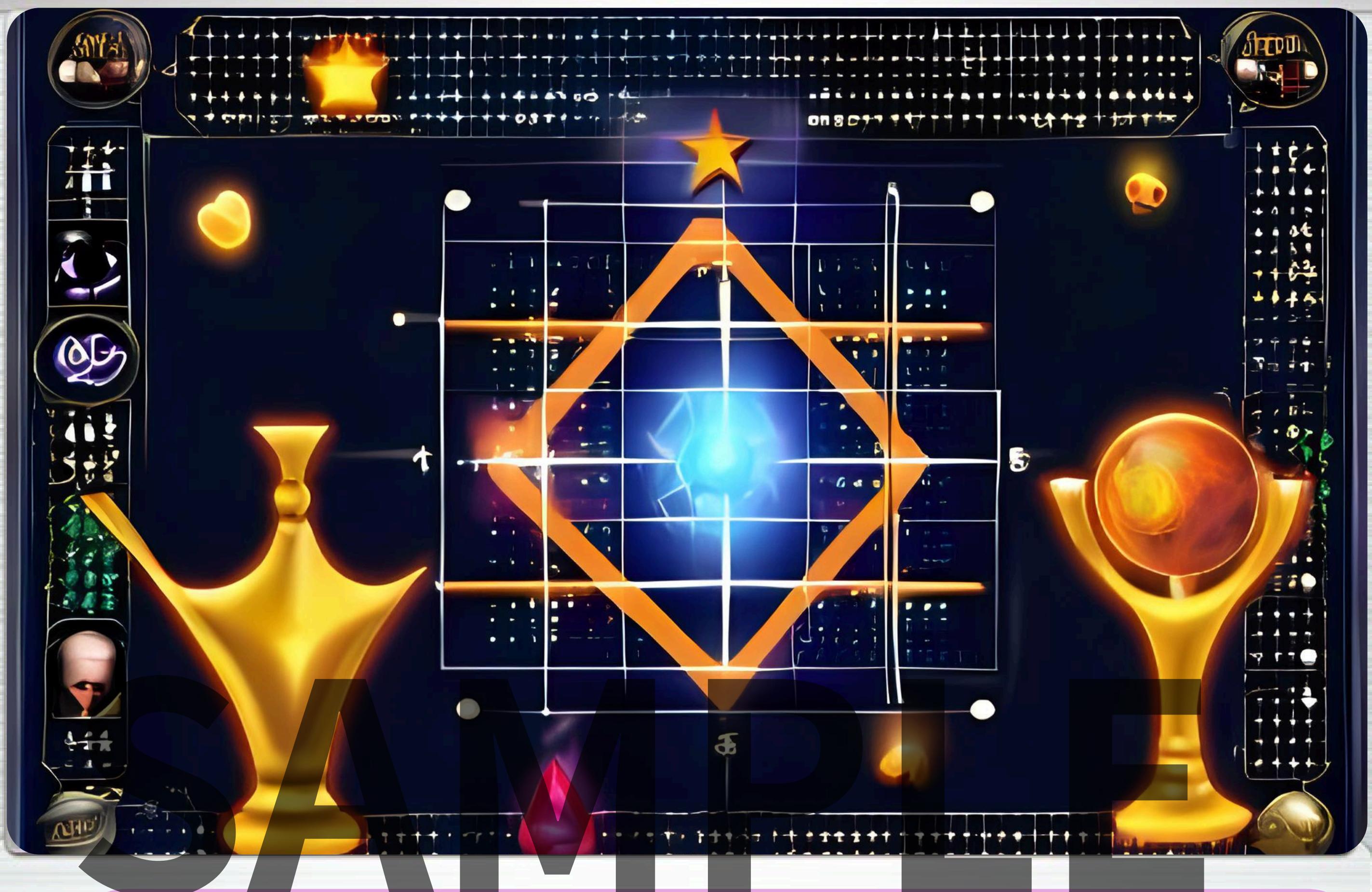
そもそも  
○○？

ダークエストの道具は何回でも何度使ってもよい。  
やりたいことに適したものを使おう！



## 魔法の照準

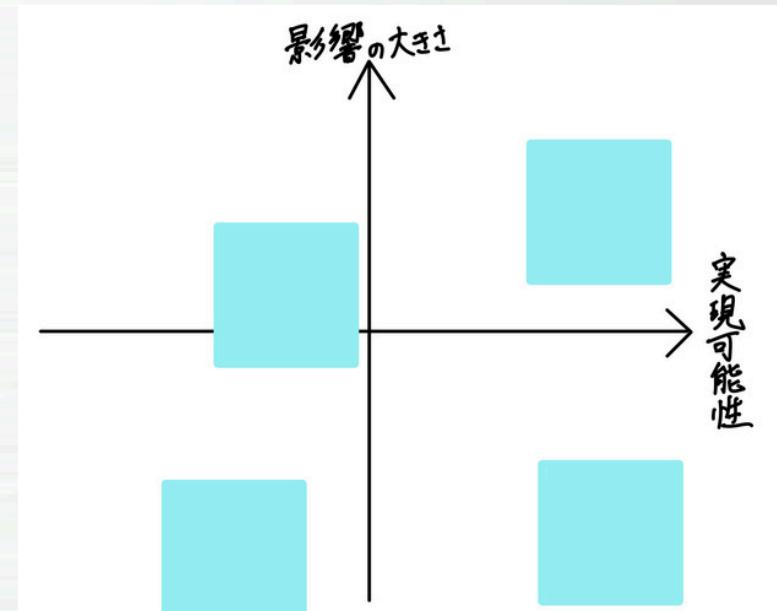
分析



解決策の影響を整理

## インパクトマトリクス

縦軸に「影響の大きさ」、横軸に「実現可能性」で  
解決策をプロット。例：ごみ拾い＝高影響・高実現



ダークエストの道具は何回でも何度使っててもよい。  
やりたいことに適したものを使おう！



## 森の知恵の木

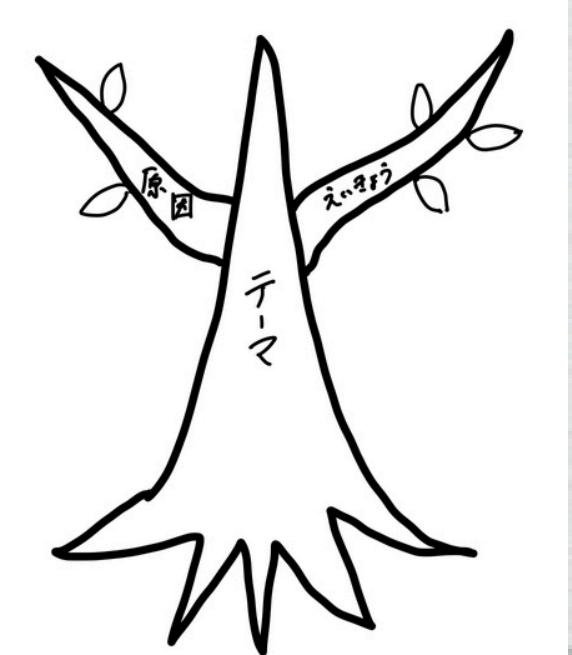
問い合わせ、情報収集、分析



課題の階層的な構造を整理

### ツリーハウスチャート

課題（例：ゴミ問題）を木の幹に、原因や影響を枝に、解決策を葉に書く。例：幹=ポイ捨て、枝=知識不足/ゴミ箱不足、葉=啓発/ゴミ箱設置



ダークエストの道具は何回でも何度使っててもよい。  
やりたいことに適したものを使おう！



## 蜘蛛の巣の罠

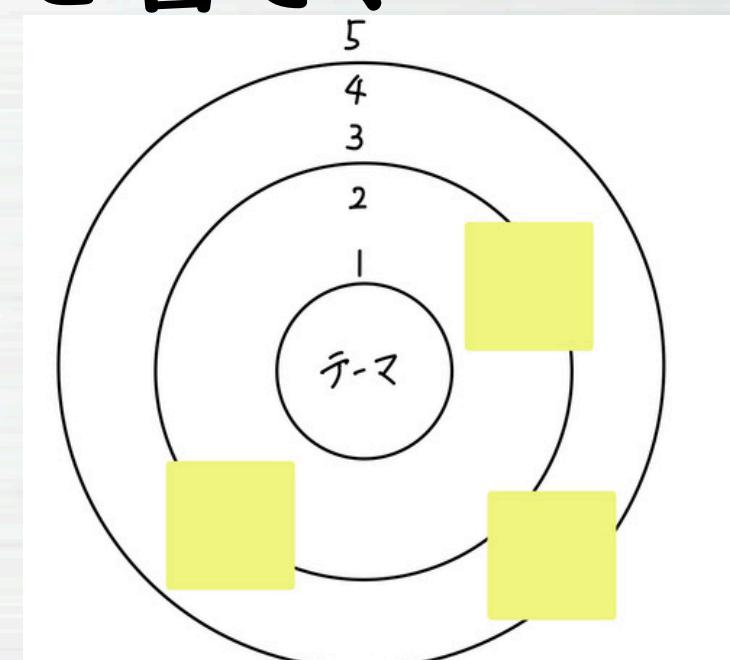
情報収集、分析



課題を多面的に評価

### 同心円チャート

課題（例：ゴミ問題）を中心に置き、放射状に視点（例：環境、住民、コスト）を書き、スコア（1～5）で評価



ダークエストの道具は何回でも何度使ってもよい。  
やりたいことに適したものを使おう！