

DMN「ウォンツ可視化メソッド」  
ワークショップ

# Wants

**欲求**や**本能**を可視化することで  
難題解決に道筋をつける

2013.06.17~19 @ 六本木ヒルズタワー



…に参加してきました。

# Wants って何？

(なんだか、うさんくさい響き…)

## ■ Wantsとは

---



I want to ○○

欲求、本能、  
夢やニーズ、全てを含む

## ■ 例えば

---

集めたい。  
育てたい。  
競争したい。  
解明したい。  
健康でいたい。  
愛されたい。

踊りたい。  
歌いたい。  
車が好き。  
料理が好き。  
旅が好き。  
お金が欲しい。

## ■ 例えば

---

集めたい。

育てたい。

競争したい。

解明したい。

健康でいたい。

愛されたい。

踊りたい。

歌いたい。

車が好き。

料理が好き。

旅が好き。

お金が欲しい。

**全部Wants!!**

## ■ ワークショップの目的

---

「～したい」「～してしまう」

といった無意識のプロセスを

可視化し、それを達成するための

**アイデアの発想法**を体得すること。



**Day 1**

自分の欲求をひたすら書きだす



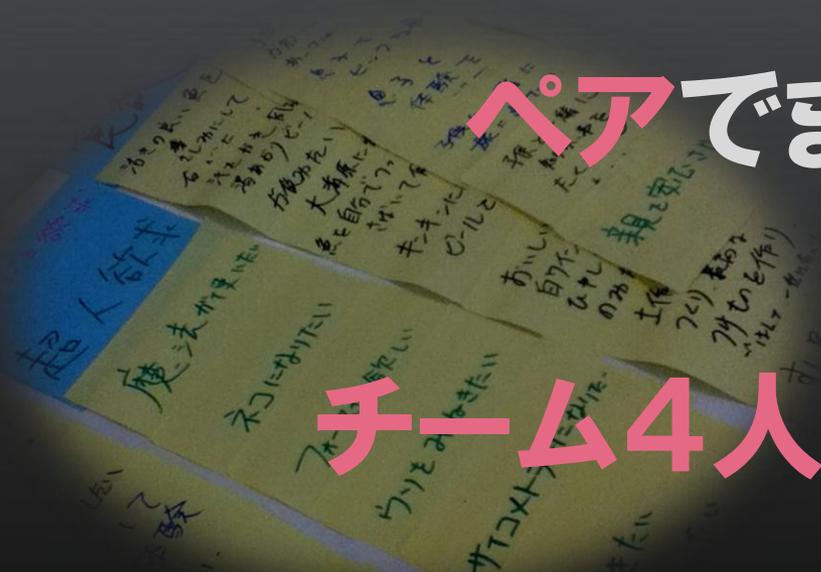
ペアでまとめていく



チーム4人でまとめていく



最後に参加者全員でまとめる



# 参加者のWants分析

## 20代

- ラクしたい
- 消えたい
- 一人がいい
- 死にたい
- やり直したい

▶ **ネガティブ**

## 30代～

- 成功したい
- 輝きたい
- お金が欲しい
- こだわりたい
- 上達したい

▶ **ポジティブ**

## 男性

- 離れたたい
- 早く帰りたい
- 魔法使いたい
- 隠れ家欲しい
- 釣りに行きたい

▶ **現実逃避**

## 女性

- 離れたくない
- 聞いてほしい
- 束縛されたい
- 罵りたい
- 集まりたい

▶ **ドロドロ**



**Day2**

ひとりでWantsから企画を発案



チーム4人で発表、評価

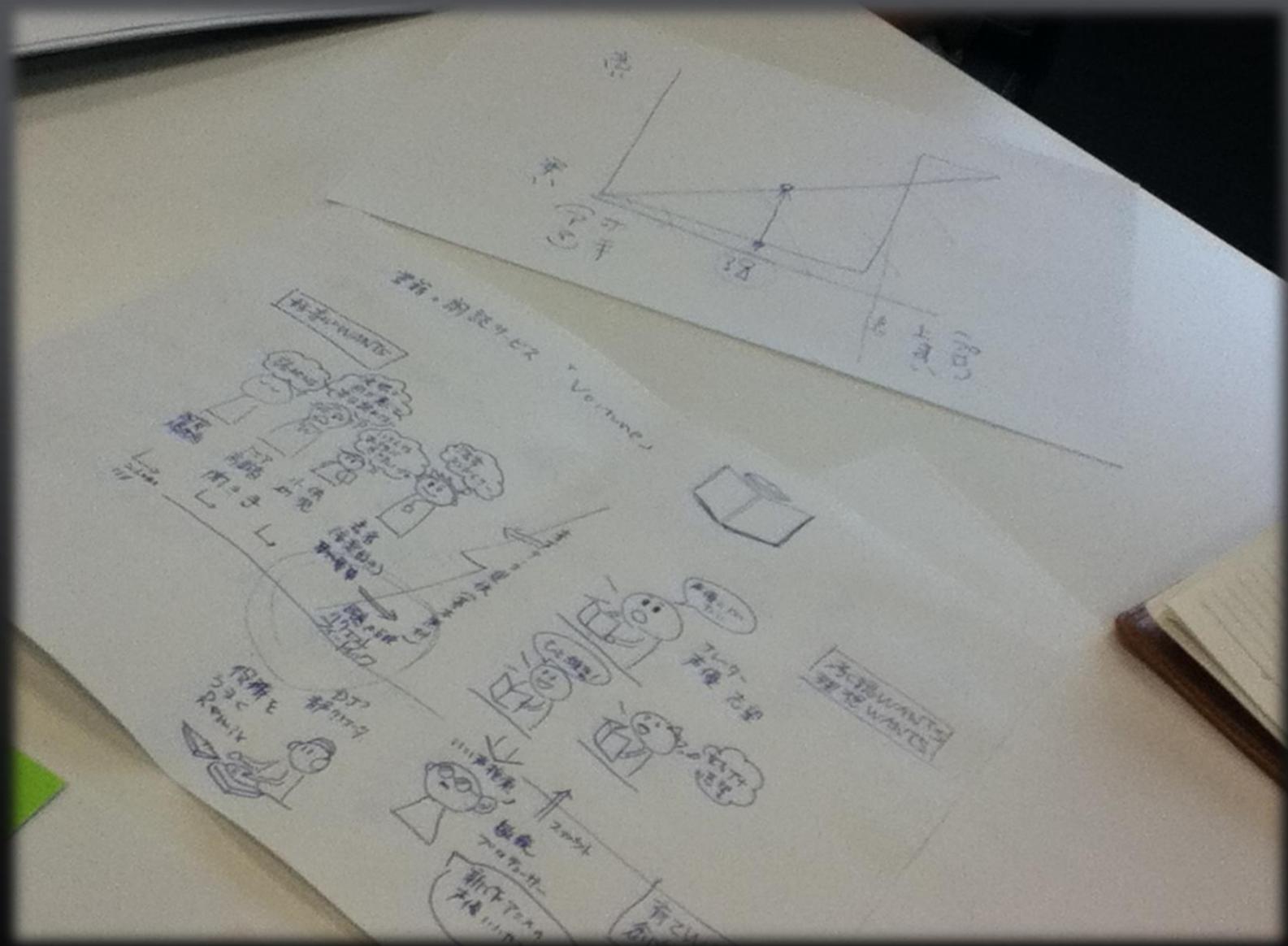


チームをシャッフルし発表、評価



最終日に発表する企画を  
各チーム毎に1つ選択

# あーでもないこーでもない





**Day 3**

チームでひとつの企画を推敲



チームでプレゼン資料を作成



チーム(または個人)で発表



上位3チームを表彰

■ こんな企画ができました①

# 『OHAYO CLOCK』

Wants

早起きしたい！

概要

- ・新しい目覚ましアプリ
- ・他の国の人が起こしてくれる  
(時差があるので無理なく起こせる)
- ・自分自身も他の国の人を起こせる  
起こせば起こした分、自分を起こして  
くれる可能性がある人が増える

■ こんな企画ができました②

# 『次世代結婚式ネクシィ』

Wants

結婚式をもっと楽しくしたい！

概要

- ・招待客同士が繋がれる**SNS**  
アバターもあり事前に仲良くなれる
- ・余興や**服装の相談**が気軽にできる
- ・もちろん二次会、三次会…までフォロー

## ■ 他にも…

---

晴れ男になりたい！

『晴れ男雨女診断』

死んでも忘れてほしくない！

『お墓にQRコード』

むしろ忘れてほしい！

『死後データ削除保障』

トイレの時間を楽しみたい！

『トイレテーマパーク』

## ■ ここに気づいた①

---

大半の人が持っているWantsから  
発想された企画は共感しやすく、  
アドバイスも得やすい

自分ごと > 他人ごと

他人ごとの人たちの共感を得るにはプレゼンの腕もかなり重要

## ■ ここに気づいた②

---

# 面白いアイデアを思いつくのに 年齢、立場は関係ない

そもそもアイデア＝企画ではありません  
仕事の効率的な進め方から飲み会の提案まで全てがアイデア

「自分のWants」「チームメンバーのWants」「上長のWants」  
「会社のWants」「クライアントのWants」…

登場人物のウォンツを正確に把握し、それらを叶えるための  
手段を考えられる人は皆アイデアマン

## ■ 最後に私のwantsを

---

**ユーザーとの交流会を開き  
Wantsを直接ヒアリングしたい**

既存ゲームでも開発前ゲームでも  
ユーザーのWantsは数字だけではなかなか分からない…