

京都精華大学 ストーリーマンガコース 殿むけ

アイデア創出の技術

2009年4月28日

アイデアプラント

代表 石井力重

講師略歴

- 「アイデアが出るようにする」
ことを仕事にしています。
- 大学院
 - 社会人博士課程（工学→経営学）
 - 「アイデア創出を促進するプロセス」に関する研究
- 仕事
 - コンテンツメーカーのアイデア創出を支援
 - 電子機器メーカーの新製品アイデア創出支援
- 作家・執筆
 - ツール作家（創造支援ツール、カードゲームも）
 - ネットニュースサイトでの記事連載（ITmedia系）

目的

- アイデアを創り出す技術を身につけて漫画家としての能力を今よりも一段高いものにする。

「考える」作業の「芯」の話をします

- 基本だけを、お伝えします。
- 将来、あなただけの応用方法を開発してください。
- たぶん、プロとしてやっていくには、無意識のうちに、確立することだから。

今日の内容

1. 見せ場から、お話を発想する訓練
「1カット3タイトル法」(2人組)
2. メンバーからお話のパーツを引き出す
「ブレイン・ライティング」(6人組)
3. 創造的な考え方のガイドライン
「ブレイン・ストーミング」(座学)

Part 1

1 カット 3 タイトル法

1 シーン

- 見せ場となるシーンのサンプルを見て
- その「舞台」と「起りそうな出来事」を
- 発想してみます
 - このワークは、2人組みで話し合いながら行います。
 - 2人組になってください。
 - 配ります。

そのシーンから

- 「舞台」
- 「起りそうな出来事」
- を「用紙1」に書いてください。



- そして、お互いに説明し合います。

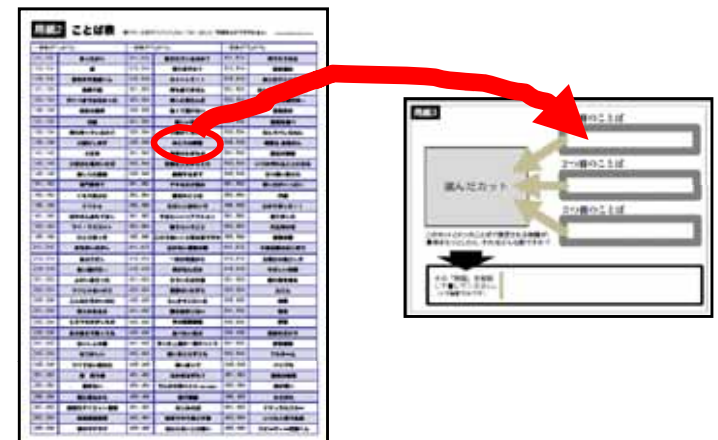
- 例

- 「20世紀後半の日本」
- 「起き上がりざまに、殴った相手が だった」

- 人によっては大変だったでしょう。
- 次に
 - 「制限は想像力を引き出す」
 - という性質を利用してみます。
- サイコロを配ります。（2人組に1個）

3つのタイトル

- サイコロを3回振ります。
 - 例：3・6・2
- 「用紙2」をみて、相当するマスの言葉を「用紙3」に書きうつします。
- これをあと2回行います。



1 シーン 3 タイトル法

- 1カットに、偶然選んだ3タイトルを与えます。
- その3つで規定される物語が、意味をもつとしたら、それはどんな話ですか？
- かなり苦しいですが、話あって、なんとか意味をもつ話にしてください。
- まず、ちょっとやってみます。

簡単な発表

- 3つの2人組で集まって、発表しあってください。
(Part2では、この6人でワークします。)
- もっとも、よさそうな話を、発表してください。
 - カット
 - 3タイトル
 - お話の概要

今後の為に

- この方法は、いつか必要な時に、繰り返せるようになっていきます。
- カットをいくつか書いたら、「用紙2」にあたるものを、自分で作ります。
 - 小説の中のもくじ
 - 漫画のタイトル・リスト
 - 想定読者のみる雑誌、その中のフレーズ

注

- この方法だけが、すべてではありません。
- いくつもある方法の一つです。
- お話づくりに困ったら、この方法も、試してみてください。

Part2

ブレイン・ライティング

アイデアは分岐する

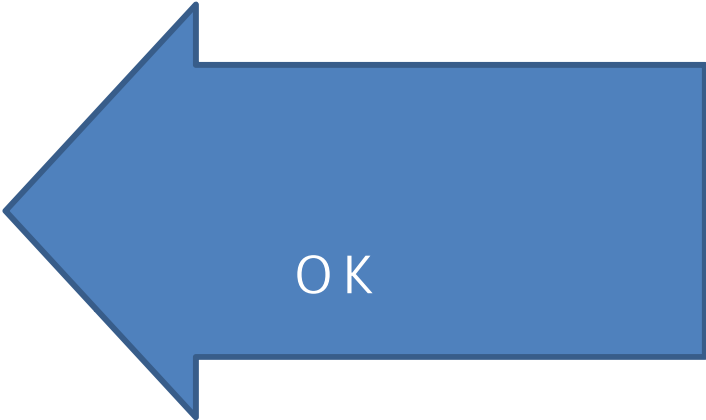
- 「あの話、俺ならこう展開するね。」
- 「さらに続きがあるなら、こうだとおもしろいかも」
- 「話しの舞台を、学園ものにかえたて、こういう展開を試してみたい」
- これを話し合い（特に、合意をとりながら）つくるのなんて、プロだって難しい。

お話のパーツを量産する

- アイデア出しは、話し合いでするのは、難しい。学術的にも指摘されています。
 - 4つの阻害要因
 - 評価懸念
 - 発話量の同調
 - ただ乗り
 - 発話のブロッキング
- ↓
- 黙ったまま、適度にお互いのアイデアを刺激にして、発案していく方法「BW」を。

お話のパーツを量産、しかも早く

- 一つの話を作成するパーツ
 - 主人公、登場人物
 - 出来事
 - 舞台・世界・出てくるもの
 - その他、なんでも。



既に出たアイデアと
矛盾していても
OKです。

- これを3分で3つ発想して書き、隣へ回します。
- 最後は大量のアイデアの中から、面白いパーツ上位20%を抽出します（後述）。
- それら質の高いパーツを利用して、最後はここに、お話を構想します。

フリップ1

- フリップボードの通りに進めて下さい。
 - リーダを決めてその人が指示します。
 - 時計を持っている人が、タイムキーパーをします。
- 最初の1周だけ、一緒に、やってみましょう。



フリップ2

- 優れたアイデアのパーツを抽出します。
- 「面白い」「広がる可能性がある」と感じるものにつけて下さい。
- そして回します。



- は、いくつつけてもOKです。ただし、『すごくいいので 3つ』といったことは、ダメです。
- 1人の人が一つのアイデアにつけられる は1つまで。
- 他の人が付けた は気にせず、自分のつけたいアイデアにつけて下さい。
- 最終的には、 が6つのものから0個のものまで、アイデアの質が可視化されます。

目立たせませす

- が6個、5個、4個、3個のものを
目立つように、
赤いペンで縁取りしてください。
(リーダーが誰かに指示してください)
- が2個、1個のものも、
やや目立つように、
黒いペンで縁取りしてください。

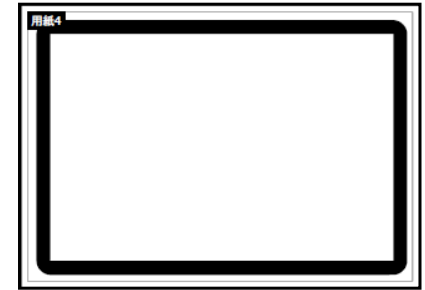
発想します

- それらのパーツのうち、自分の気に入ったもののセットで、お話を発想します（一人で）。
- 矛盾する情報がある時は、都合のよいように、変えても結構です。
- お話にするには足りない要素があります。それは生成してください。

– ちょっとやってみます。

書いてください

- 浮かんだお話のアイデアを「用紙4」に書いてください。



- 3分
- そして、6人で回してください。
- もっともよい話を、一つ選んで発表してもらいます。

Part3

ブレイン・ストーミング

創造的な考え方のガイドライン

- 頭の中には、拮抗する2つの力がある
- 「創造能力」
- 「判断能力（批判能力）」

- 大人の頭は「判断能力」が強く効き過ぎます。
- 創造能力のパートでは、ひとまず判断能力をオフにしておくだけでだいぶ良くなります。
- 具体的に4つのガイドラインがあります。

4つのルール

- 「ブレストのルール」は、アイデア出しの会議において、創造的なアイデア創出を促進するガイドラインです。一人で発想する際にも、創造的に考えるためのルールとして有効です
- ルール1 . 「判断遅延」
- ルール2 . 「突飛さ歓迎」
- ルール3 . 「質より量」
- ルール4 . 「他の人に便乗」
- こういったルールにそって、アイデアを考えていきます。“ルール”という名称ではありますが、本質的には束縛をす
るものというより「創造的アイデアを作りだす活動のガイド
ライン」です。あなたの思考を創造的になるようにガイドし
てくれます。

ルール1 . 「判断遅延」

- これは「批判禁止」とも表現されます。
-
- シンプルな言葉で説明しますと「ネガティブな判断を遅延しよう」ということです。できそうにない、とか、面白くない、とか、そういう判断をするのは、10分ぐらい、あるいは、アイデア出しの作業が終わるまで、遅延しておきます。
-
- 悪い所ではなく、アイデアの良い所に目を向けて、褒める、ということが、創造的な行為のコツになります。
-
- ただ厳密には「判断遅延」のルールには「ポジティブな判断」の遅延も含まれます。「これが最高のアイデアだ」と思った瞬間にその先にあるより良いアイデアを見つけに行かなくなります。それを避ける効果があります。褒めつつも、「その上にさらにつくろう」という姿勢を保って下さい。

ルール2 「突飛さ歓迎」

- これは「自由奔放」とも表現されます。
- シンプルな言葉で説明しますと「突飛なアイデアを歓迎しよう」ということです。大抵は、ほとんどの突飛なアイデアは、使えません。しかし、突飛なアイデアを、良く見てみると、新しい所があります。モノや動きの新しさや、価値性からみた新しさ、視点の新しさ、など。
-
- そのアイデアの未成熟なところではなく、そのアイデアの新しい所に目を向けて、それをアイデアの広がる材料にする、と考えて下さい。
-
- 後でほとんど捨てることになる突飛なアイデアは、無駄ではなく、思考の多様性を担保する大事な役割をもったアイデアなのだ、という姿勢で受け止めて、活用してください。

ルール3 . 「質より量」

- これは「量を求める」とも表現されます。
- シンプルな言葉で説明しますと「質にこだわらずたくさん出そう」ということです。
- 人間ははじめ当り前なアイデアを思いつきます。誰が考えてもだいたい思いつきそうなこと、どこかでもう実現していそうなこと、などです。頭の中をぐるっと、アイデアを探しに行くと、まず、記憶とか知識が検索にかかってくる。これは言っても仕方ないな、と却下してしまうところですが、それも出すようにします。「頭から追い出す」ことで次のアイデアが浮かんでくるようになります。頭の中で却下していると、検索の上位に何度もあらわれて、おなじことしか浮かんでこなくなります。いいアイデアが浮かばない、と思った時には、この状態になっているかもしれません。
- 人間の独創的なアイデアは、手前にある見つけやすいアイデア（当り前のアイデア）の奥の方にあります。これを早く手に入れたいのですが、手前のものが邪魔してよく見えません。
- ならば、早く手に入れるためのもっともよい戦略は「手前の見つけやすいものをとり尽くす」ことです。次第に、見つけやすいものがどんどんなくなり、奥の方にある、見えにくかったアイデアが見つかりはじめます。
-
- この状態になると「アイデアを出しつくしてもうこれ以上出ない」と感じるゾーンに入るわけですが、これが本来の創造力のおいしいゾーンです。出しつくしたところからあと10個出すと必ず良いアイデアが見つかります。

ルール4 . 「他の人に便乗」

- これは「結合改善」とも表現されます。
- シンプルな言葉で説明しますと「既出のアイデア（他の人のアイデアや自分の出したアイデア）をヒントにしたり、組合せたりしながら、よりよいアイデアを作ろう」ということです。
-
- 大抵、一つのアイデアにはその周りに、派生するアイデアは5～10位あります。それらは似ていますが、さらに連想させていったアイデアは全く別のものにたどりつきます。すでに出たアイデアの周りに潜むアイデアも明示的に拾い上げていくことで、可能性が広がります。
- 1人の場合、他に人に便乗というのはできませんが、自分がすでに出したアイデアから、発想の材料を得て、アイデアを出すようにします。
-
- 少し違えば別のアイデア、という姿勢で、ちょっとだけ違うアイデアも作っていきます。

コツ

- 人は、一度にたくさんの新しいガイドラインを利用にしようとする、逆にパフォーマンスが落ちてしまいます。
- まずは、気に入ったものの1つだけを参考にしてみるだけでも結構です。
- それだけでも、普段のアイデア出しよりも質的に高まります。

本日のまとめ

- シーンから発想する方法
 - アブダクションのちから
- 3つの言葉で制限をつけて引き出す方法
 - 創造力は制限がある方が働きやすい、
という性質を使う方法
 - 連載の為にくりかえし得られるソース
- メンバーからアイデアのパーツを引き出す
 - 6人で108個（ブレイン・ライティング）
 - 質の高い上位20%を可視化（ハイライト法）
- 創造的な頭の使い方
 - 4つのルール（ブレイン・ストーミング）

メッセージ

世界中から尊敬される企業が
次々と輩出される社会にしたい。

そのために、私は、
創造的な活動をする人や組織が
次々生まれるように
なるための活動を
生涯の仕事にしています。

講師連絡先

- アイデアに困ったらいつでもご相談ください。
- いつでも喜んでお答えします。

アイデアプラント

代表 石井 力重 (いしいりきえ)

rikie.ishiiあっとまー<gmail.com