

2021年3月26日

各位

株式会社九州博報堂
株式会社西日本シティ銀行

～ カードゲームで知る・考える ～
SDGs 事業アイデア発想ワークショップ「SDGs 事業アイデア発想塾」
の立上げについて

株式会社九州博報堂（福岡県福岡市 代表取締役社長：江崎 信友）（以下「九州博報堂」）と株式会社西日本シティ銀行（福岡県福岡市 頭取：谷川 浩道）（以下「西日本シティ銀行」）は、コンサルティング業務に関する業務提携契約を締結し、オリジナルのカードゲーム※を活用した「SDGs 事業アイデア発想塾」（以下「発想塾」）を立ち上げますので、お知らせします。

発想塾は、SDGs や地方創生に資するビジネスアイデア創出や社会課題解決への貢献を目指す企業を、地域金融機関と広告会社が協働してサポートする新たなワークショップ型のコンサルティングです。

今後も、西日本シティ銀行と九州博報堂は、より良い社会の実現を目指し、SDGs（持続可能な開発目標）への取組みを推進してまいります。

※ オリジナルのカードゲーム（特許出願中）については3ページをご参照ください。

記

1. 「発想塾」事業概要

	名称	西日本シティ銀行×九州博報堂 「SDGs 事業アイデア発想塾」
	概要	<ul style="list-style-type: none"> SDGs や地方創生に資するワークショップ型コンサルティングです。 オリジナルのカードゲーム（以下「企業版『街-1 カード』」）を活用し、参加企業の社員が自身の所属する企業の価値や本質を理解し、「社会に良いこと」・「自社の収益につなげるアイデアの発想」を行う場を提供します。
A	内容	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Point 1：SDGs の理念を理解し取り組む姿勢を養う</div> <p>「SDGs とは何か？」について、17 の目標の紐解きや分かりやすい SDGs への取組事例を交えながら解説します。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Point 2：実現可能な収益につなげるアイデアを発想する</div> <p>企業版「街-1 カード」を用いて持続可能性の高い、かつ収益確保につながる新事業／商品／サービスアイデアを自由に発想します。通常業務とは異なる経験をすることで、社員の意識変革、発想力の向上につなげます。</p>
B		アイデアの実現に向けたコンサルティングを実施します。

2. 「発想塾」基本パッケージ（前頁 1. A）

項目	時間	テーマ	内容
1	—	事前 ヒアリング	<ul style="list-style-type: none"> ■ ワークショップ前に企業の SDGs に対する想い、企業の資産（人、技術、商品サービス、ネットワーク等）および事業課題をヒアリング
2	30分	SDGs を知る	<ul style="list-style-type: none"> ■ SDGs とは何か？17 の目標について ■ SDGs 取組事例、SDGs への取組みの考え方 ■ 企業が SDGs に取り組む意味、メリットを知る
3	30分	新発想を 体験する	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「街-1 カード」を使用してアイデア発想を体験する
4	5時間	新アイデア を発想する	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「企業版『街-1 カード』」を使用して、SDGs をテーマに新事業／商品／サービスアイデアを発想する
5	—	報告会	<ul style="list-style-type: none"> ■ ワークショップ報告会の実施 ■ アイデアの実現方法の検討

〈プラン例〉

所要時間	6 時間
参加人数	20 名（5 名×4 チーム）

※時間、参加人数はご相談に応じます。

※費用は、時間・参加人数によって異なります。

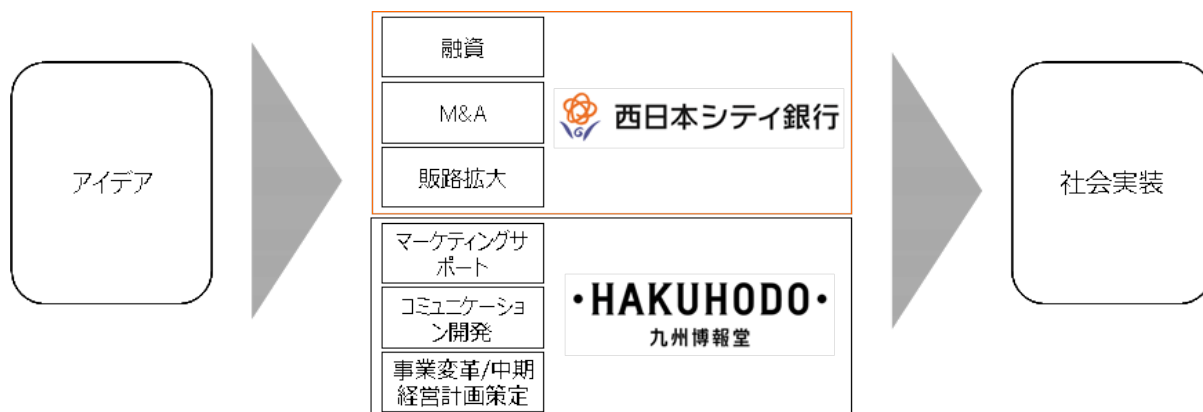


3. アイデアの具現化、実現に向けたコンサルティング（前頁 1. B）

「発想塾」を通じて創発されたアイデアの具現化、実現に向けて、西日本シティ銀行と九州博報堂が引き続きサポートします。

※「発想塾」基本パッケージの費用とは別にコンサルティング費用が発生します（業務内容により費用は変動します）。

「発想塾」実施後も社会実装に向けた
アイデア具現化、実現に向けて広くサポート！



■ オリジナルカードゲーム（企業版「街-1 カード」）について

〈3種のカードを組み合わせてアイデアを発想〉※約60種のカードから3種を組み合わせます

①アイデアを実現する舞台を示す「場所カード」、②アイデアを実現する中心となるプレイヤーを示す「人カード」、③社会課題を解決するためのヒントとなる「モノ（コト）カード」という異なるテーマの3つのカードを組み合わせて、アイデアを考えます。

例) ①場所カード × ②人カード × ③モノ（コト）カード



古民家



海外からの留学生



「空き家」問題を
解決する

〈アイデア例〉

背景

留学生や外国人労働者の住居問題（保証人がいないと住居を借りられないなど）

考えたアイデア

日本に来た海外からの留学生や外国人労働者が居住するために古民家を活用することで、空き家問題と外国人の住居問題を解決する。

自社の収益につながる取組み

- ①古民家のリノベーションを請け負う。
- ②外国人が住居を借りる際に保証する仕組み（サービス）を立ち上げる。

以上

本件に関するお問い合わせ先

株式会社西日本シティ銀行
 広報文化部 武田・吉留 TEL 092-461-1869
 株式会社九州博報堂
 第二ビジネスデザイン局 山下・澤田 TEL 092-802-5143