

2009年10月1日  
中小企業大学校・仙台校 殿

---

# アイデア創出の技術 ワークショップ

アイデアプラント  
代表 石井力重

[rikie.ishii@gmail.com](mailto:rikie.ishii@gmail.com)



テーマを調整する



アイデアを拡げる



アイデアを絞る



アイデアを強化する

---

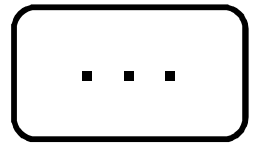
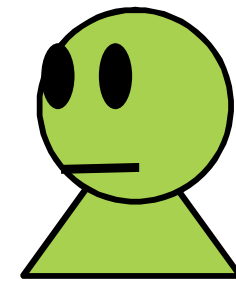
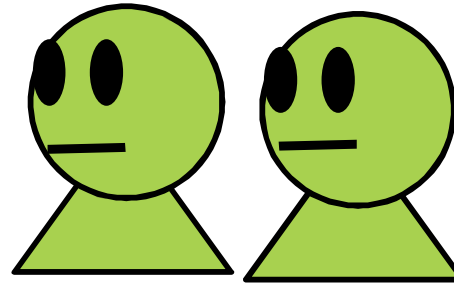
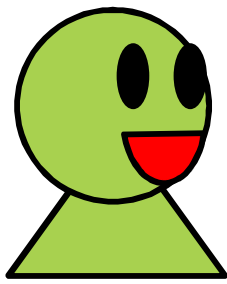
この講座は、

1. ワークが中心。
2. 記憶はちょっと。
3. 困った時に立ち返れる本質。

(4. 休憩は1時間ごとに、を目標に)

---

よくあるシーン



---

アイデア出して。

「・・・。」

---

会議では、どうして  
アイデアを出しにくいのだろうか

---

邪魔する要因。4つ。

知るだけでも、  
だいぶ変わります。

「会議では、どうしてアイデアを出しにくいのだろうか」

---

トーナメント・ゲーム  
1→2→4→8→stop→24

紙に  
書く

隣に  
言う

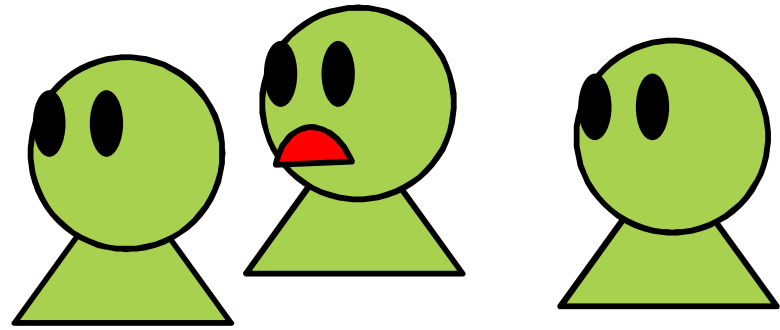
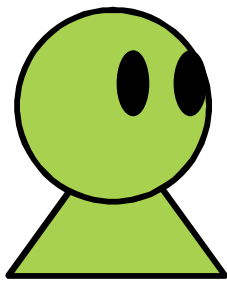
一方  
選択



---

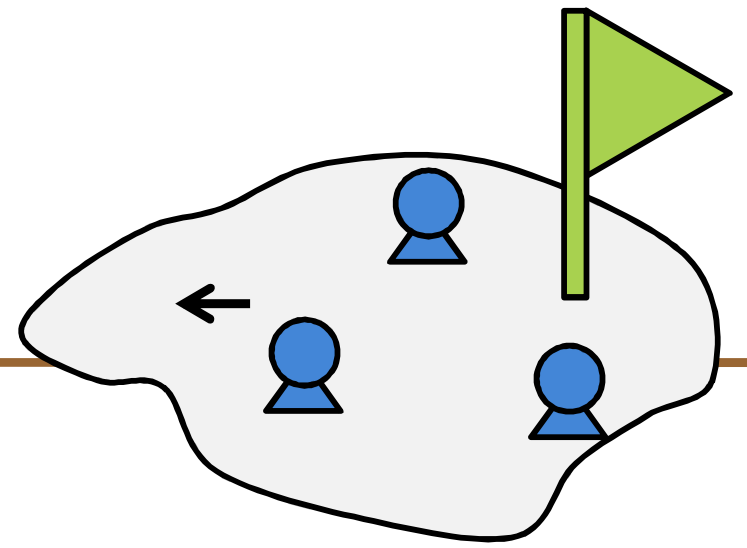
よくあるシーン 2



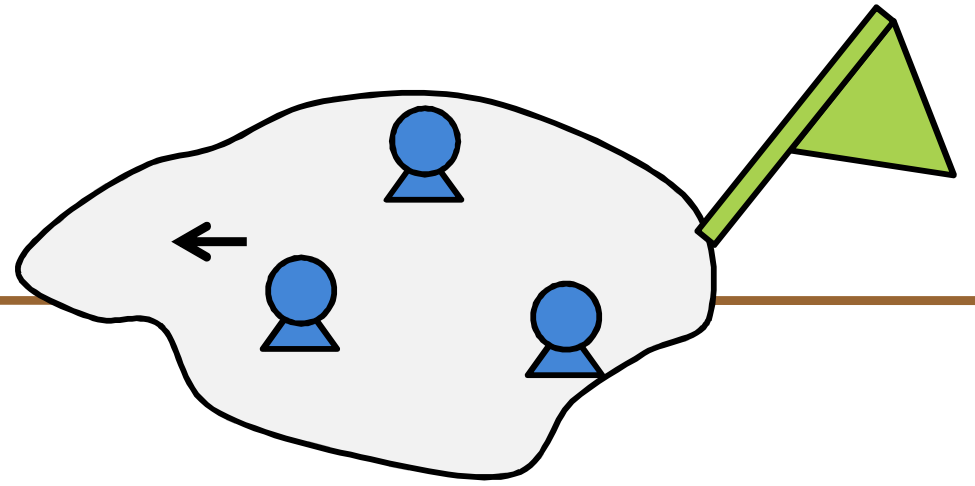


何で、アイデアが  
必要なの？

現場は忙しいんですよ。



わが社のお客さんは、  
少しずつ変わっていく。

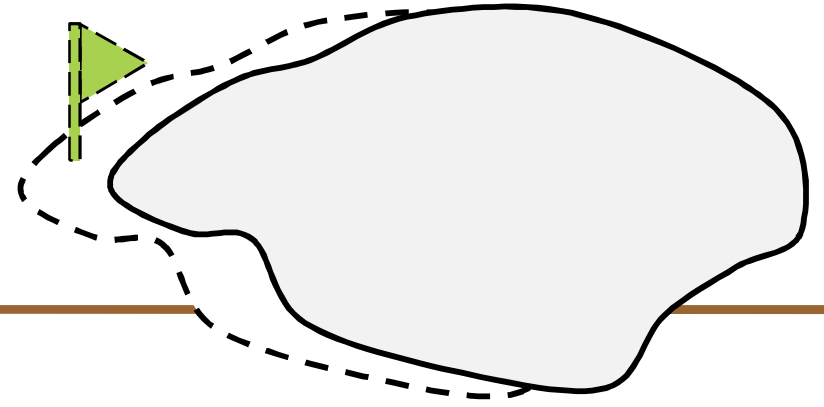


動かないでいると  
ステージ（市場）から  
落っこちる。

---

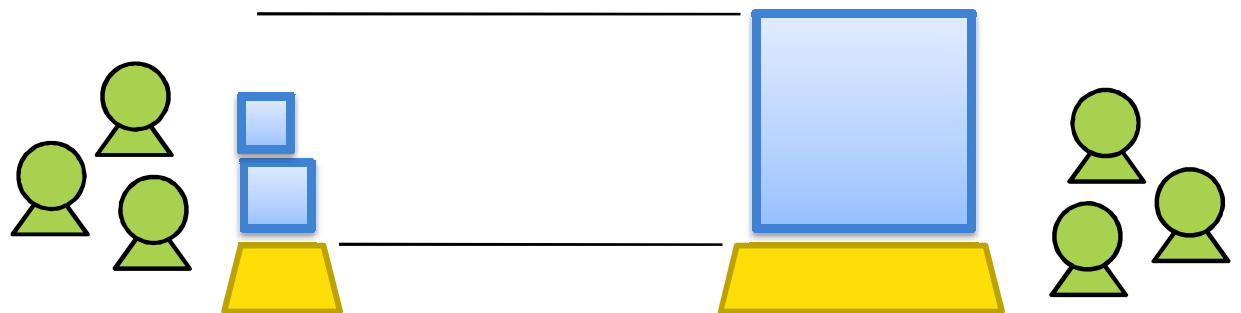
だから (既存を死守しつつも)

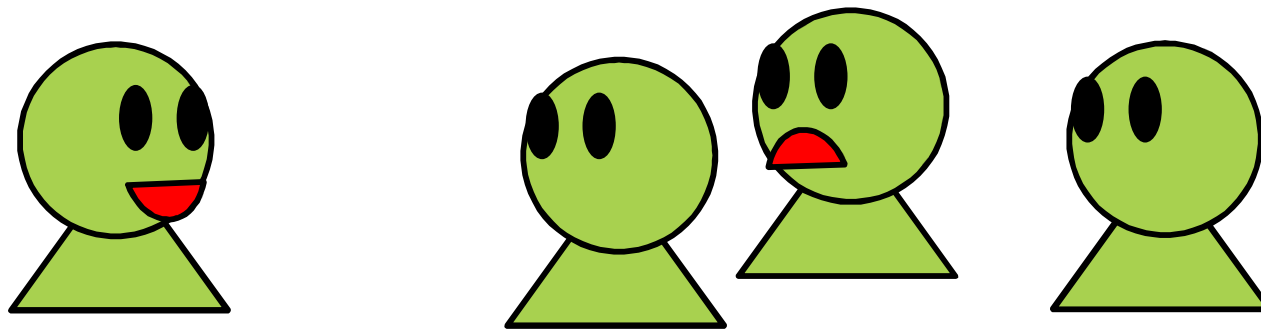
常に、新しい事業  
を作る努力が必要。



移動する先には  
ごく小さな市場が、  
微かな事業機会が、  
毎日、生まれる。

しかし、同じ量の努力でも  
土台（アイデア）が悪いと  
積み上げられる成果にも  
限界がある。





何で、アイデアが必要なの？

1. 既存は減る→新規が要る
2. 土台×努力 = 成果の大きさ

(アイデア)

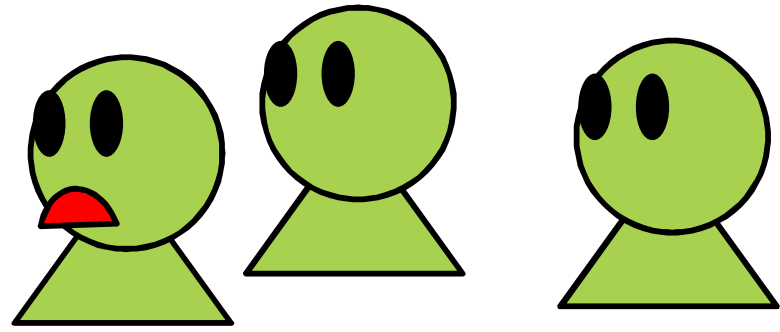
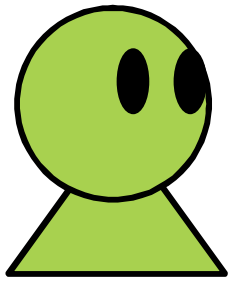
だからだよ。

---

# よくあるシーン 3

(ちょっと、高度なつつこみ)





でも、独自のアイデアを  
出さなくちゃいけないの？

儲かっているところの  
いいアイデアを持ってくれば？

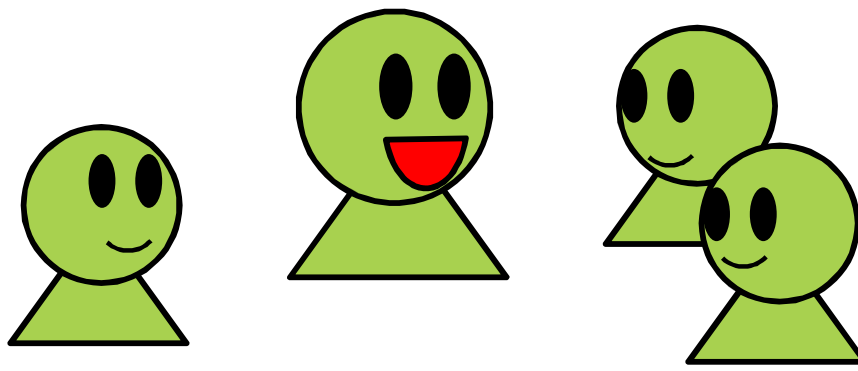
---

模倣（他社に学ぶこと）  
も、もちろん大切。

でも、模倣<sup>・</sup>だけだと  
戦略は、同質化する。

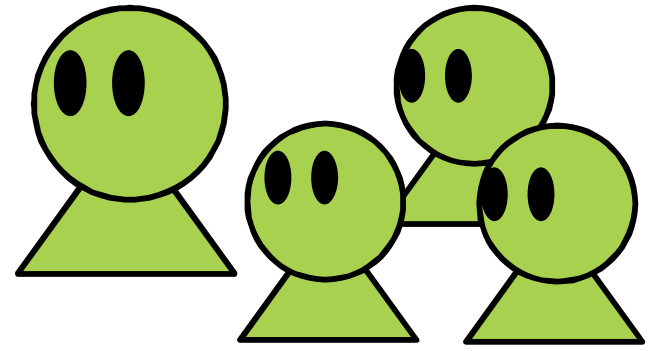
---

独創的なアイデア  
（独自の仮説）を加えて  
ロジカルに練り上げると、  
強い戦略ができる。



## まとめると

1. 既存は減る→新規が要る
2. 土台×努力＝成果の大きさ
3. 独創×ロジカル＝強い戦略




で、  
アイデアを  
作るには  
どうすればいいの？

# 本日の内容

---

1. アイデア会議 (広げる)
2. アイデア会議 (絞る)
3. アイデア発想法





ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# アイデア会議 のやり方



ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# 優れたアイデア の可視化





ダイジェスト

具体的な例

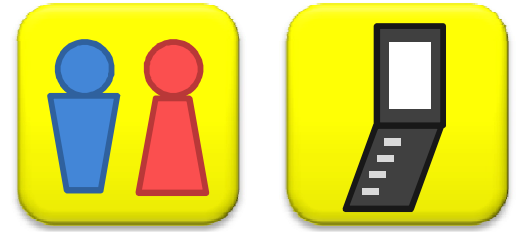
効果

やり方

発展の道

# 1人から実践できる 「アイデア創出の技術」

(小休憩を兼ねて)



手書きならし

「アイデアに関して  
困っていること。  
何でも。」



# 再開します

アイデア創出の技術  
ワークショップ



テーマを調整する



アイデアを拡げる



アイデアを絞る



アイデアを強化する

---

発想のテーマを  
調整すると  
いいことがある。

---

良いテーマは  
アイデアが  
出やすい。

---

でも、どういいうのが  
良いテーマ？

# 良いテーマの3条件

---

1. シンプル
2. 具体
3. 定形文

# 1. シンプル

---

複雑

→

分ける

→

本質へ近似



## 2. 具体

---

曖昧

→ 仮に決める

→ 部分へ限定

# 3. 定形文

---

『○○するには  
どうすればいいか』

この定型文で書くと、  
アイデアを出しやすくなる。

『新しい○○のアイデア』も、可。

---

良いテーマを  
見つけ出すワーク

- 
1. A4（一人3枚）とペン
  2. 大きな文字でテーマを書く  
（一枚に1テーマ）
  3. 全員回し☆をつける  
（取り組みたいものに。）

---

最も☆の多かったものを  
残します。

このあと、そのテーマで  
実際にワークをします。



ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# アイデア会議 のやり方

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

ブレイン・ライティング  
という方法を、実践します。



# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

6人、20分の  
アイデア会議。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

必要なものは、

- ・ A3の紙とペン。
- ・ 机とイス  
だけ。

生産されるアイデアは  
108個。

しかも、普段発言を  
しない人からも出る。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

「売り上げを2割伸ばすには？」

「故障を半減させるには？」

「新しい防災用品のアイデア」

などなど。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

108個のアイデア



質の高いもの = 2割強 (25個)



企画レベルのアイデア = 3個

これが1回の会議で生み出される。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

1. アイデアが多様
2. 短時間かつ大量
3. 会話ストレスがない

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

まず、手順イメージを  
ひと通り説明します。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

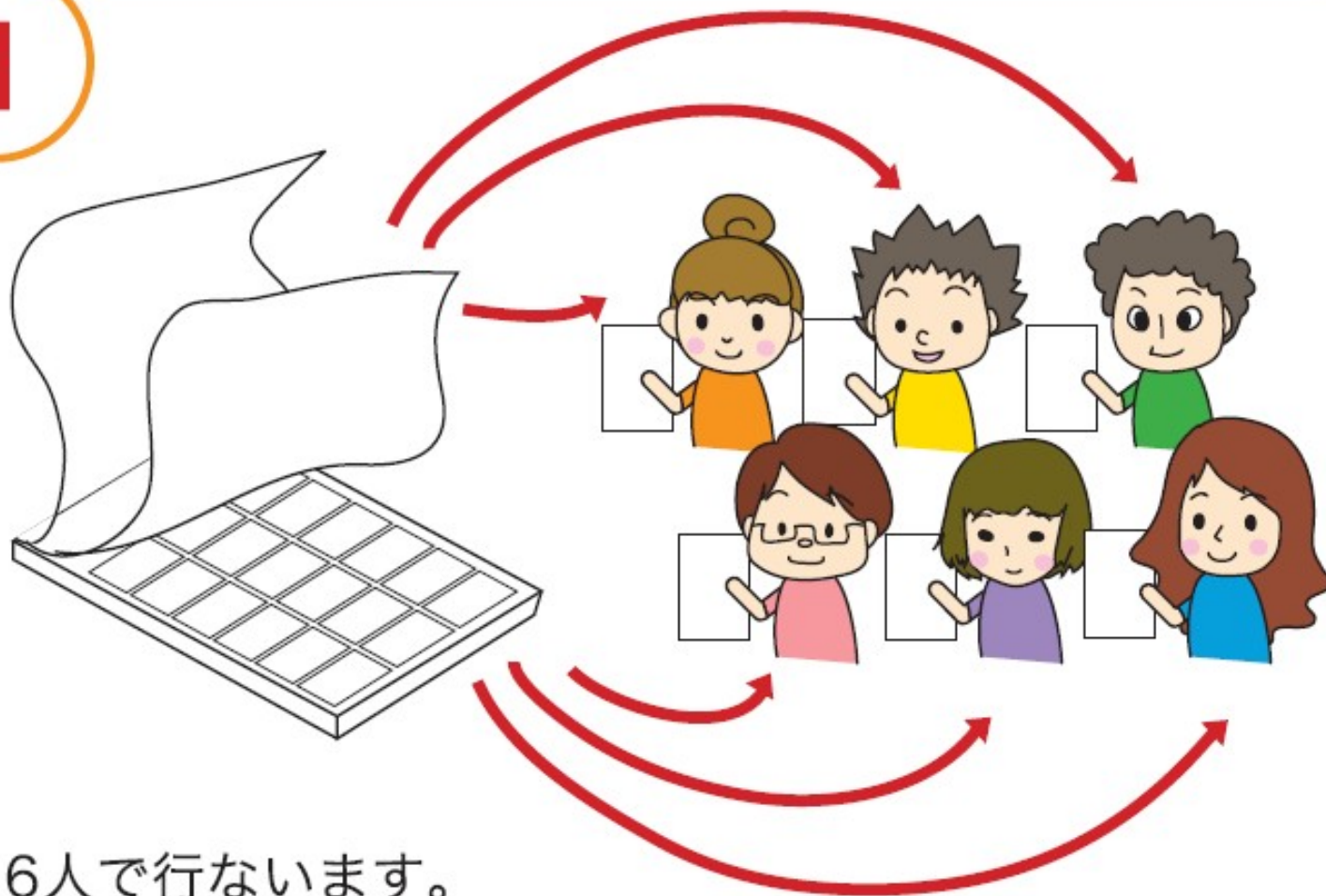
具体的な例

効果

やり方

発展の道

1



6人で行ないます。  
それぞれシートを1枚ずつ持ちます。



# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

2

アイデア出しのテーマ名

〇〇するにはどうしたら  
よいか

こんなアイデアも〇

実現方法が、  
ないものでもOK!

では、このテーマに沿って  
手元のシートのマスに  
アイデアを書いていきます



まず、アイデア出しのテーマを決めます。  
シートが一番上に決定したアイデア出しの  
テーマを記入します

「〇〇するにはどうすればいいか」  
もしくは「新しい〇〇のアイデア」  
テーマ定形文

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

3



持ち時間は 3分間！

〇〇をす3	コストを下げ3	分け み

シートが一番上の列の3マスにアイデアを  
1つずつ書きます。

平凡なアイデア、OK  
出来そうにないアイデア、OK  
絵だけでも、単語だけでも、OK

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

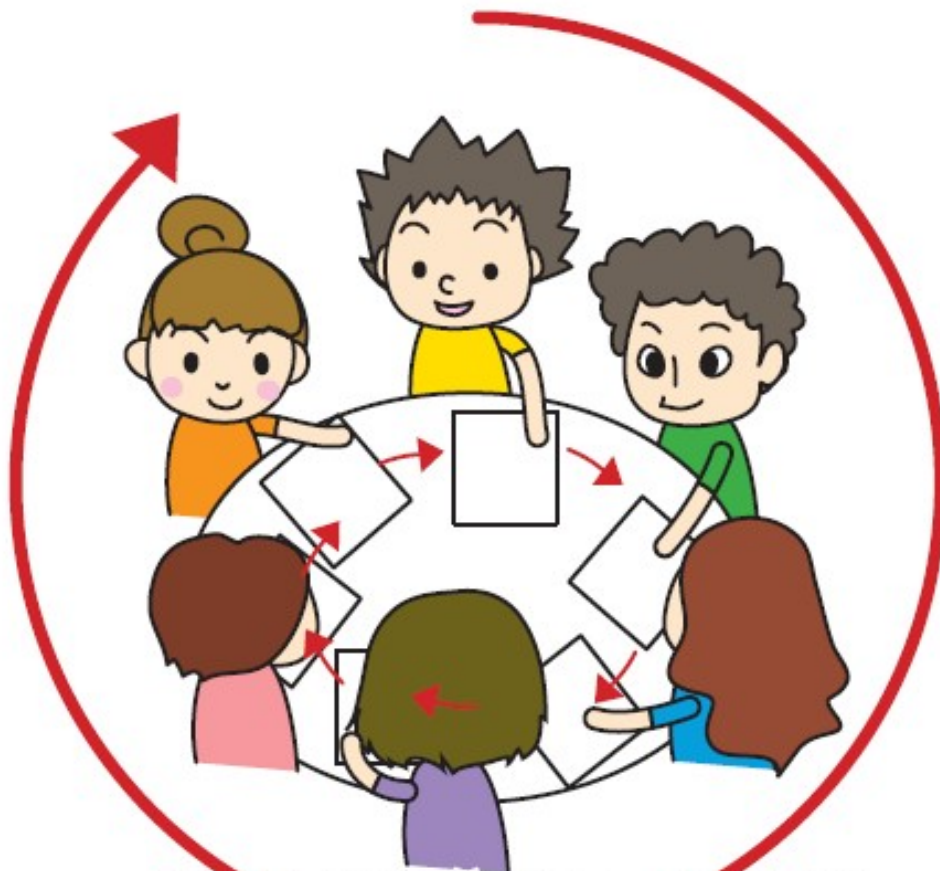
具体的な例

効果

やり方

発展の道

4



3分たったら、左の人に自分のシートを渡し、  
右の人からシートを受け取ります。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

5

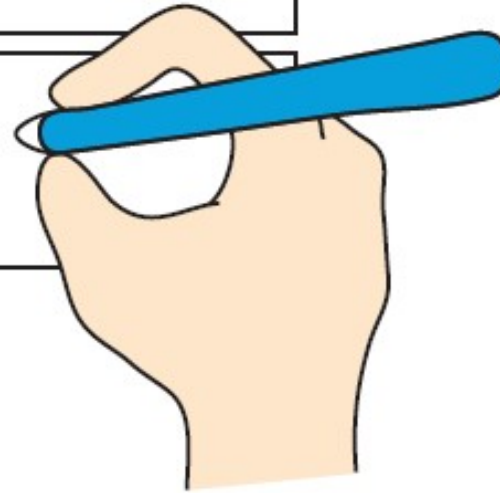
省エネ!!

取材をもっと  
受ける

広告に力を  
入れる

残業を  
へらす

ミーティングを月  
から週1にする



持ち時間は 3分間！

2段目の3マスに先程と同様にアイデアを書きます。

※アイデアに困ったら、一段目のアイデアをヒントにしたり、  
それに便乗したりしてみましょ。

先にあるアイデアを参考にするのもしないのも、あなたの自由です。

自由な発想でアイデアを沢山出してみましょ！

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

6




先程と同様に、左の人に自分のシートを渡し、  
右の人からシートを受け取ります。  
これを、6段目が埋まるまで（全てのマスが埋まるまで）  
繰り返します

6人皆が、3分より早く書き終えたら  
講師の合図を待たずに進んでください。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

( $3 \times 6 =$ ) 18分で、  
( $6 \times 18 =$ ) 108個の  
アイデアが。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

勘どころをつかむためにも  
これからやってみましょう。



# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

人数は $6 \pm 2$ ぐらいOK

それを超えたら2グループ

シートは手書きもOK





ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# 優れたアイデア の可視化

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

優れたアイデア  
の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

ハイライト法という  
方法を実践します。

優れたアイデア  
の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

6人、5分の  
アイデア収束会議。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

必要なものは、  
・ アイデア会議で  
使ったもの  
だけ。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

大量の中から  
上位2割のアイデアが  
分かる。  
しかも5分で。

優れたアイデア  
の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# 新しい防災用品のアイデア

→上位2割

例トップ3

「パラボラ耳」

「プリンタブル・絆創膏」

「足踏みぜんまい式発電器」

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

1. 意外な可能性
2. 短時間に大量
3. 可視化される



# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

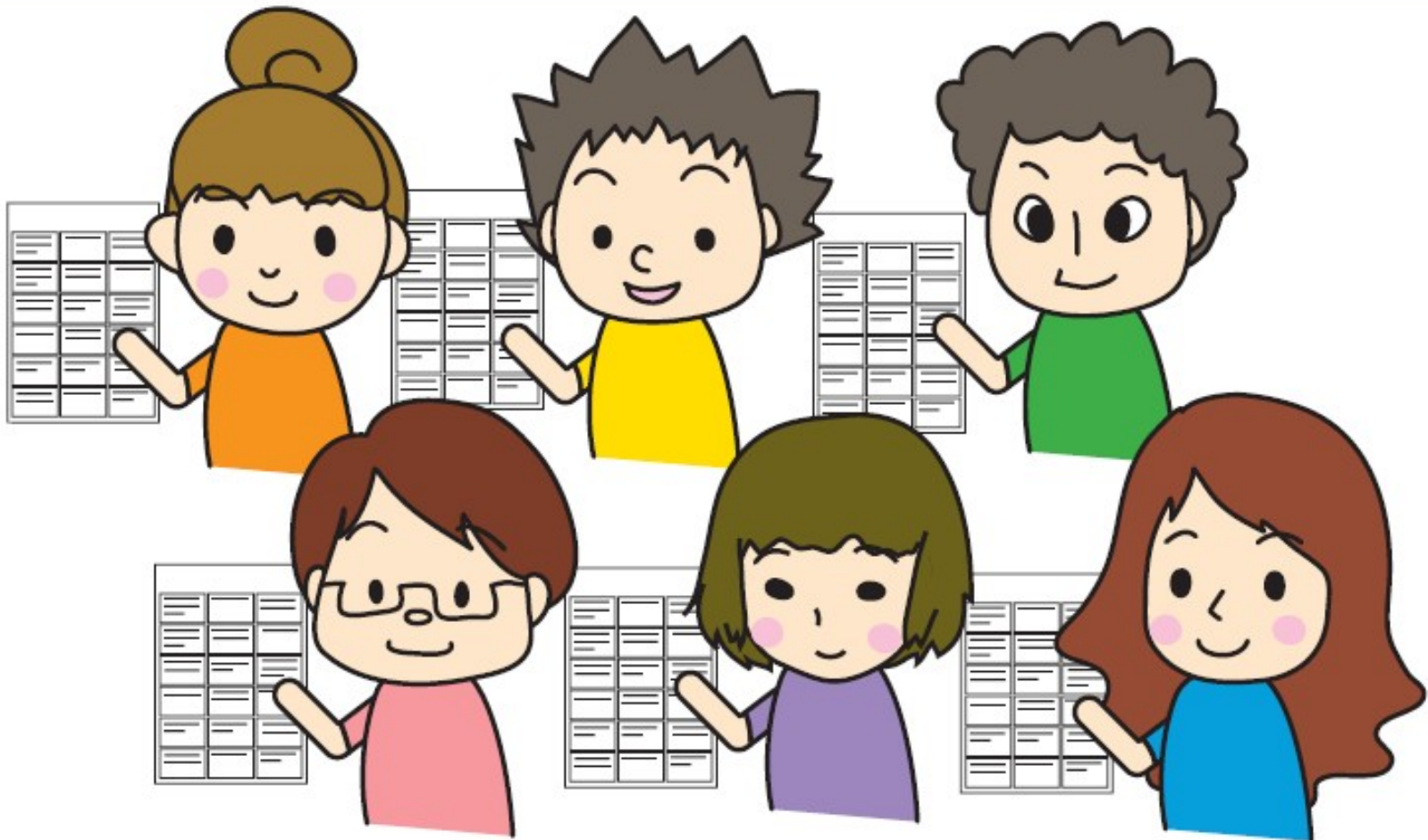
具体的な例

効果

やり方

発展の道

1



記入し終わったシートを一人一枚持ちます

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

2

時間を  
多くとる ☆

1時間早く  
出社する

休けいを  
半分に ☆

在宅で  
業務

〇〇を  
やめる ☆

トで書

「魅力がある」「広がる可能性がある」と思うアイデアに  
星マークを1つ付けます。

※このとき、複数のアイデアに星をつけても結構です。

ただし、1つのアイデアに付けられる星は1つです。すごくいいから星を三つつける  
ような事はしないで下さい。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

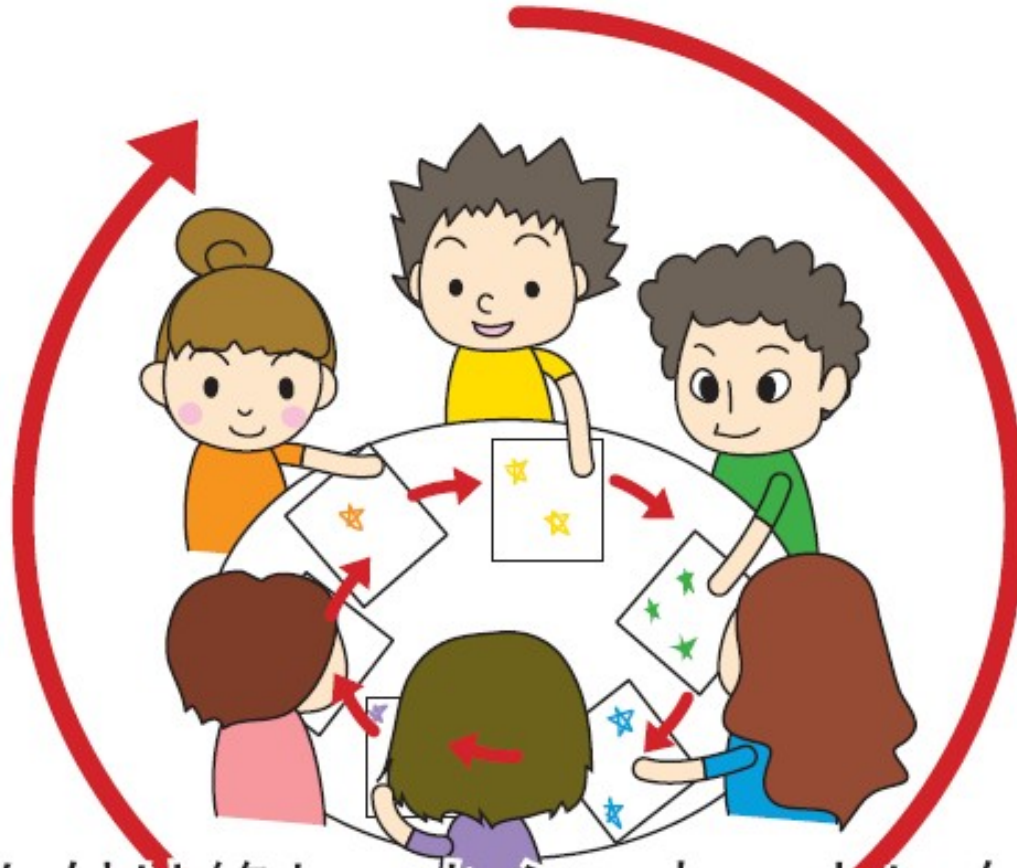
具体的な例

効果

やり方

発展の道

3



星マークを付け終わったら、左の人に自分のシートを渡し、右の人からシートを受け取ります。

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

4

仕事をしながら  
やる



ツボを押す

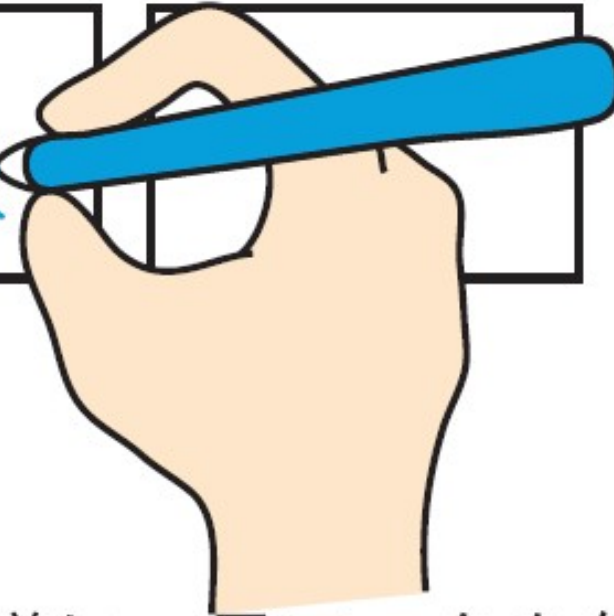
1分たにする



曜日を決める



4-ルを  
作る



まわってきたシートにも同様に、星マークを付けます。

※他人の付けた星はあまり気にせず、自分の判断で星をつけましょう。



## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

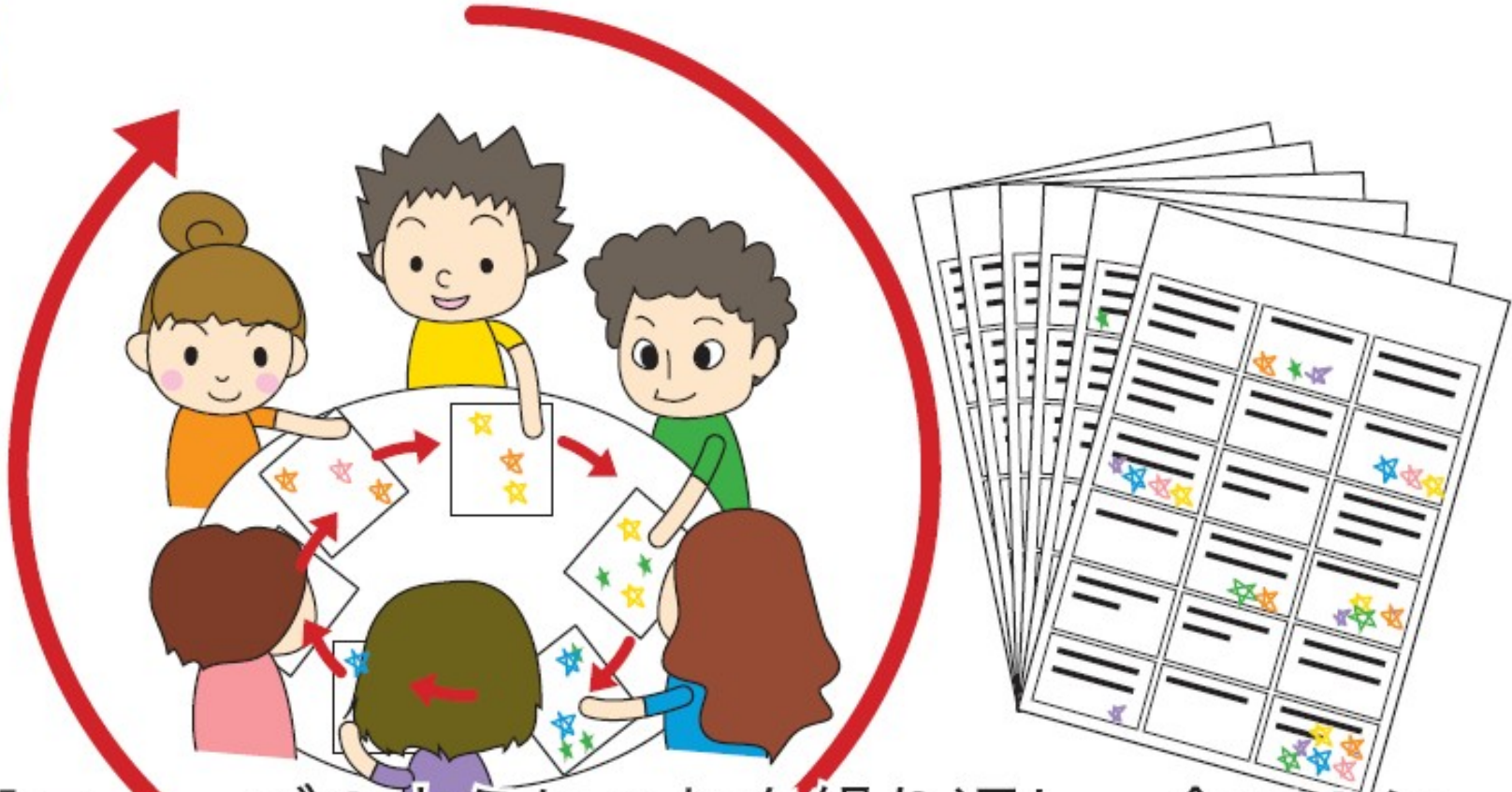
具体的な例

効果

やり方

発展の道

5



第1フェーズのようにこれを繰り返し、全てのシートに目を通し、星マークをつけます。

優れたアイデア  
の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

6

☆4つ以上  
に太枠を  
付けます。



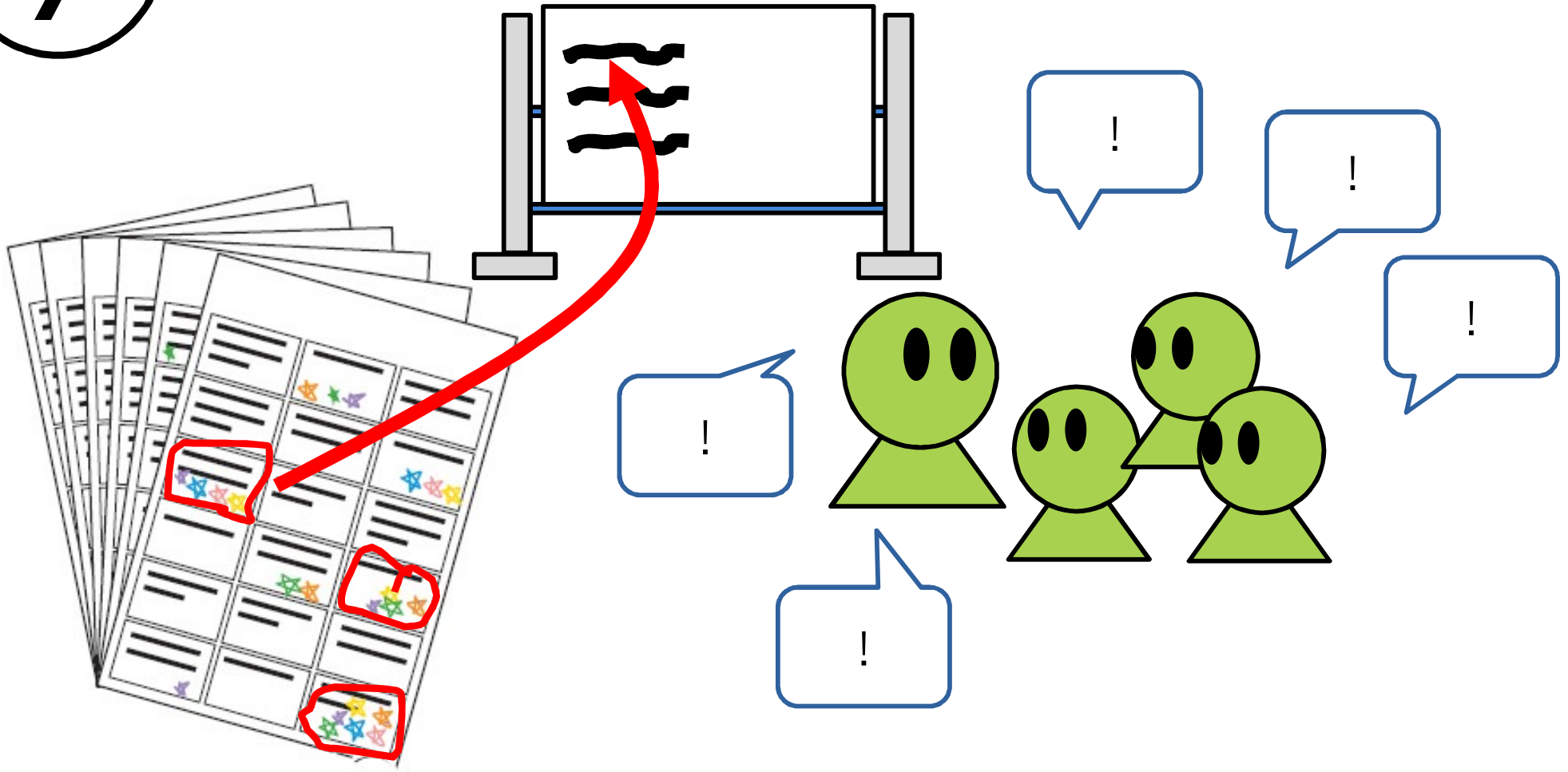
---

メンバーが多忙なら、  
ここで終わりに。

30分で

優れたアイデアが10以上  
得られました。

# ⑦ アイデアの提案者が説明する





---

本格的なやり方  
(合宿会議などで  
時間がある場合)

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

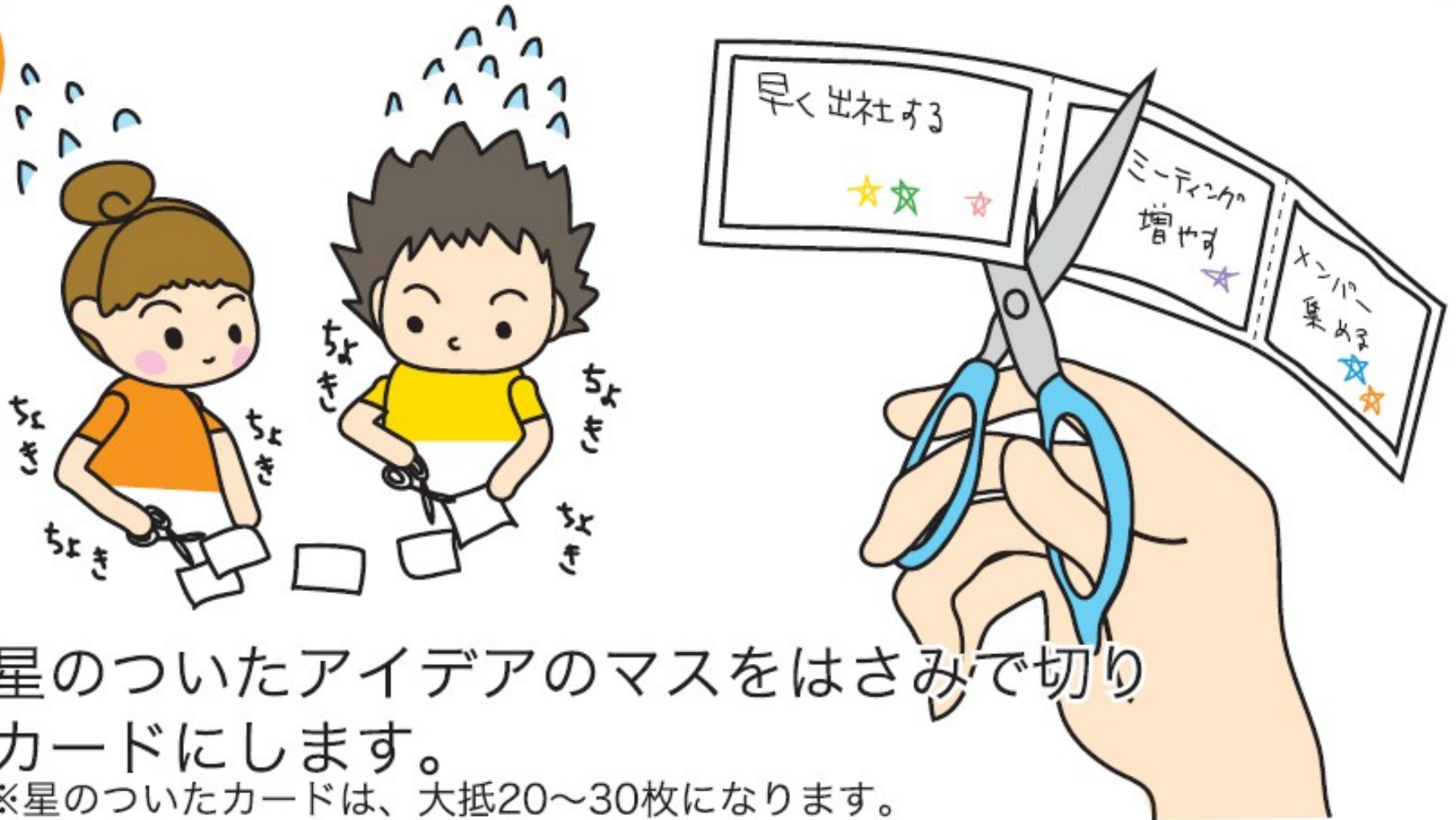
具体的な例

効果

やり方

発展の道

6



星のついたアイデアのマスをはさみで切り  
カードにします。

※星のついたカードは、大抵20~30枚になります。

星のついたカードが多い場合は、星1つのものをここで落とします。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

7



20~30のアイデアが抽出できたところで、  
似たアイデアをまとめてグループを作ります。

※グループが多い場合はグループとグループをまとめて、  
最終的には3~7グループにします。

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

8



各グループを代表するアイデアを1つ決めます。

※星の最も多いアイデアを主にして、他のアイデアを幾分取り入れたものにする、と、具体性が失われずにグルーピングできます。



## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

カットしたカードは  
名刺サイズ。  
100円の名刺フォルダを  
用意して入れておくと  
いつでも見返せます。  
(現物コピーも楽)



---

10分休憩

# 再開します

アイデア創出の技術  
ワークショップ



テーマを調整する



アイデアを拡げる



アイデアを絞る



アイデアを強化する



ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# 1人から実践できる 「アイデア創出の技術」



# 工具箱





# 道具箱

もう、中に、  
たくさん  
ありますよね？



# 道具箱

いつもどうやって  
アイデアを  
出しています？

---

# 「アイデアを考える行為」 の3分類

- ・ 選択肢を列**挙**する
- ・ 問題の**解**決策を考える
- ・ 新しい物事を発**想**する



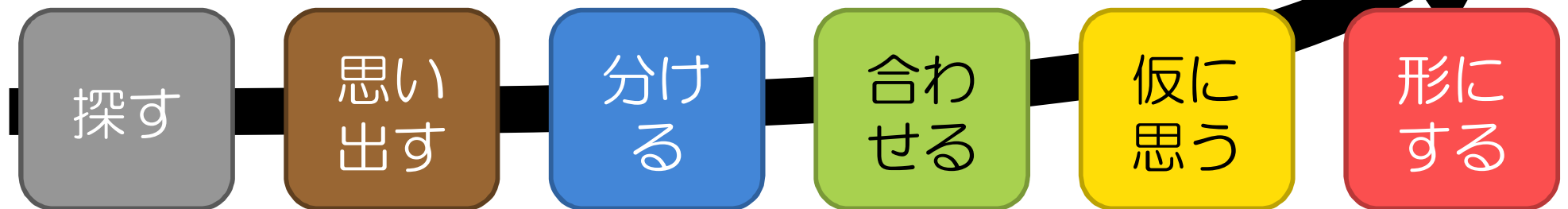
---

「アイデアを考える」には  
広い意味が含まれる

**挙**（探す、思い出す）

**解**（分ける、合わせる）

**想**（仮に思う、形にする）



---

人によって違う。  
仕事によって違う。  
いくつもありますが  
4つの道具箱に  
入れておくと便利です

# 4つの道具箱



テーマを調整する tool box



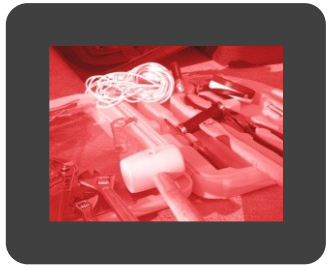
アイデアを広げる tool box



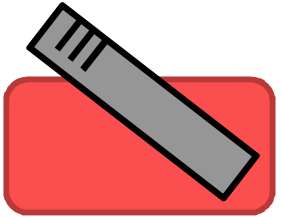
アイデアを絞る tool box



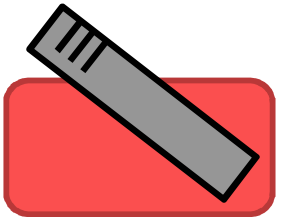
アイデアを強化する tool box



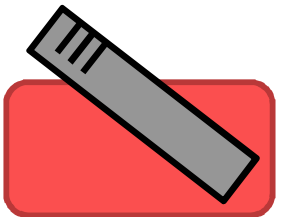
# テーマを調整する tool box



テーマ定形文

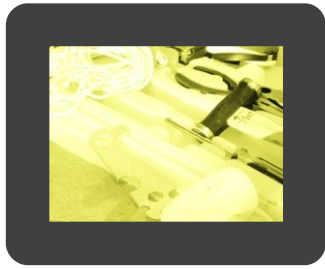


オーナーシツプ

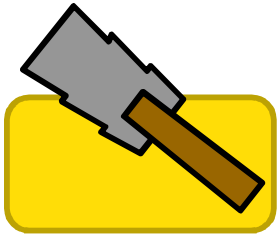


下に引く力

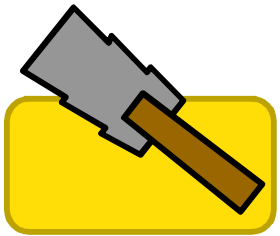




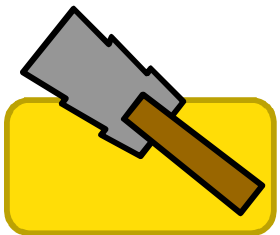
# アイデアを広げる tool box



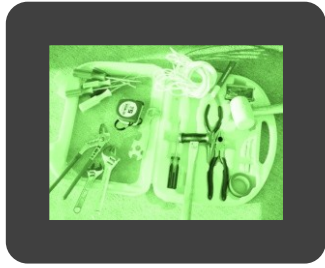
発想トリガー



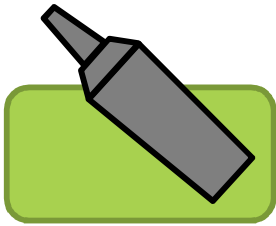
インプット法



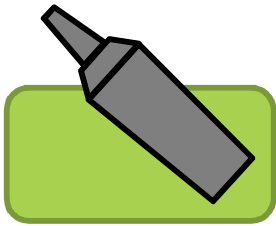
創造の手順書



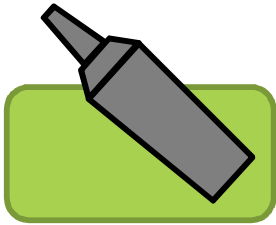
# アイデアを絞る tool box



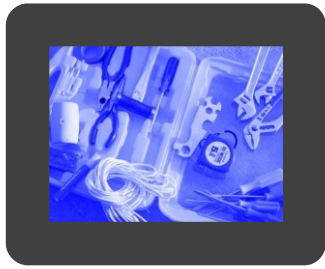
ハイライト法



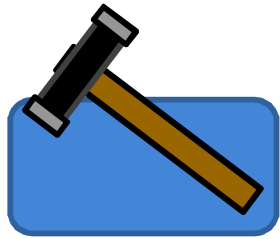
アイデア番付法



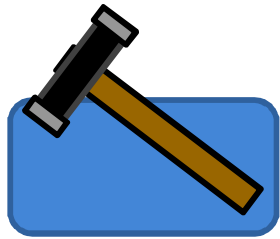
Pugh法



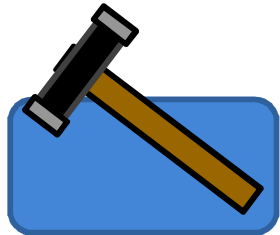
# アイデアを強化する tool box



PPCO



6W3H



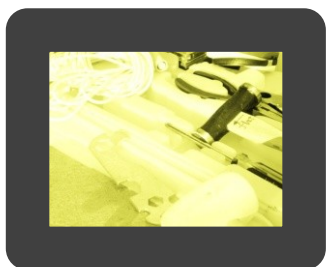
先what後how

---

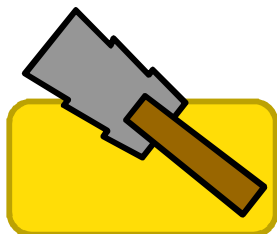
すべて解説は  
配布冊子にあります。  
直感的にあう  
道具だけでOKです。

---

実際に1つ、使ってみます。




アイデアを広げる tool box



発想トリガー

# カード1枚で

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを <b>代用</b> できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を 単純化する ↓ 左のリストを 見ていき、 アイデアの 出そうな ものを チェックする ↓ チェックした ものについて 右の観点を中 心にアイデア を考える   IDEA PLANT <a href="http://www.idea-plant.jp/">http://www.idea-plant.jp/</a>
何かを <b>組み合わせ</b> られないか	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに <b>適用</b> できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを <b>修正</b> できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを <b>拡大・縮小</b> できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、 複雑さ、価値	
何か <b>他の使いみち</b> がないか	そのまま別分野、 一部を変えて新しい用途、別の市場	
何かを <b>省略・削除</b> できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを <b>再構成</b> できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを <b>逆</b> にできないか	順序、上下、内外	

素早くアイデアを。

---

アイデア出ないな、  
という時に、  
この道具を使います。

# 手順 1

---

課題を単純にする。



# 手順 2

左側を  
見る。  
気になる

問いかけを見つける。

アイデアのチェックリスト	「何」の具体的な観点	使い方
何かを代用できないか	部分、材料、働き、プロセス	課題を単純化する
何かを組み合わせられないか	部分的、応用方法、材料	↓ 左のリストを見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする
何か似たものに適用できないか	状況、人、行為、考え	↓ チェックしたものについて右の観点を中心にアイデアを考える
何かを修正できないか	色、音、音声、意味合い	
何かを拡大・縮小できないか	高さ、複雑さ、サイズ、強度、頻度、価値	
何か他の使いみちがないか	その用途で別の分野、一部を変えて新用途、別の市場	
何かを省略・削除できないか	部分機能、動き、負担、価値	
何かを再構成できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを逆にできないか	順序、上下、内外	

---

この時点で  
アイデアが出るなら  
メモして、完了。

# 手順 3

気になる  
問いの  
右側をみる。

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを代用できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を単純化する
何かを組み合わせられないか	部分、目的、応用方法、材料	↓ 左のリストを見ていき、
何か似たものに適用できないか	状況、モノ、行為、考え	アイデアの出そうなものを
何かを修正できないか	色、外形、音、音声、意味合い	チェックする
何かを拡大・縮小できないか	高さ、長さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	↓ チェックしたものについて
何か他の使いみちがないか	そのまま別の分野、一部を変えて新しい用途、別の市場	右の観点を中心にアイデアを考える
何かを省略・削除できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを再構成できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを逆にできないか	順序、上下、内外	

---

示された観点に  
フォーカスして  
考える。

思い浮かぶことを書く。

---

keyword : 良い効果を維持しつつ、悪い効果を抑える

---

実践してみます。

3人組になり、

やってみましょう。

---

他の発想トリガーは  
もっと強力です。

熟練すると、発想作業が  
飛躍的に速くなります。



# 10分休憩

休憩開け後、  
頂いた「困りごと」にお答えします。  
まだの方は、提出してください。

# 再開します

アイデア創出の技術  
ワークショップ



テーマを調整する



アイデアを拡げる



アイデアを絞る



アイデアを強化する



---

カラダの調子がいい方が  
道具が使いやすい。

ココロの調子がいい方が  
技法が使いやすい。

---

創造的になるコツ  
あります。

---

# ブレインストーミング

## 4つのルール

---

# ブレインストーミング (略称ブレスト)

A・オズボーンによってつくられた創造技法の一種。

『“ブレインストーム”とは、少人数の人々が一時間ほどクリエイティブ（創造的）なイマジネーション（想像力）を働かせるためにのみ行なう会議の一種——特定の問題についてアイディアを出し合うもの——である。』

出典：『創造力を生かす』 A・オズボーン

---

# 4つのルール

判断遅延

突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

判断遅延

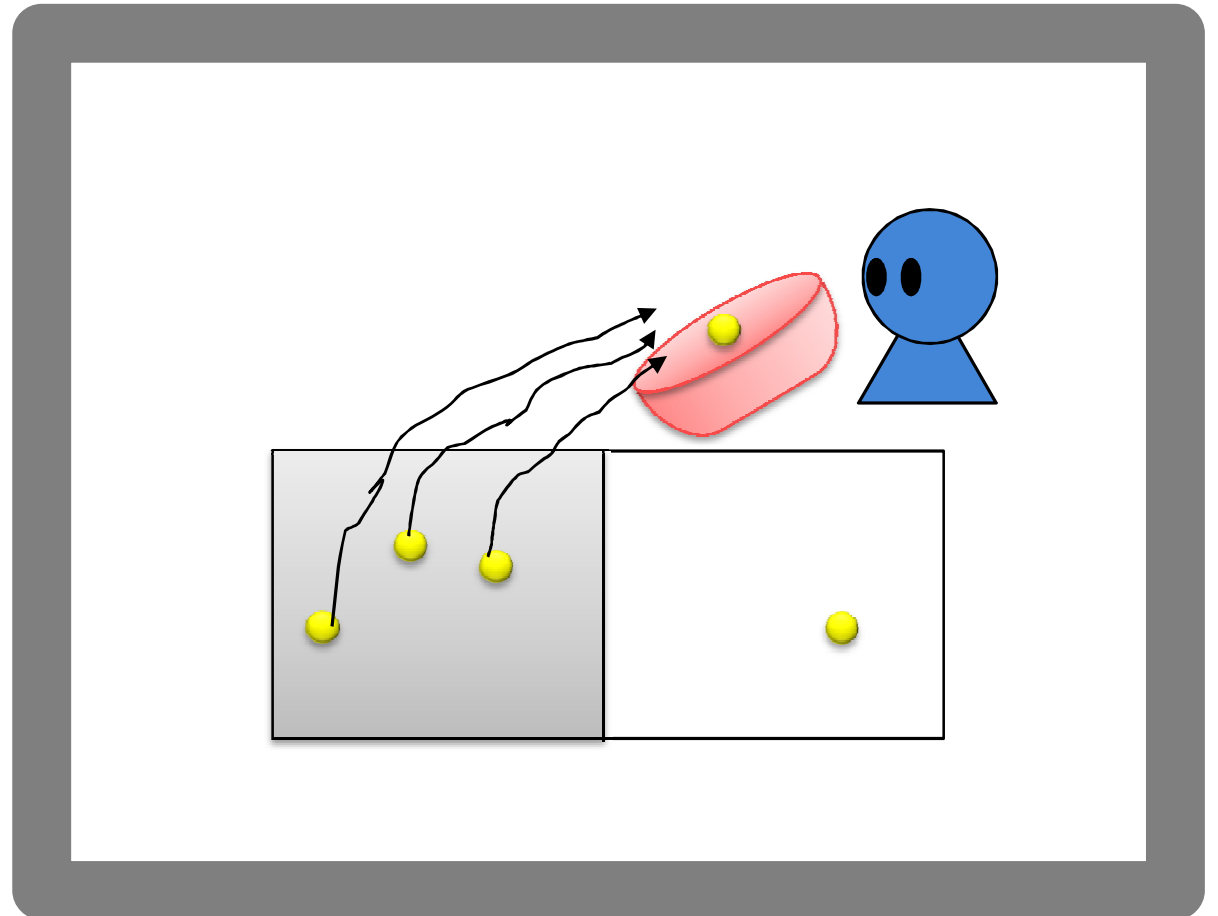
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 判断 遅延

Defer Judgement



新しいもの、頭の中の暗い所、時間で区切る、批判ブレスト、  
99個×5秒のロスタイムを回避、逆さにしてトリガーとして活用

判断遅延

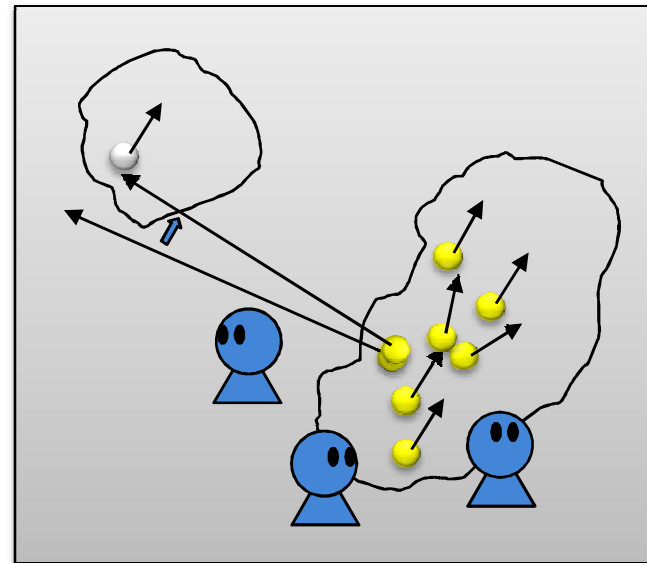
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 突飛さ 歓迎

Encourage  
Wild Ideas



暗いところでの思考傾向、連続領域、飛び領域、発見に必要な時間、そのままだ採用できないアイデア、新しいところ、多様性の担保

判断遅延

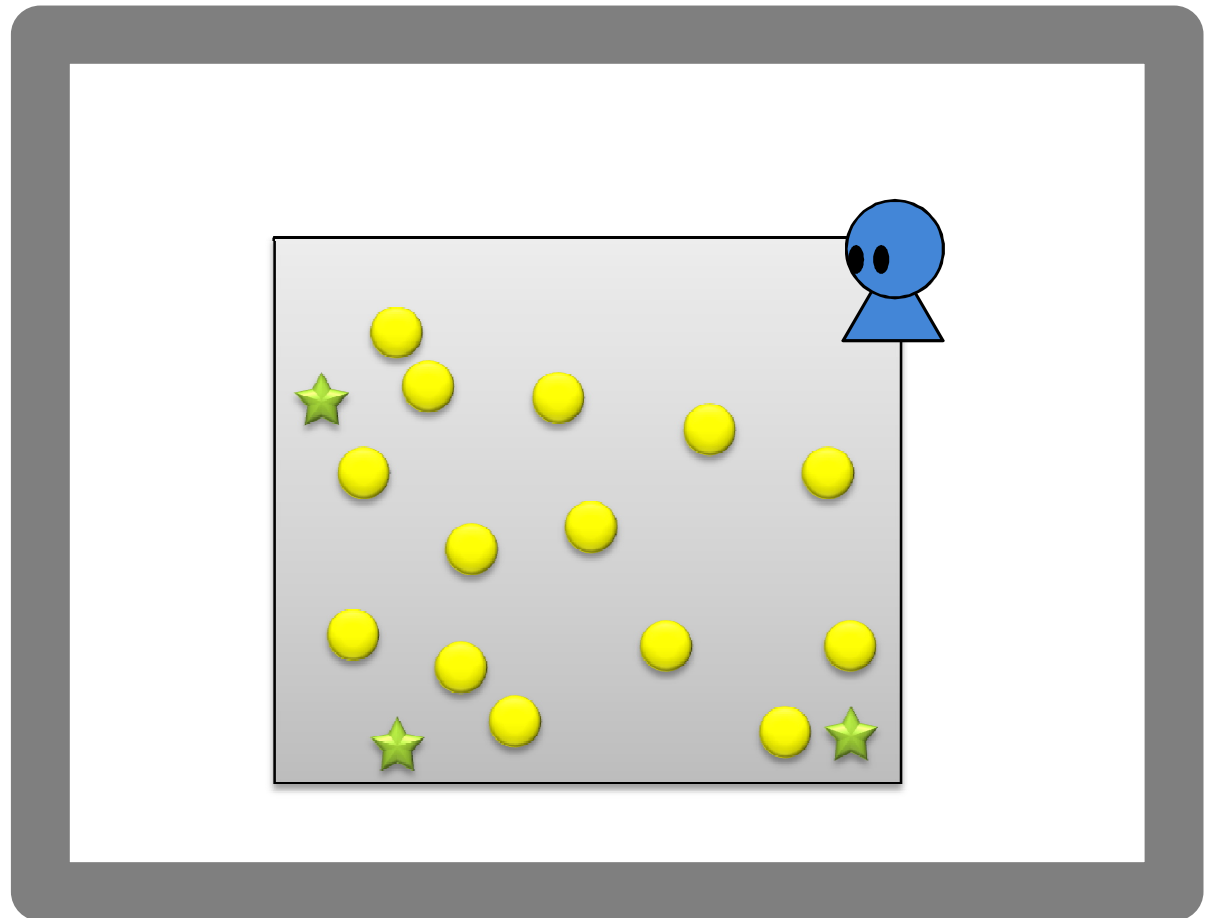
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 質より 量

Go for Quantity



出てくる順、傾向、アイデア・メーション、創造性のおいしいゾーン  
独創に至る最短ルート、見つけたら出す、出つくすと苦しい、あと10個



判断遅延

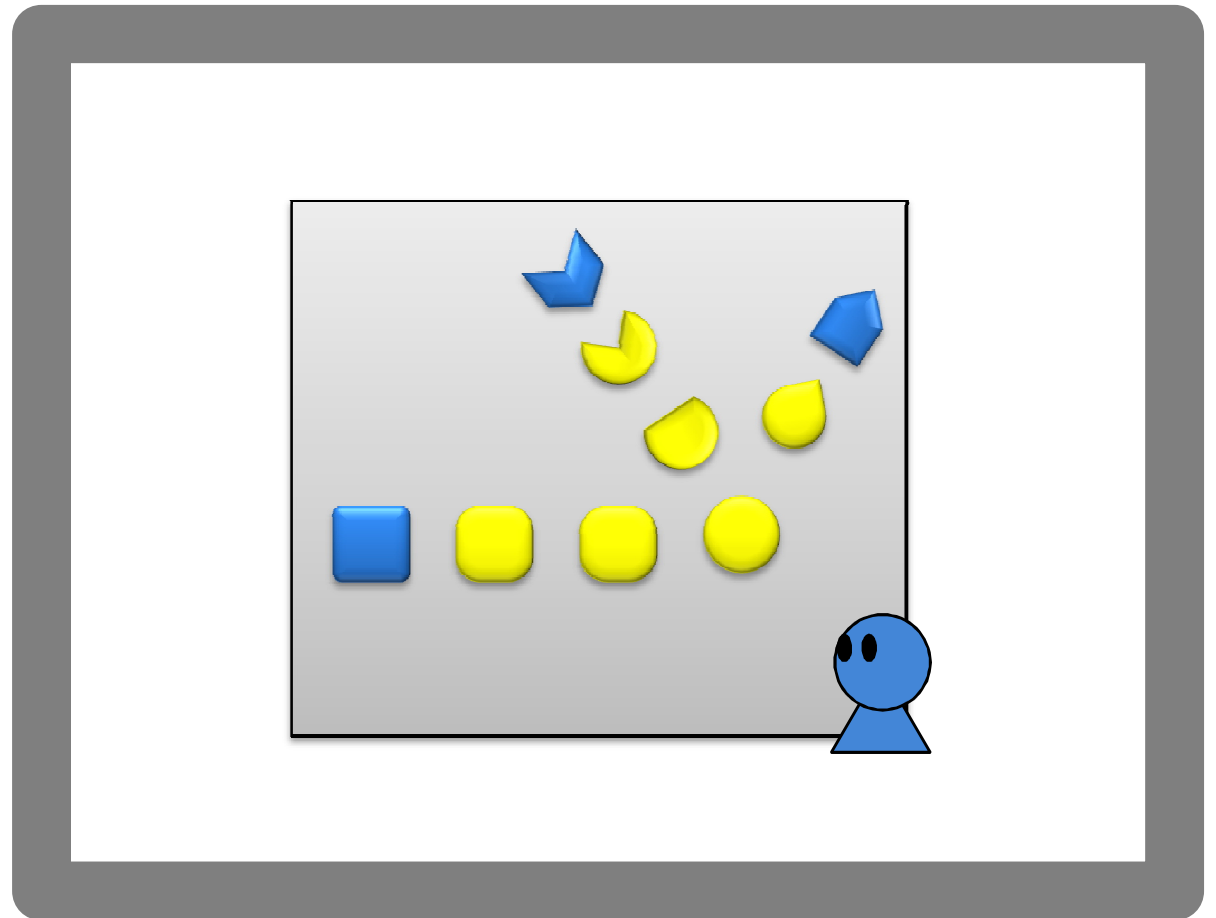
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 他の人 に便乗

Build on the Ideas  
of Others



周辺に派生アイデアあり、5~10個、少しだけ違うものも別のもの、明示的に出す、6を5にするだけで新しい、連想空間の距離

---

このガイドラインだけ  
心に持って  
創造的にアイデアを  
生産する会議が  
ブレインストーミング  
です。

---

一人で考えるときの  
心の持ち方としても、有効。

道具使いも  
うまくなります。

---

# ブレストの進め方

1. 準備

2. 運営

3. 獲得

# 1. 準備

---

最適人数 = 3~6人

超える場合は割る。

後にアイデアを統合。

# 1. 準備

---

ホワイトボードと  
マーカーを確保。

無ければ、模造紙。

# 1. 準備

---

課題持ち込み者と  
テーマ調整の作業。  
会議時間と  
同じ時間だけ。

## 2. 運営

---

ルールは目安。

判断遅延

(批判禁止の原義)

1つだけでもOK。



## 2. 運営

---

課題を説明。

発想時間を決める。

収束の5分も含め

終了時刻を設定。

## 2. 運営

---

多様性が乏しい時、  
観点を変える視点を  
提示（6観点リスト、  
発想トリガー各種）

## 2. 運営

---

机は不要。

ボードにむけ

半円型に椅子を。

サイズを小さく。

# 3. 獲得

---

発言の通り書く。  
書記は言い換えを  
しない。長い場合は  
発言者に要約を求む。

# 3. 獲得

---

発言の際に自分で  
書く方式も良い。  
渋滞しないよう  
ボードを2面。

# 3. 獲得

---

発言の際に自分で  
書く方式も良い。  
渋滞しないよう  
ボードを2面。

# 3. 獲得

---

終わったたら5分、  
上位の可視化ワーク。  
皆で☆を書き、上位  
20%が会議成果。

# (4. やり方の変更)

---

発言苦手なメンバー  
が多いならば、  
BWやCBSに。

BW:ブレイン・ライティング (シートを使い発言不要)

CBS:フリップボードに書いて発言するスタイルの  
ブレインストーミング



# (5. 次の一手)

---

二度目のブレストや  
検証作業の

人員確保し、終了。

(確・遅・少 より 仮・早・多)

---

こんな感じで  
やります。

協力者（3, 4名）と  
実演してみます。

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

## 参考図書

- ・「アイデア・ブックスウェーデン式」
- ・考具
- ・アイデアのおもちや箱、
- ・アイデア会議
- ・図解TRIZ
- ・アイデア・スイッチ



---

# ブレストの 4つの阻害要因

# 4つの阻害要因

---

引用：  
『会議の科学』

1. 評価懸念
2. 発言量と同調
3. ただ乗り
4. 発話のブロッキング

新しいことに挑戦するあなたを全力で応援します。

---

ご質問があれば  
いつでもお送りください。

アイデアプラント

代表 石井力重

[rikie.ishii@gmail.com](mailto:rikie.ishii@gmail.com)