

2011年12月18日 13:30~17:30 @大橋会館
アイデア創発ワークショップ（石井パート）

アイデア創出の技術ワークショップ 3

アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

Part1 設定

1 「4つのフェーズ」

2 「発想を引き出しやすいテーマを設定する5つのコツ」 & ワーク

Part2 広げる

3 「ブレスター」カードゲームで自然とブレストを体験

4 「ブレインストーミングの根底にあるもの」 (ミニレクチャ)

(5. 素材紹介)

6 「スピードストーミング」5分交代のペア・ブレスト

7 「アイデアスケッチ」アイデアを書く

Part3 絞る

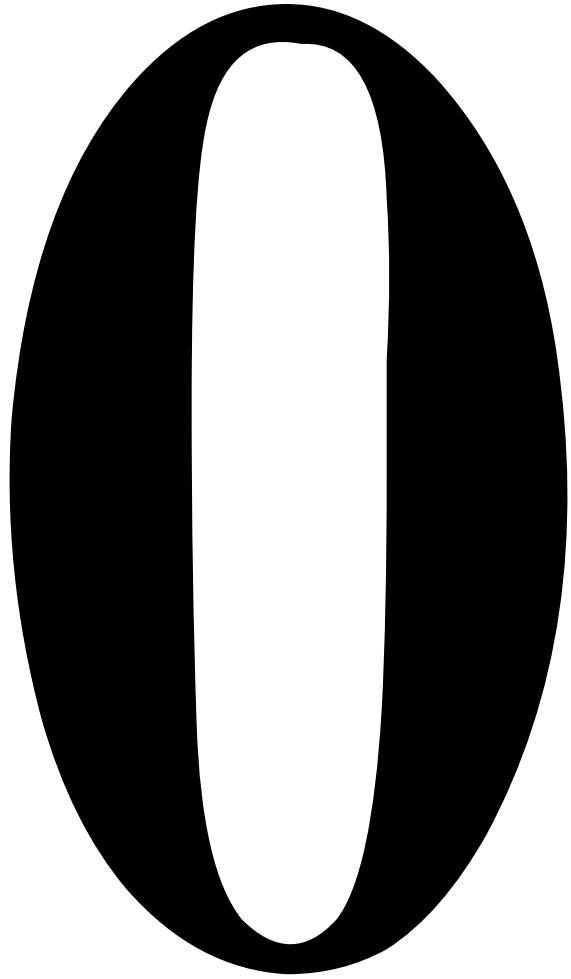
8 「ハイライト法」良案抽出

9 「IDEAVote」テーブルゲームで、自然とアイデア収束の本質を体験

10 「収束の5つのルール」 (ミニ講義)

Part3 強化する

11 「PPCOプロセス」アイデアの実現性を上げる
(補助ツール「智慧カード」「はちのすボード」)



導入

1

アイデア創出の 4つのフェーズ

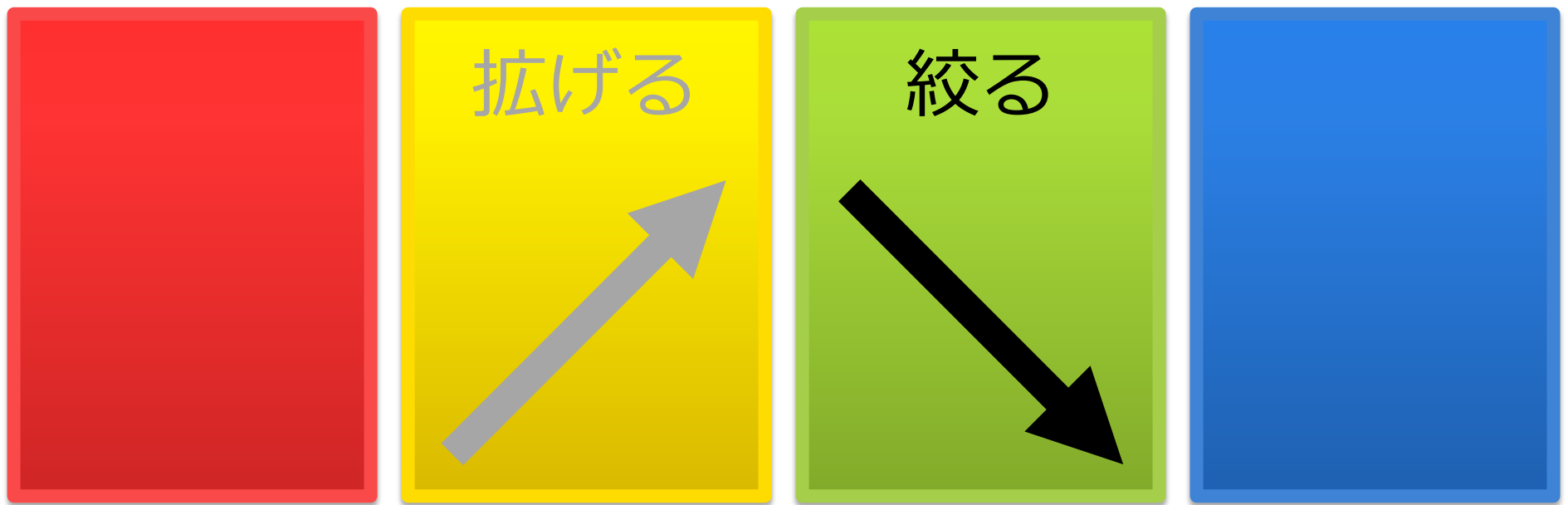
優れたアイデアを出す、って、何をするのかな？

アイデア発想法の本にある内容

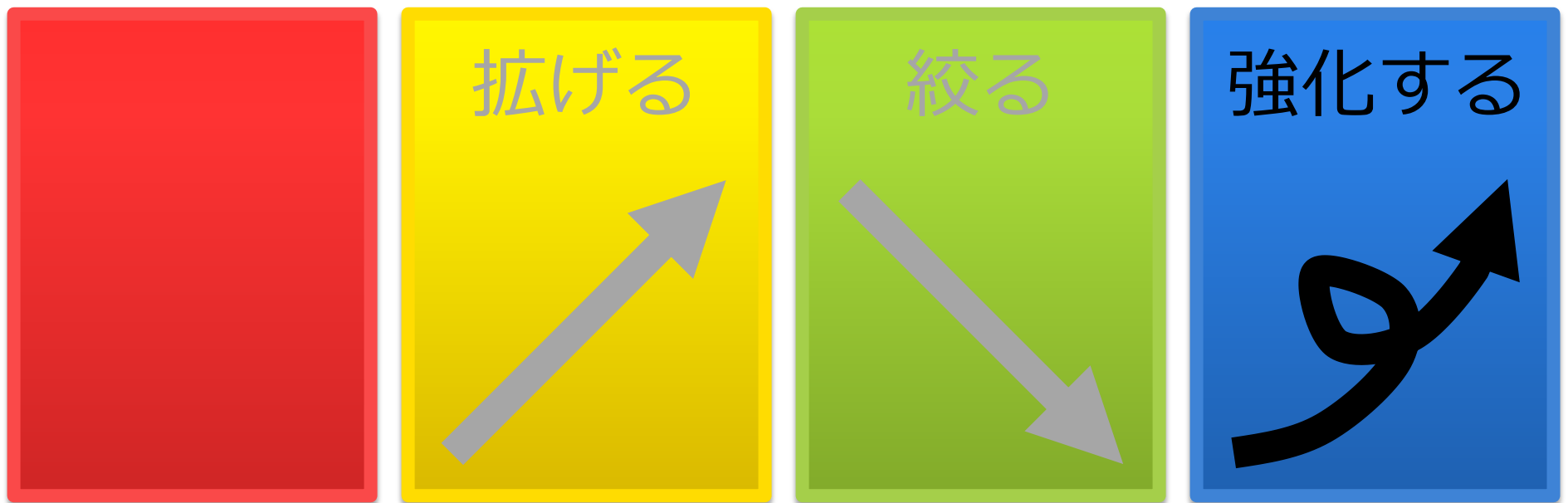
(拙著『アイデア・スイッチ』も、そうです)



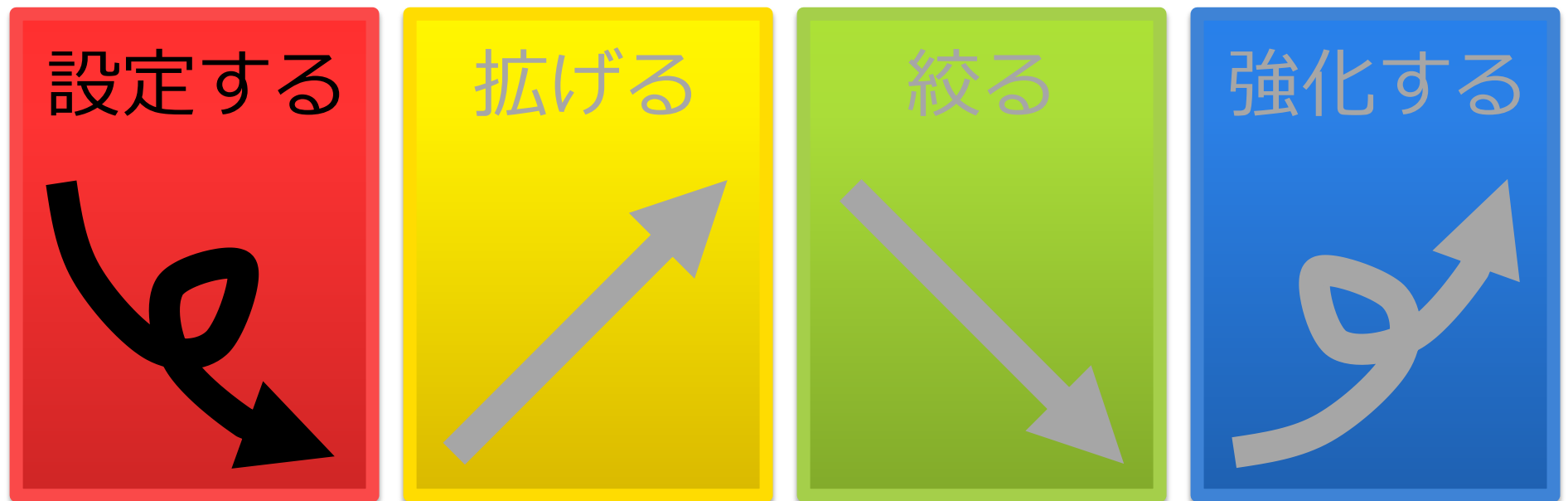
アイデア、たくさん出せる



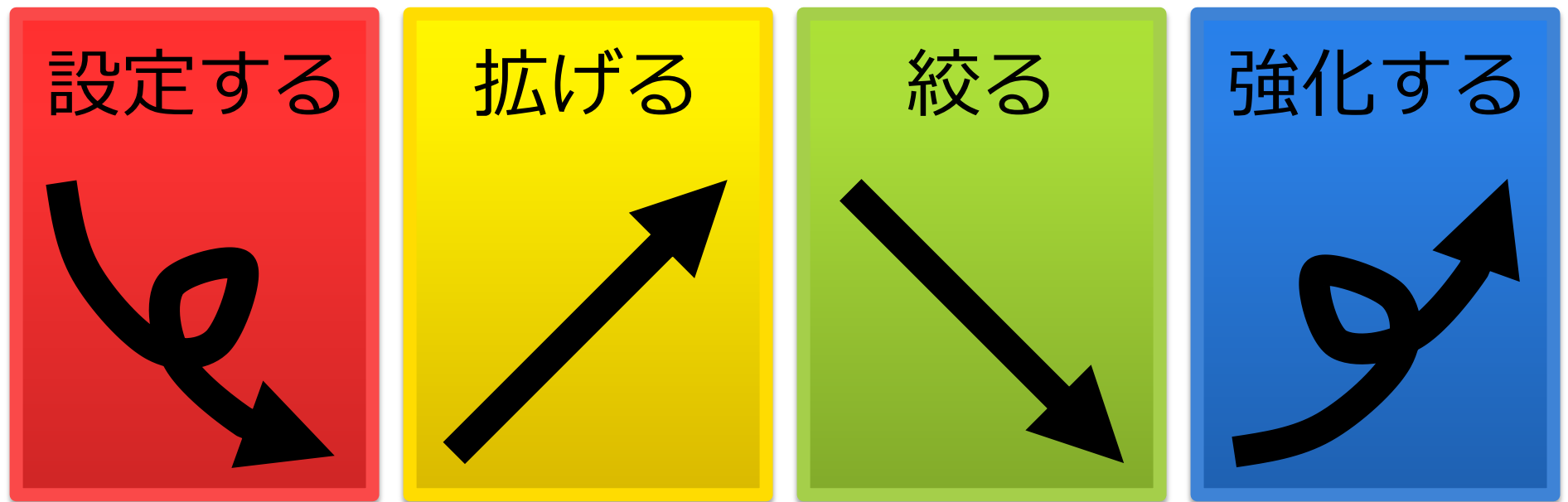
大量のアイデアから、優れたものを抽出



アイデアを強化するプロセスも、あります

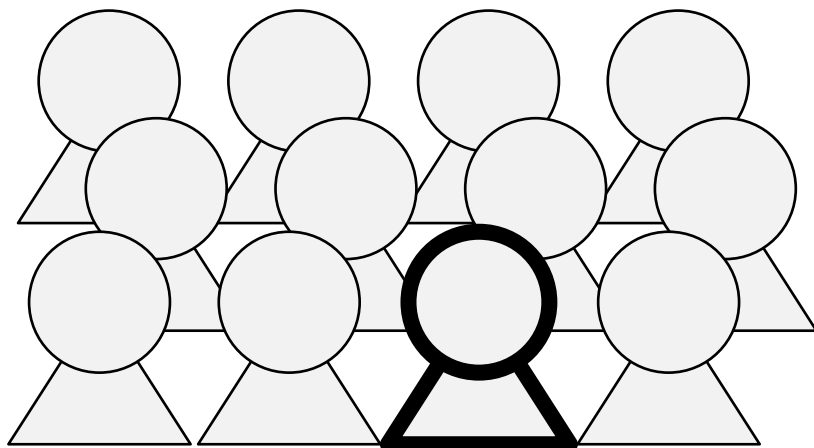


効果的な発想ワークには、第0フェーズも

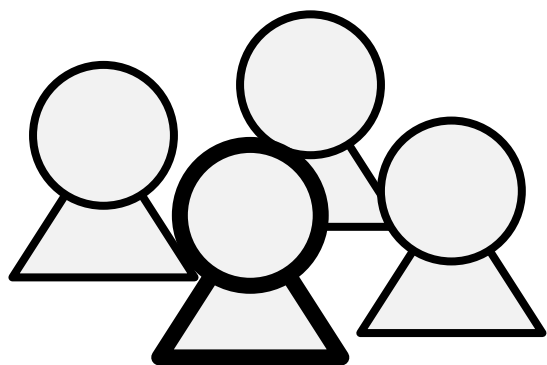


優れたアイデア創出のための4フェーズ

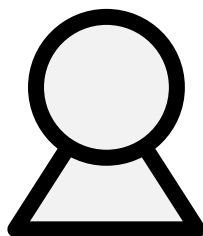
時間軸（作業のフェーズ）で説明しましたが、
大事な、もう一つの、軸があります。



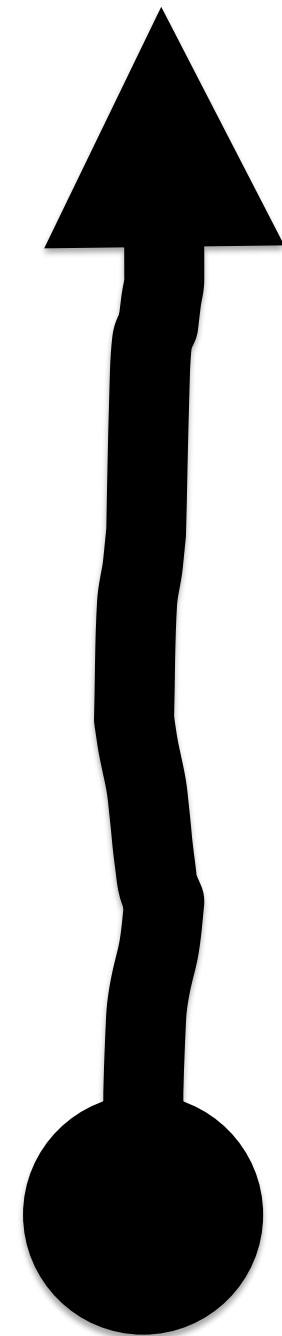
組織

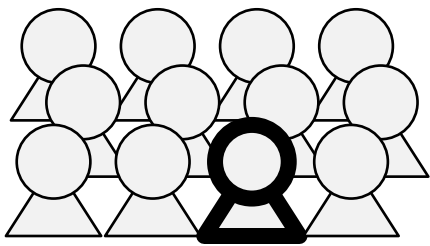


チーム



個人





組織

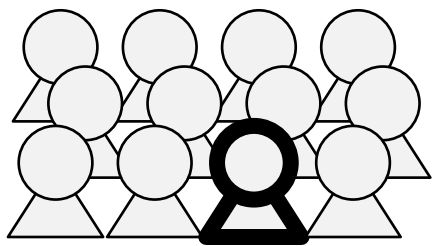


チーム



個人





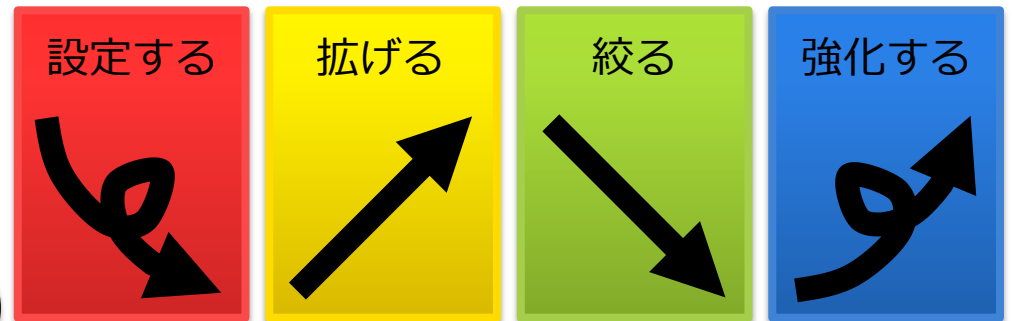
組織



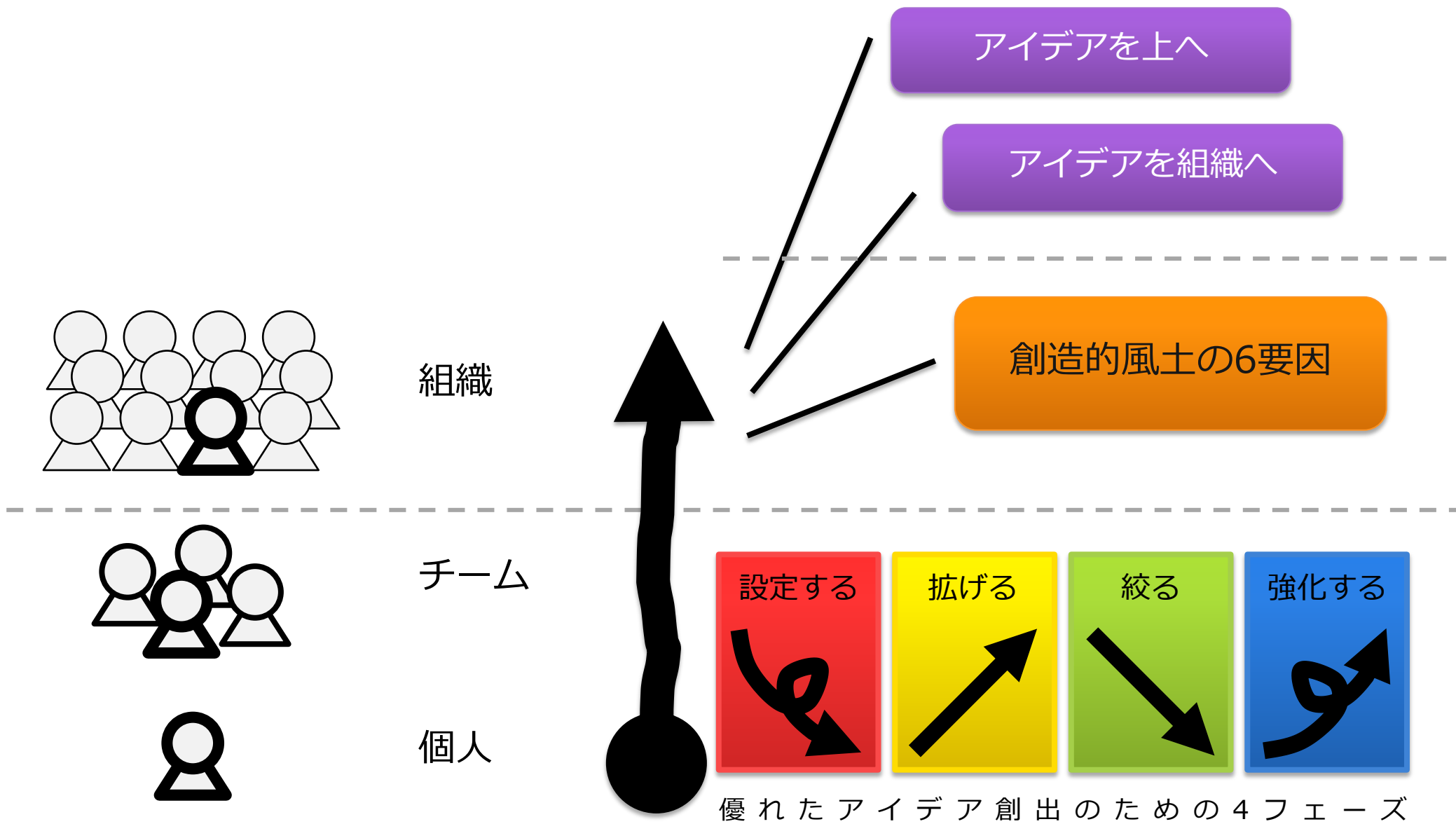
チーム

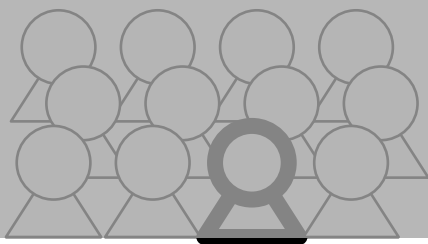


個人



優れたアイデア創出のための4フェーズ





組織

アイデアを上へ

アイデアを組織へ

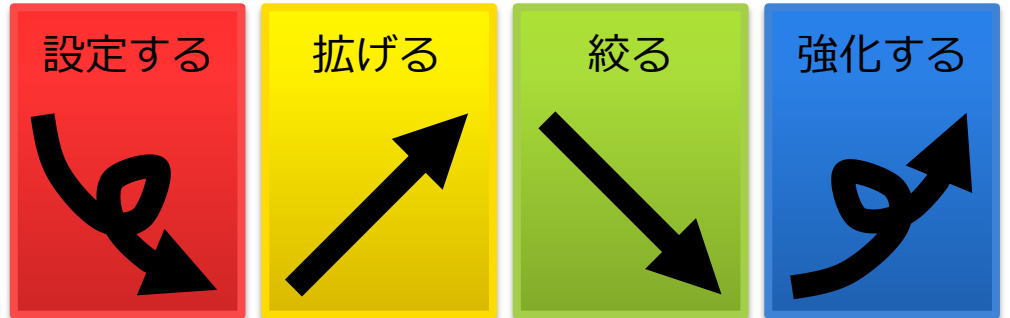
創造的風土の6要因



チーム



個人



優れたアイデア創出のための4フェーズ

1

設定する

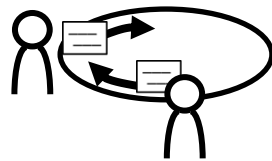
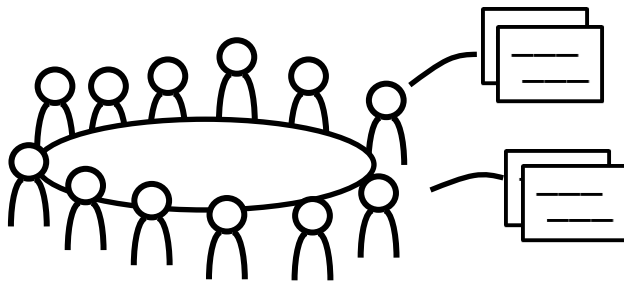
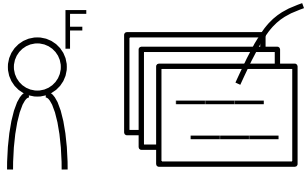
2

テーマ設定ワーク

発想を引き出しやすい課題を作る

テーマ設定ワーク

5つのコツ紹介



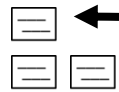
☆12

☆11

☆10

☆9

0



① テーマ設定のコツ、紹介

② 一人3枚、書いてみる

③ 回して☆を付ける
(面白い、取り組みたいもの)

④ テーマ、決定

テーマ設定のコツ

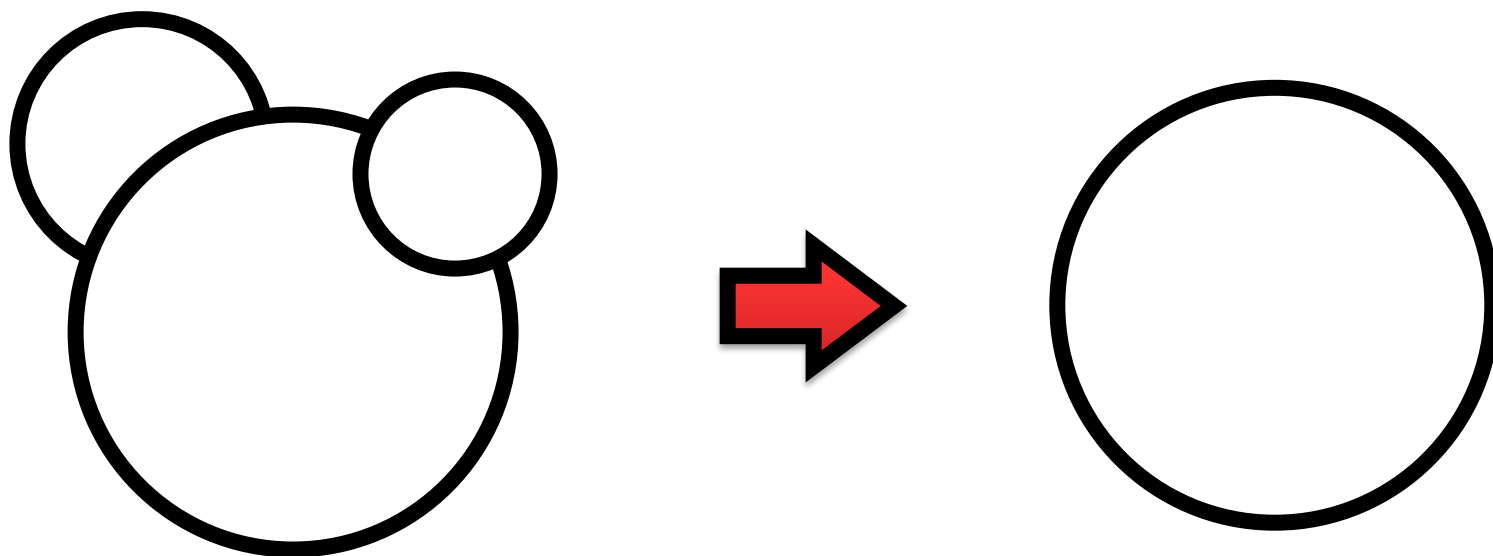
発想を引き出しやすいテーマの作り方

アイデアワークの成否の8割は
テーマ設定の良し悪しに依る。

よいテーマを設定するには
どうすればいいだろうか？

1

1つ化



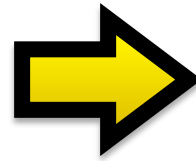
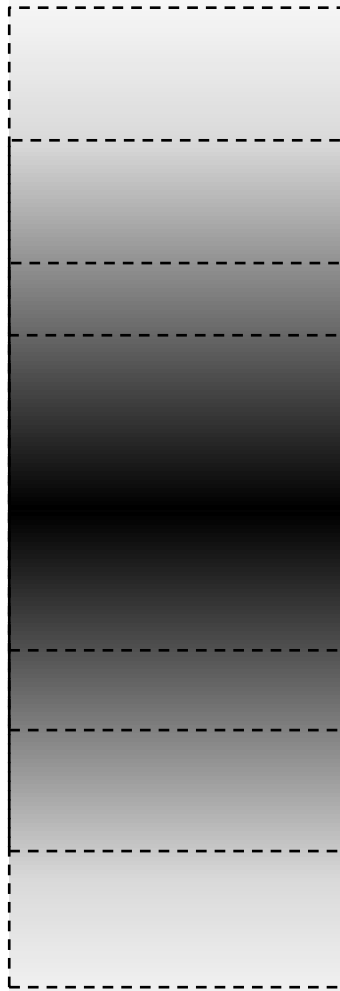
問題を1つにする

人は複数の問題を同時に考えると十分に本来の思考能力を使うことができない。複数の問題を包含している場合は、どんどん分解し、一番重要な問題1つを発想のテーマにする。なお、必ずしも「削る」方向にしなくてもよい。問題を包含するように、大きな問題1つにする場合や、その中間で、中途半端に、ある部分は剥ぎ取り、ある部分は問題を広げて1つにする場合もある。この操作で、最も大事なことは、当初の問題を、より良く近似できるように「1つ化」をすることである

2

制限

広すぎる条件範囲



範囲を制限する

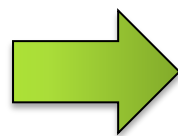
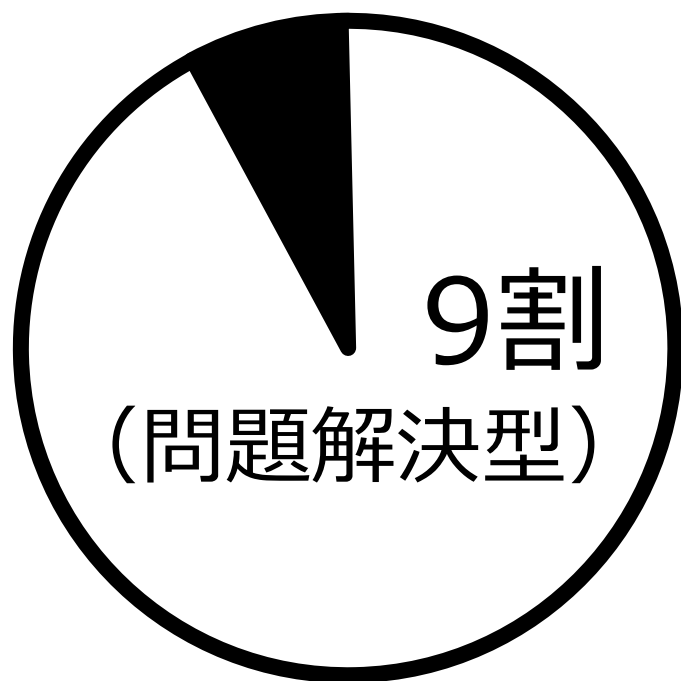


問題のパラメータが非常に範囲を含むと考えにくい。そういう場合は積極的に、ある程度の狭い幅に限定する。あいまいな条件を具体的な条件に狭くすると、発想力は強く引き出すことができる。条件を狭めていくと、次第に「発想しやすい頃合いの狭さ」感覚がつかめてくる。当然、アイデアは当初の条件よりも狭い「特殊解のような状態で解く」感じになる。3つぐらいの限定範囲で、特殊解（アイデア）が得て、当初の広い条件にむけて、アイデアを拡張する。

3

テーマ定型文

世の中のアイデア出し



テーマ定型文

〇〇するには、
どうすればいいか？

世の中のアイデア出しは、9割は問題解決（1割は新規構想）。この場合は、発想を引き出しやすいテーマ文が知られている。テーマ定型文は「〇〇するにはどうすればいいか」。これに当てはめてテーマを書こうとすると良いテーマができる。なお、上手く当てはまらない場合がある。テーマ定型文に強制的に当てはめると「どうも、おかしい。それは本当の問題ではないよね？」と感じる。定型文で書くと、テーマが十分に検討されていない場合、それに気が付くことができる。

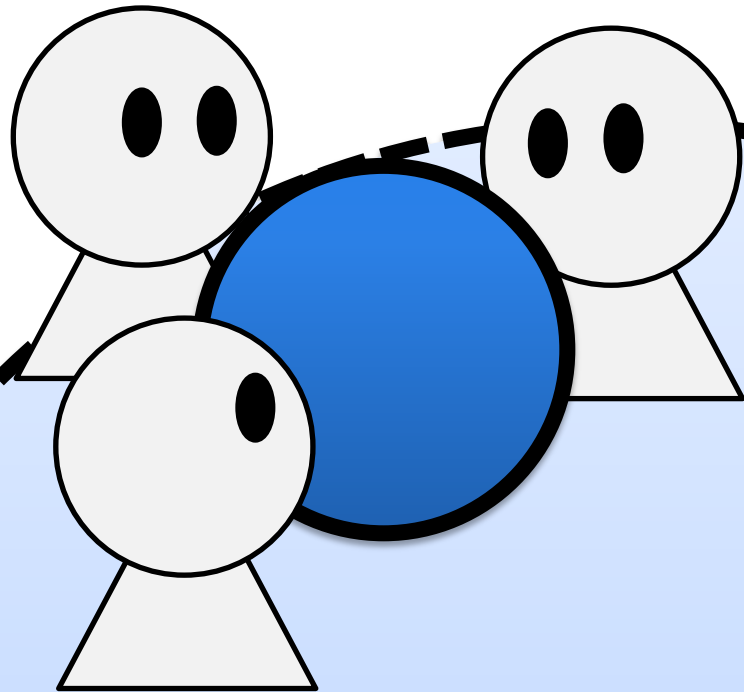
（なお、残り1割（新規構想型）はフォーマットは未確立。しいて言えば「新しい〇〇のアイデア」というフォーマットであるが、そうでない良いテーマ文もある）

4

オーナーシップ

オーナーシップ

「それは、本当に
我々の問題だろうか？」



我々の所有している問題ではない、と感じた場合には、人はアイデアを出すことを、途中で断念してしまう。

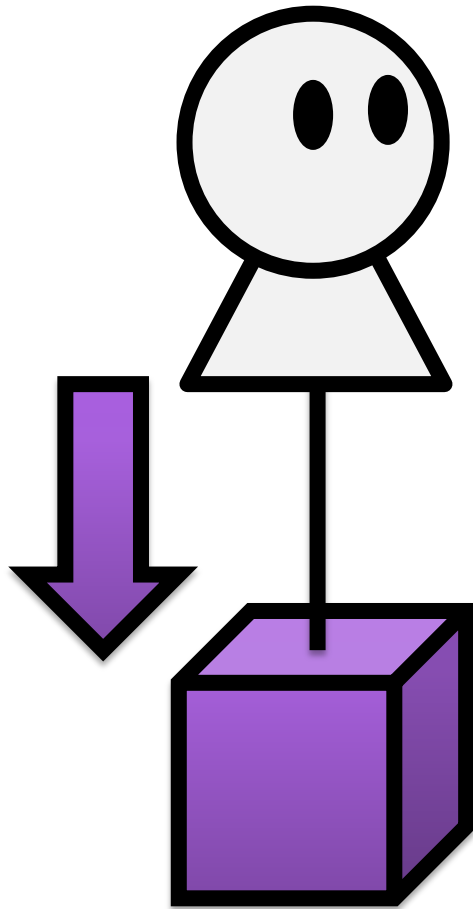
初めにオーナーシップを持っている問題であるかを確認することで、チームの推進力を引き出せる。なければテーマを再設定するか。オーナーシップがあるようなメンバーに変える。

5

下にひく力分析

下に引く力

「何があなたを
制止するのか？」



大抵は問題を解決したいという気持ちが働いてるが、にも関わらず、問題は問題のまま残っている。そこには問題が昇華することを阻む「重たい何か」がある。一段下がってまずはこれを解くためのブレストをする。実際は、重たい何かにも重たい重しがあることがあり下へ下へといくことになる。下がっていき、一番下から問題解決にあたる。

まとめ

テーマ設定のコツ

1. 1つ化
2. 制限
3. テーマ定型文
4. オーナーシップ
5. 下にひく力分析

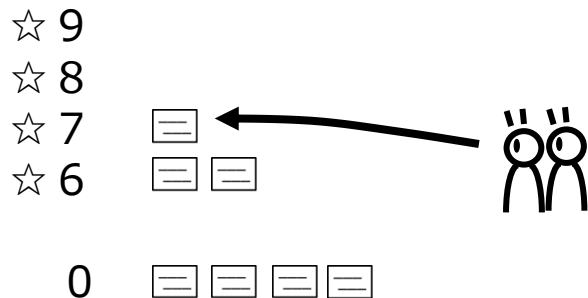
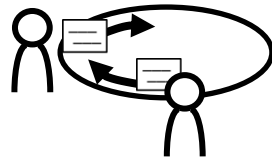
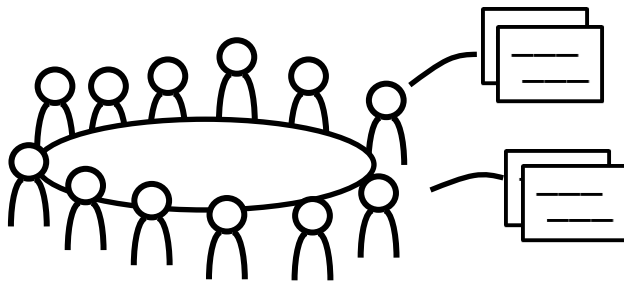
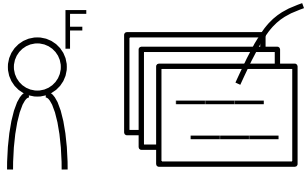
(4と5は、やや上級者向け)

実践！ テーマ設定ワーク

1. コツを実践し、テーマ設定の感覚を把握します
2. 実際にこの後取り組む発想テーマを作り出します

テーマ設定ワーク

5つのコツ紹介



① テーマ設定のコツ、紹介

② 一人3枚、書いてみる



③ 回して☆を付ける
(面白い、取り組みたいもの)

④ テーマ、決定

テーマ定型文の例

「ダイエットをあと100日長く、継続するにはどうしたらいいか」

「伴侶(妻、夫)との会話を今より2割増やすにはどうすればいいか」

「従業員のコミュニケーションを2割増やすにはどうすればいいか」

「もっとお客様の気持ちになって考えるには、どうすればいいか」

「提出期限を守らせるにはどうすればいいか」

「同じような作業ミスを発生させなくするにはどうすればいいか」

「定期ミーティングに活力が出ない。どうすればいいだろうか」

「お客様に興味を持つためにはどうすればいいか」

テーマ設定のコツ

「**今より2割増やすには**」という「120%課題」の表現を加えると**具体的に**できることが多い。

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。

2

広げる

3

ブレスタター・プラス

ブレインストーミングを遊びながら学ぶ

1

お題を決める

作った発想のお題から

- ☆の多い「テーマ」をこのゲームの発想のテーマに。
- 上位3～5案をならべて、せーので、指を指し、多かったものを選ぶ
- (※ 機械的に、☆の多さで決めてもいいです)
- 時間：30秒

2

発想トランプ

カルタのように、広げる

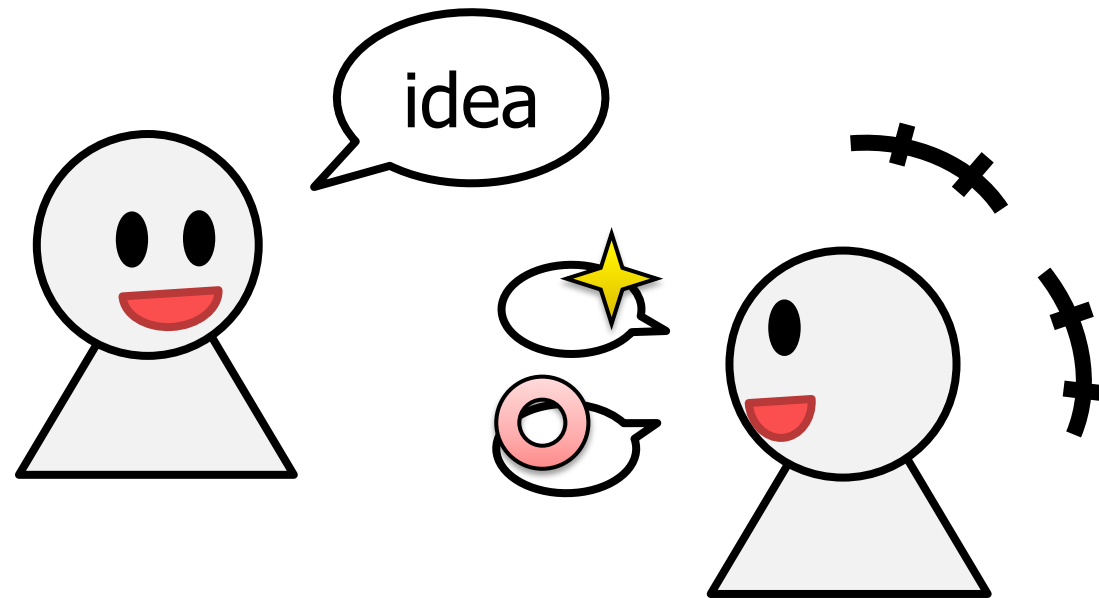
- 発想トランプを、テーブルに広げる。
- 向きはバラバラで結構です。フレーズを表にして。

勝負は「カードを多く獲得」

- 自分の番では、発想トランプのフレーズを発想の切り口にして、「テーマ」に対するアイデアを言うとそのトランプを獲得できます。
- 30秒間で、何度でも獲得できます。ただし、1アイデア=1トランプとします。
(1アイデアで2トランプをとることはできません)
- 番は時計回りにまわります。

コツを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」



“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

アイデアの場のコツ

- 番でない時もどんどんコメントを発言して構いません。アイデアを出した人の、その案の良い所をコメント **(プレイズ・ファースト)** していきます。

2つの効果、あり

- 創造的な話し合いの場が醸成できます
- 自分の番で出しやすくなります
(※創造的思考と、肯定的心理様式の話し)

時間は3周分

- 1人30秒
- 4人×3周

- 合計で、6分間行います。

- 後半になるほど、苦しくなりますが「こじつけ」でも、「ちょっと、アイデアとして成り立つか怪しいな」というものでも、OK
- イマジネーションの訓練とおもって、とにかくだしてください
(誰も批判しませんので)

3

ブレスター



ブレスターの箱から、カード（赤・黄・緑・青）を出し、文字の読めるほうを上にして、中央に4山にして置きます。

ここからは、この「役カード」を使います。

自分の番では、4つの山の一番上のカードの**いずれか1枚をとります。**

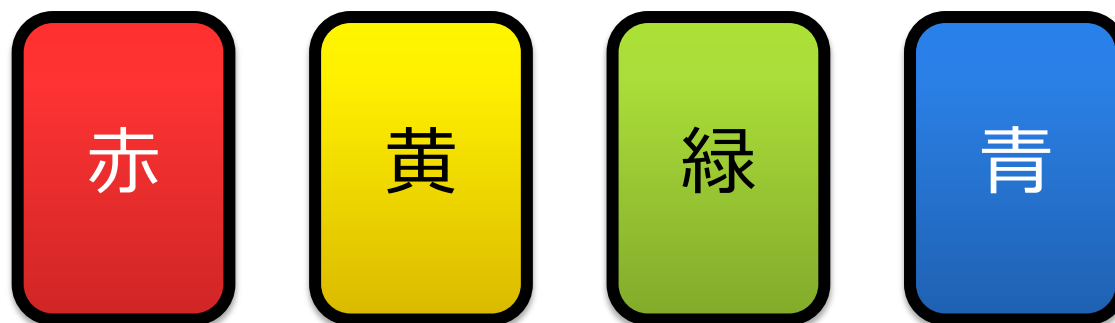
(下は取れません)

上半分の大きな文字を読み上げ、その内容に従ったコメントができれば、カードを獲得できます。

とれたら、次の人へ番が移ります。

取れなくても、30秒(目安)で番が移ります。

4色カードのやり方を、代表グループ
で説明します。



会場中央の代表テーブルで説明します。
恐縮ですが、お集まりいただき、ご覧ください。

「赤」・・・人のアイデアを褒める役割。○○○に例文を入れて、誰かのアイデアを褒めればOK。場を温め、アイデアの魅力を引き出す効果があります。

「黄」・・・突飛なアイデアを出していく役割。大抵は無茶な指示内容で、それになぞらえてアイデアを出していきます。斬新なアイデアにつながりやすいカードです。

「緑」・・・たくさんのアイデアを言う役割。ただし縛りが無いので自由に案を出せます。発案の敷居を下げ、沢山出すことで、徐々に質を生み出す効果があります。

「青」・・・誰かのアイデアに便乗したアイデアを出す役割。便乗の仕方はカードによって違います。既出案を発展させたり、別バージョンの案を生み出したりする効果があります。

補足



全員モード

のカードは、本格ルール用です。
今回は「全員が」という指示を
「ひいた人だけが」と読み替えてください。

カードが引けない時は、発想トランプを引いても結構です

(ですが、トランプも番で1枚しかひけません)

最終的に、発想トランプは「3枚」で役カード「1枚」分とカウントします。

勝敗は役カードの多さで決まります。
なので出来るだけ役カードを、実施してください。

ゲーム時間は10分です。

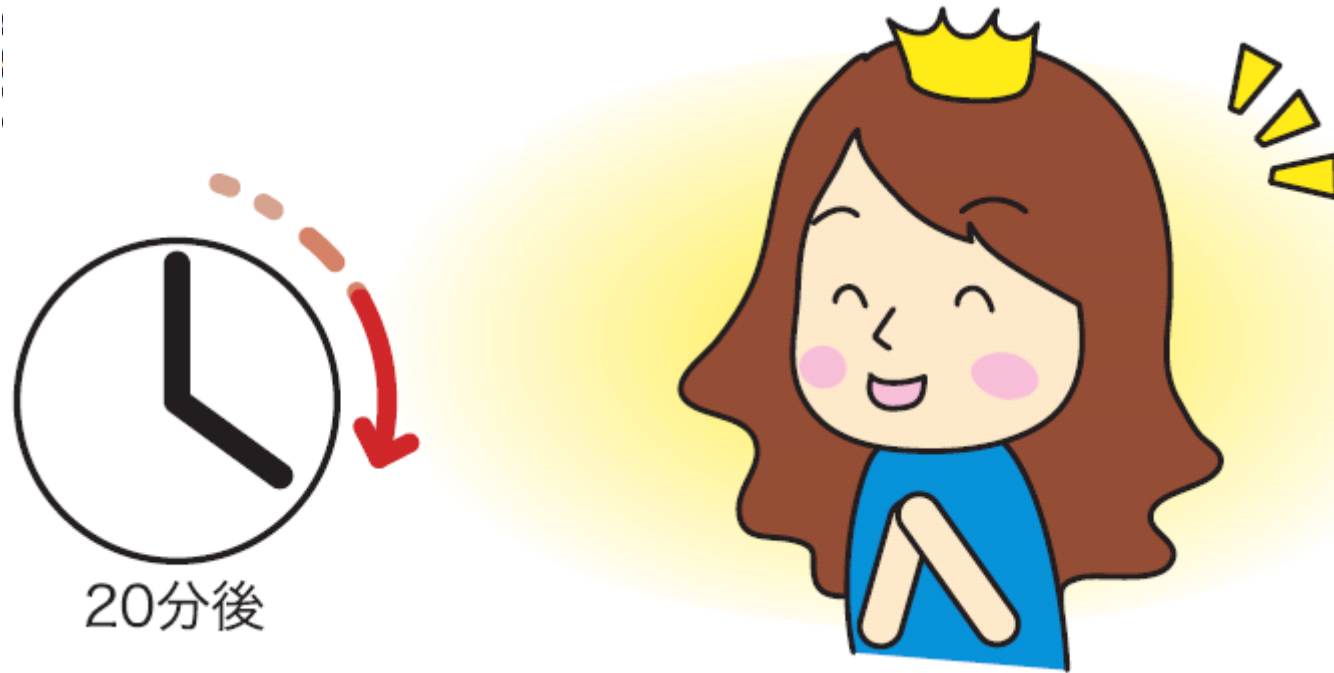
30秒の持ち時間は目安ですので各テーブルで、適当にもしくは、厳密にでもいいですが、管理してください。

「プレイズ・ファースト」は、続けてください。

では開始です！

4

ゲーム終了



手元に最も多くカードがある人が優勝です。

時間的に余裕があれば、
想像力をくすぐる罰ゲームを実施します。

優勝した人に拍手！そして、その人は、罰
ゲームリストから1つ選びます。

最もカードの少ない人（同点ならジャンケン）は
その指示の内容を実施します。

時間は選ぶ時間も含めて2分間です。
（選ぶのが遅いと時間切れになります）



時間があれば、テーマを変えて
繰り返しチャレンジしてみましょう。

また、カードになれてきたら

「全員モード」なども含めた本格ルール（説明書）で実施し、
ブレインストーミングの心理様式を、本格的に体験してください。

4

ブレストのルール、
その根底にあるもの

創造的な頭の使い方のガイド

- 1つの指針として。

創造的な頭の使い方のガイド

- ブレインストーミング
- A.F.オズボーンが作った集団発想の技法。
- 4つのルール、あり。
- **その本質は、創造的にイマジネーションを働かせるための頭の使い方**
- **一人で考える場合にも、有効**

ブレスト、4つのルール

- 「ブレストって、
確か、批判禁止、ってやつだろ？」
- 実は、原典では、ちょっと違います。
- ブレストを作った“A.F.Osborn”の根底にある考え方を、意識し、紹介します。
- （一部、他の創造技法のエッセンスも取り入れて）



1

Blank writing area for step 1.

2

Blank writing area for step 2.

3

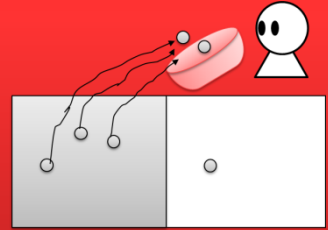
Blank writing area for step 3.

4

Blank writing area for step 4.

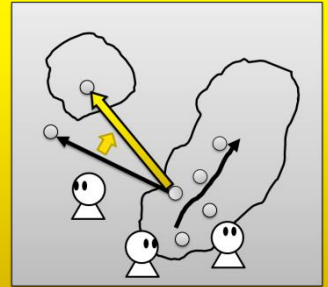
1

判断を先に延ばす
Defer Judgment



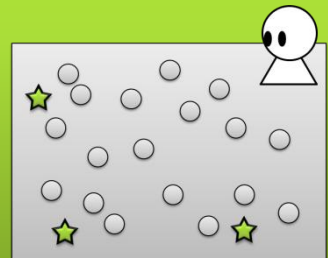
2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas



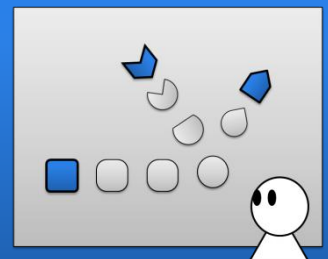
3

量を求める
Go for Quantity



4

既出の案を発展させる
Build on the Ideas of Others

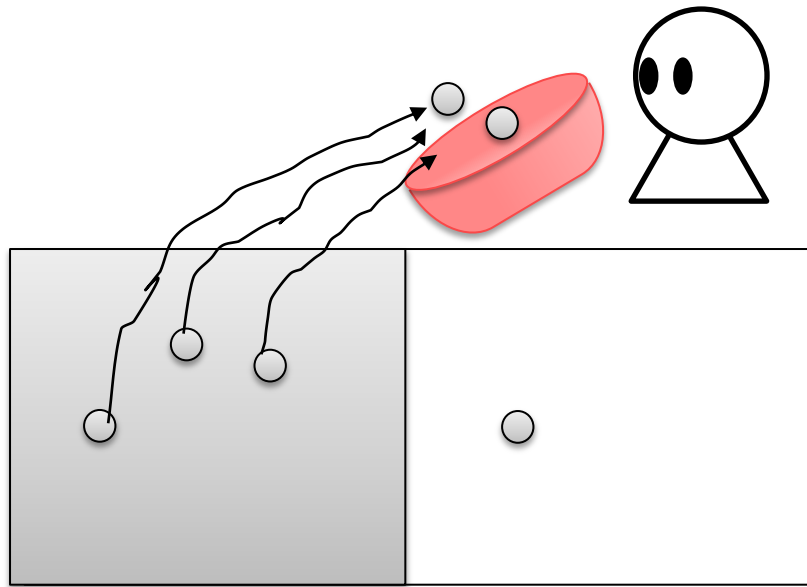


1

判断を先に延ばす
Defer Judgment

1

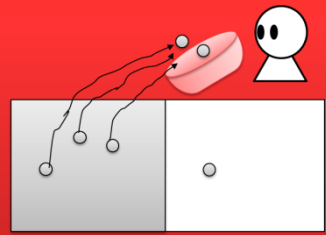
判断を先に延ばす Defer Judgment



判断するのは
後まわし、
まずは、どんどん拾う。

1

判断を先に延ばす Defer Judgment



熱湯と冷水

新しいアイデア = 暗部探索

暗部探索をしやすくする

アイデアを褒めるのは良い
(プラス側の判断はOK)

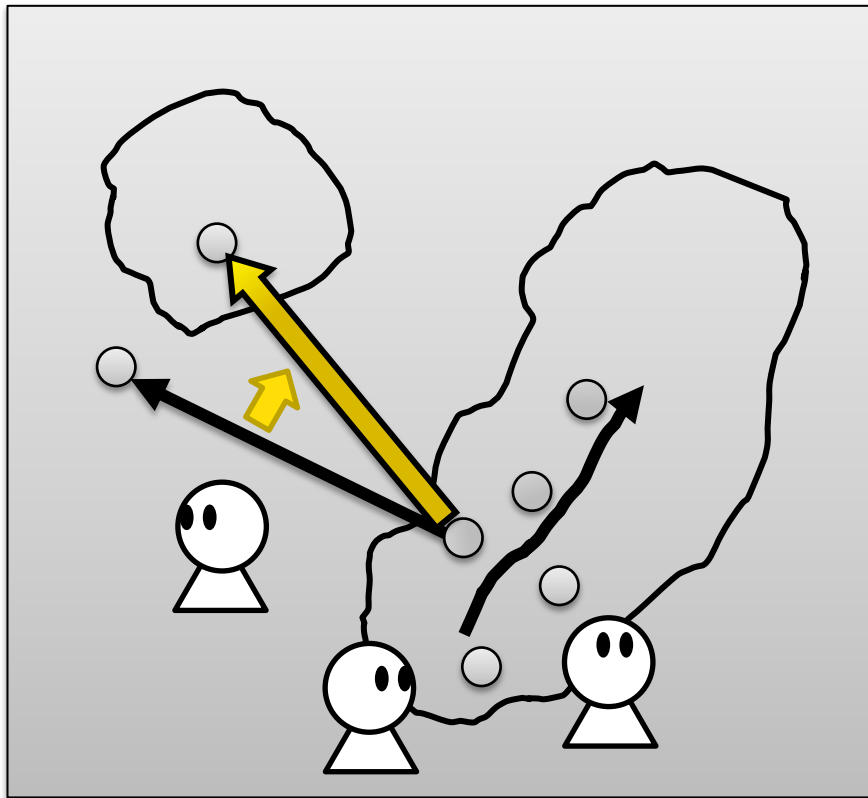
時間で区切る
逆さにしてトリガーに
アイデアの強化 (PPCO) が後である
捨てるものまで批判するのは時間ロス

2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas

2

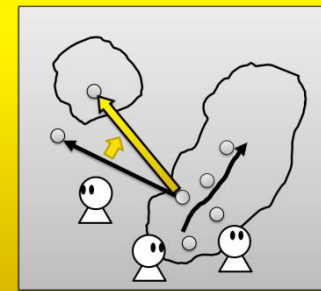
未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



突飛なアイデアを
受け止めて、
その周辺を良く見る。

2

未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



「暗いは一歩ずつ」の傾向

未成熟な・突飛な案も出す

よぎれば「可能性」に気づく

良い所・新しい要素に注目する

“突飛さん” = 「多様性の担保」

3

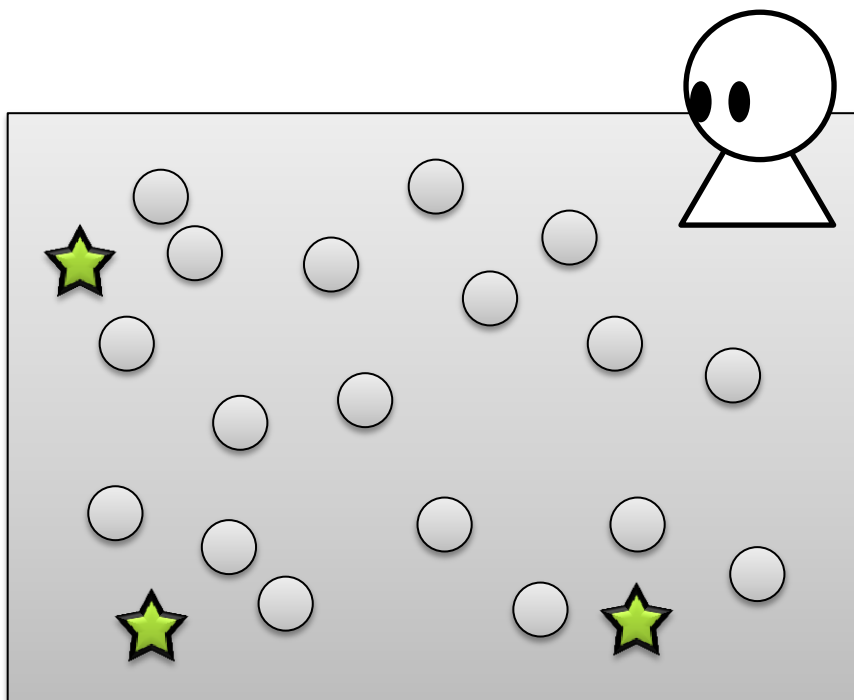
量を求める

Go for Quantity

3

量を求める

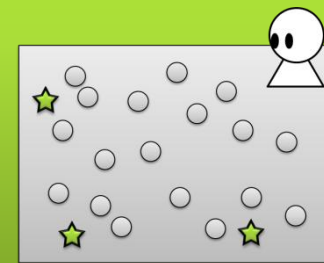
Go for Quantity



アイデアを出し尽くす、
そこから、さらに出す。

3

量を求める Go for Quantity



量が質を生む

出てくる順に傾向あり

★Fredrik Hären 「アイデアメーション」 (IDÉBOK)

独創への早道 = 搦んだら全部出す

出し尽して、苦しい =
「創造性のおいしいゾーン」

出尽くしたら、あと10個

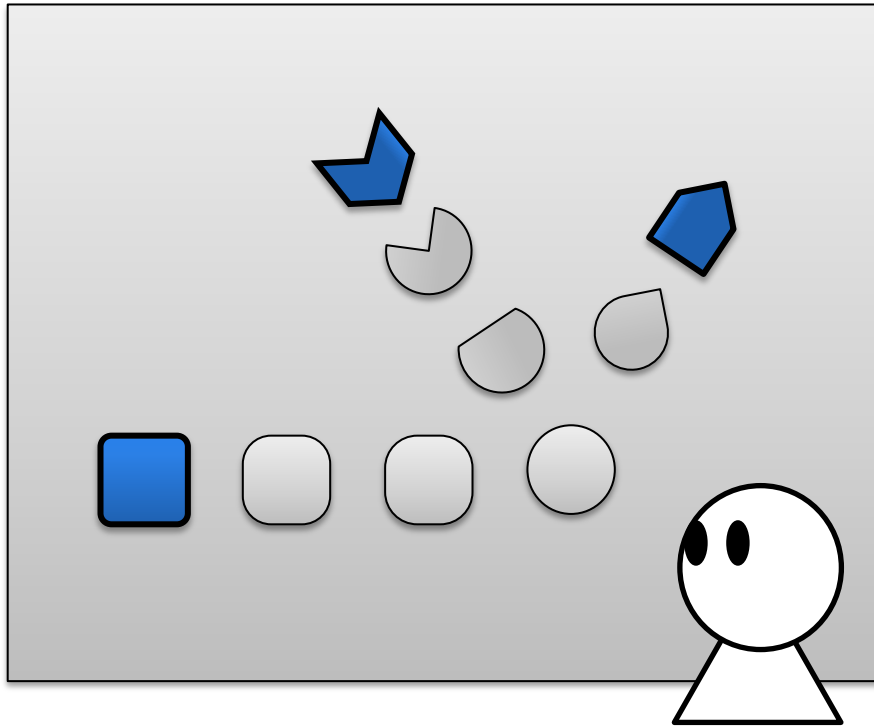
4

既出の案を発展させる

Build on the Ideas of Others

4

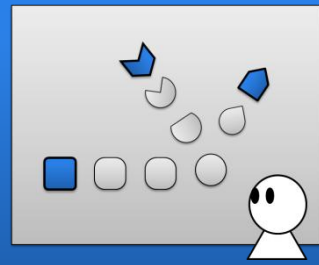
既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others



アイデアの周辺にある
すこしだけ違う
アイデアも拾う。

4

既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others



「少し違う」だけのアイデアも
新しい・別のアイデア

「いいアイデアだね。
その上に、更に、作ろう」

芽を見つけるのがうまい人 +
出た芽を伸ばすのがうまい人

派生案は必ず有る (5~10個)

連想4法則 (近接、類似、対照、因果)

類似アイデアでもその周辺の連想空間は異なる (6→5にするだけ! も大切)

発展の方向性 = 創造的所産の3要素
(新規性、有用性、実現性)

- 1

判断を先に延ばす
Defer Judgment


- 2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas


- 3

量を求める
Go for Quantity


- 4

既出の案を発展させる
Build on the Ideas of Others





「ルール」というより
創造的な思考を使うための
心理的な「ガイドライン」



グループ



一人

Brainstorm (に「+ 1」)

Brainstorm に「+ 1」

「効果的にやるために、ルールにもう一つ加えてよい」という場面、あなたならどんなものを加える？

(ブレストはオズボーンが開発して以降、世界中の企業や人々に使われ、様々な発展形が生まれている。自社組織や仕事の性質に合わせて「独自のもの」にするというのは「原義に学ぶ」と同じぐらい大事なこと)

A.オズボーンの系譜に後に登場

『プレイズ・ファースト』

A.オズボーンの系譜に後に登場

『プレイズ・ファースト』

5

先に褒めよ
Praise First

5

先に褒めよ Praise First

アイデアを出していなくても
ブレストに貢献する行動

良い所に光を当てる

PPCO ★ Brair Miller, Roger Firestien, Jonathan Vehar

1

(いま一度、設定)

本来ならば、先のテーマを継続したいところですが、後半の技法が、より実践的な学習になるように、リアルテーマで行います。

5

発想のテーマ紹介

リアルな設定、実際の素材で
新商品アイデアを発想をします。

仮想の設定：

皆さんは、「プラダン」製品を販売する企業に勤めています。

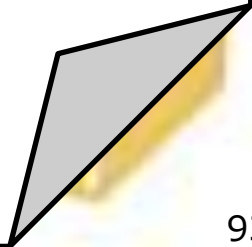
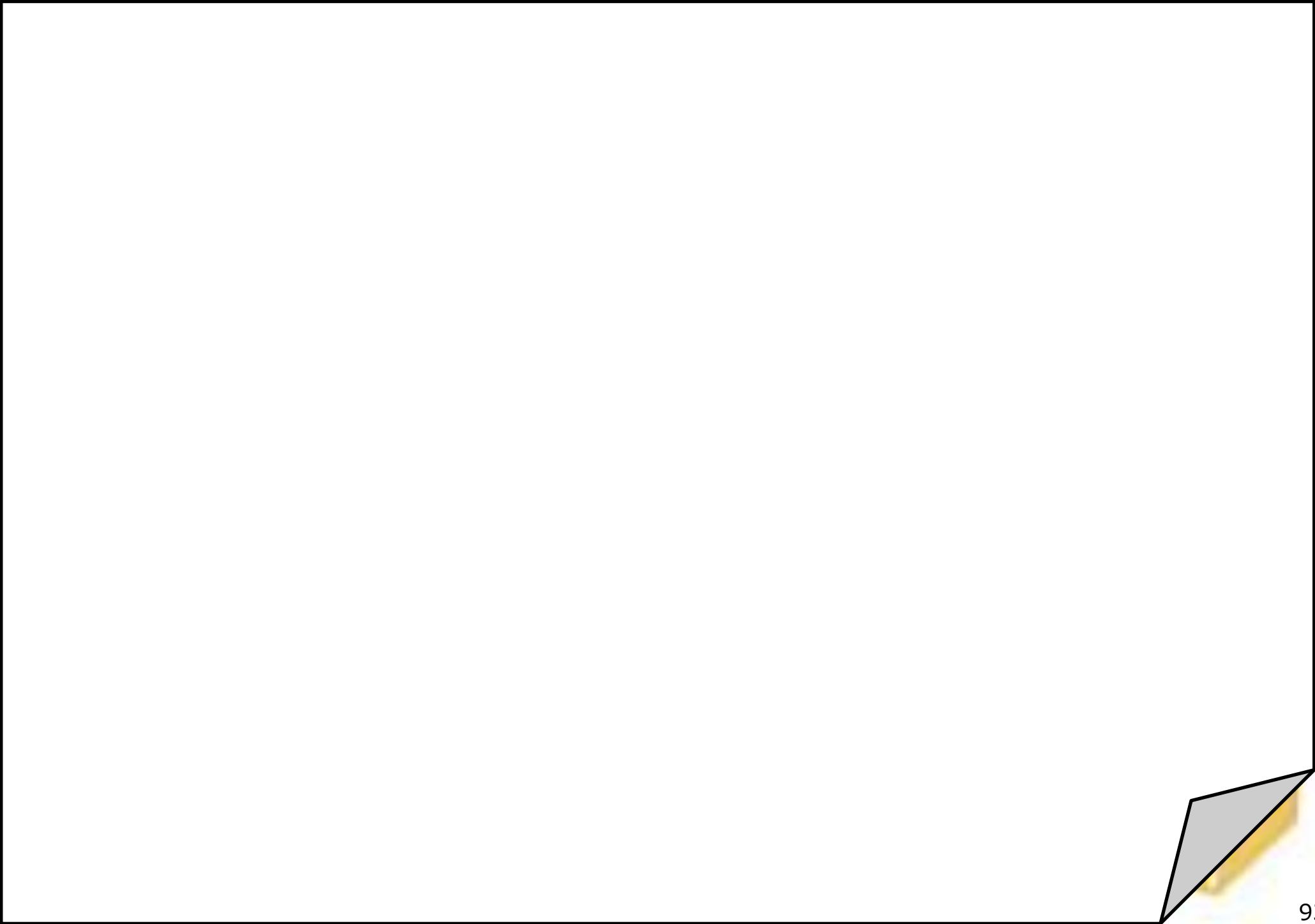
この4名は、新製品プロジェクトに集められました。

社長「この素材を使った、
魅力的な新製品アイデアを
考えてほしい」

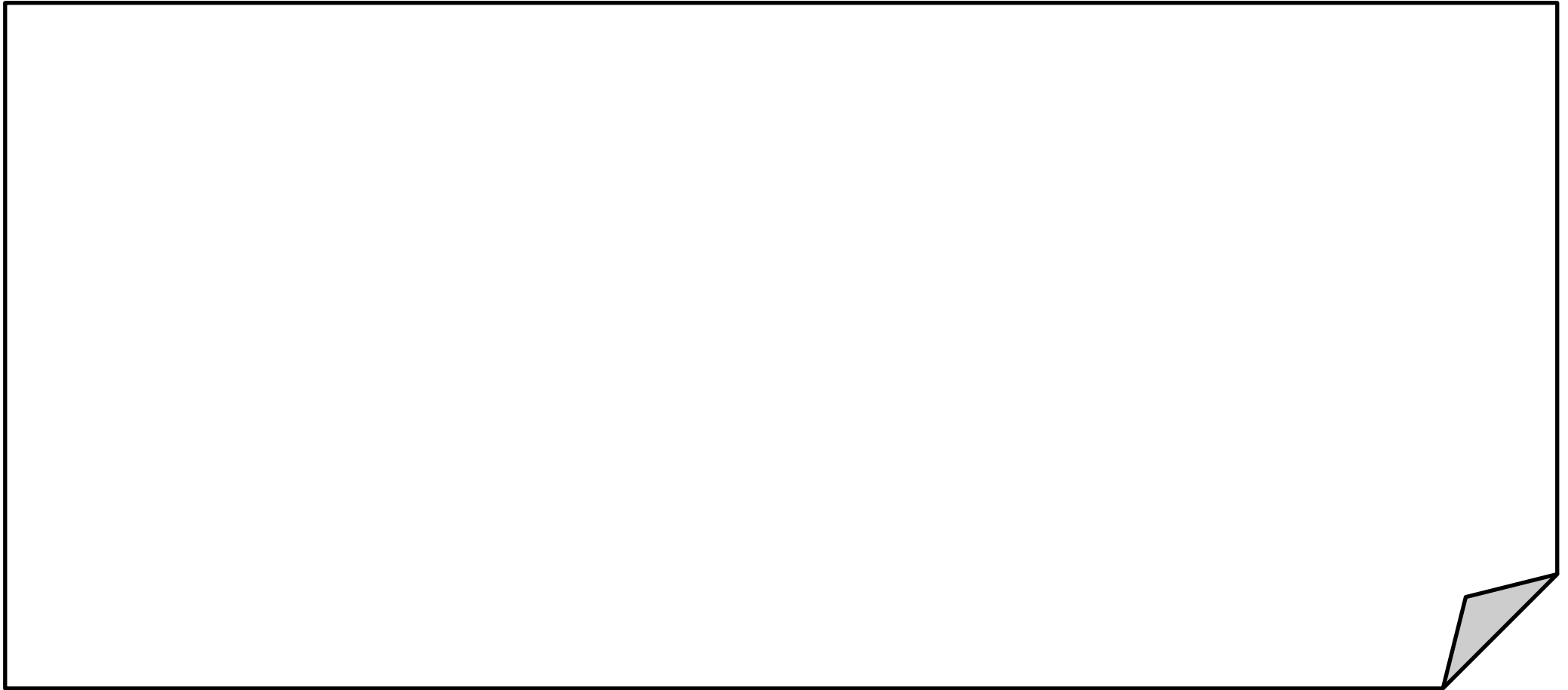
...そんな場面だと思ってください。

プラダンって何？

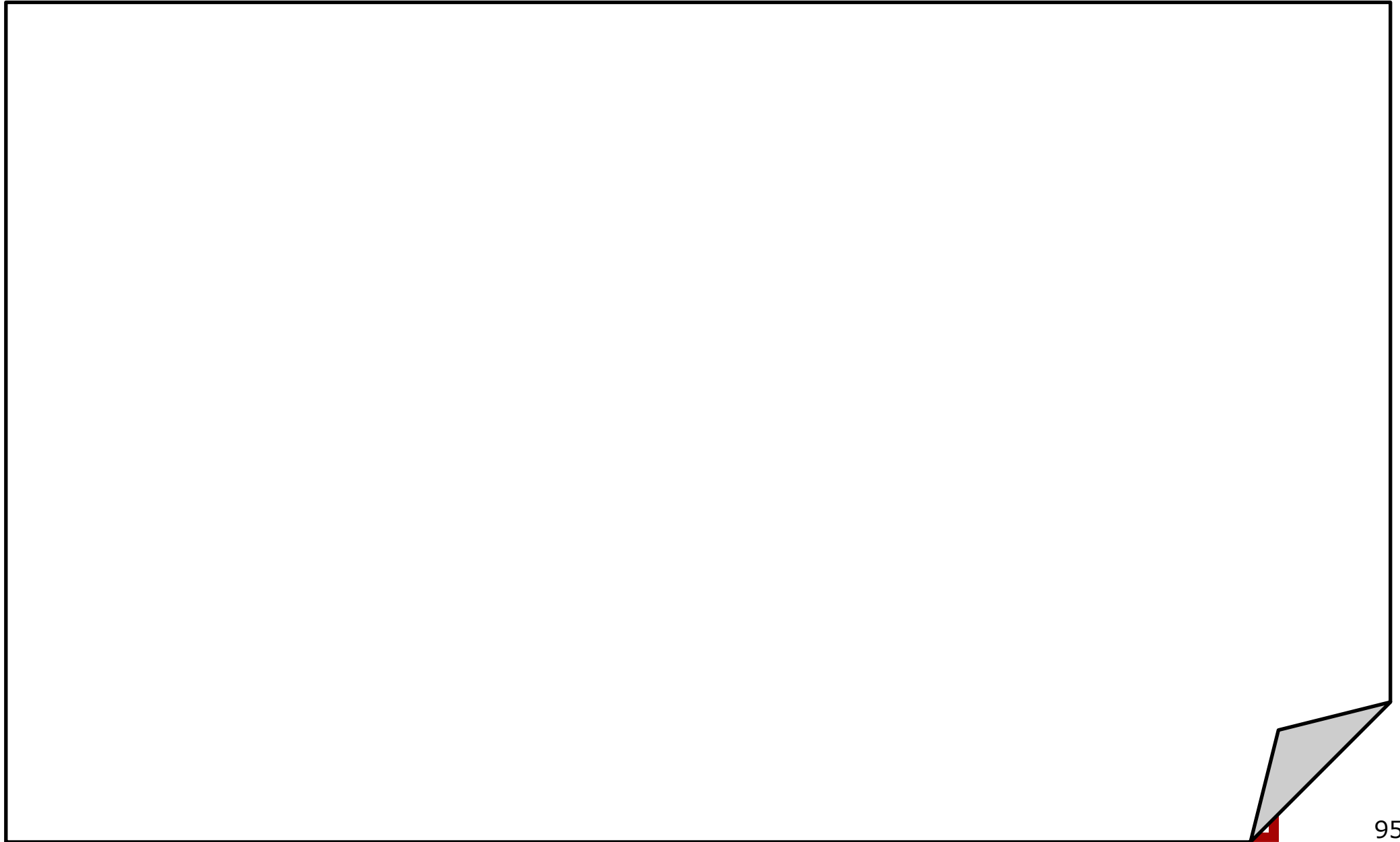
プラスチックを素材として
作られたダンボールシート



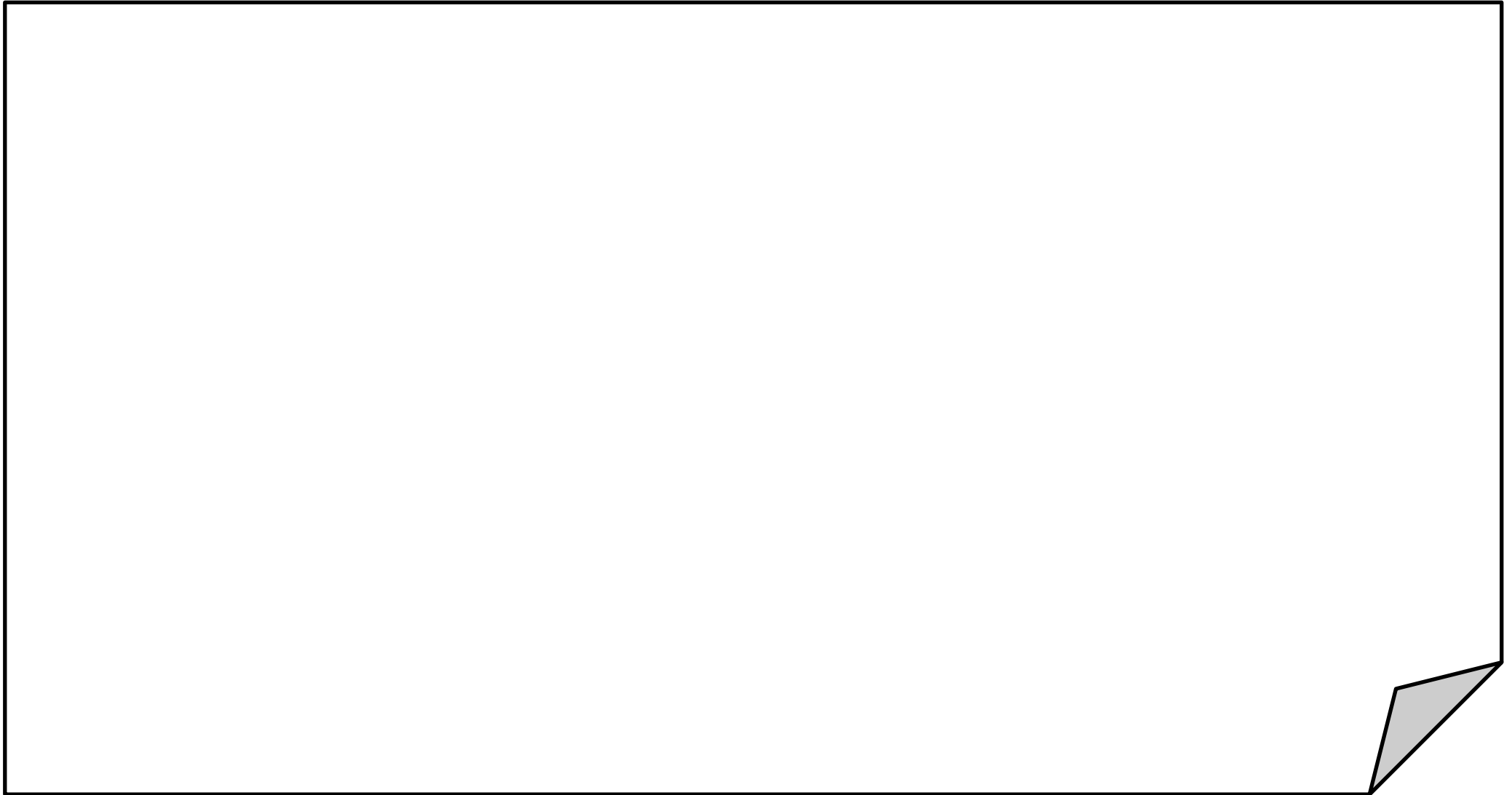
今の主な使われ方、製品例



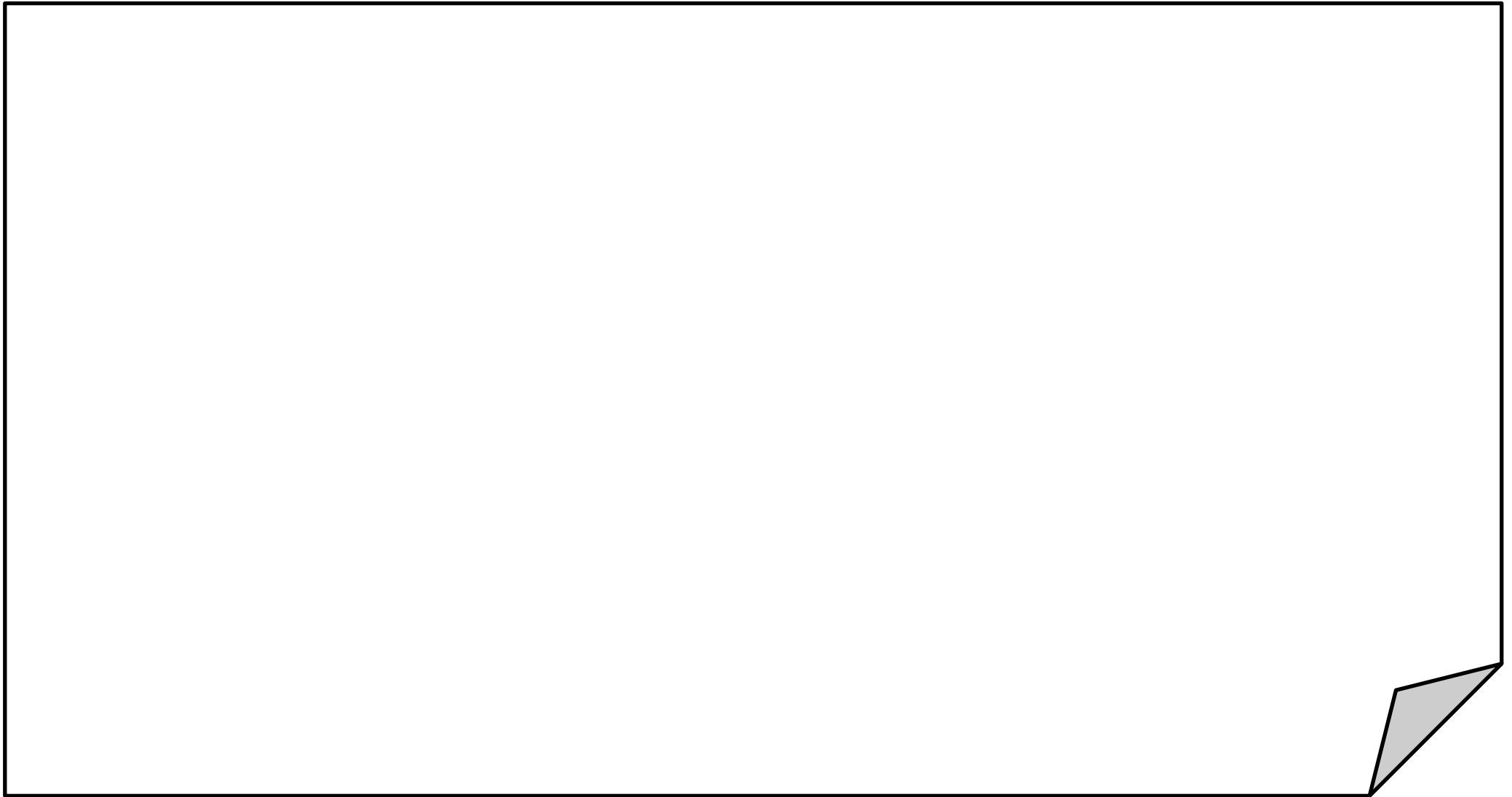
素材の特性



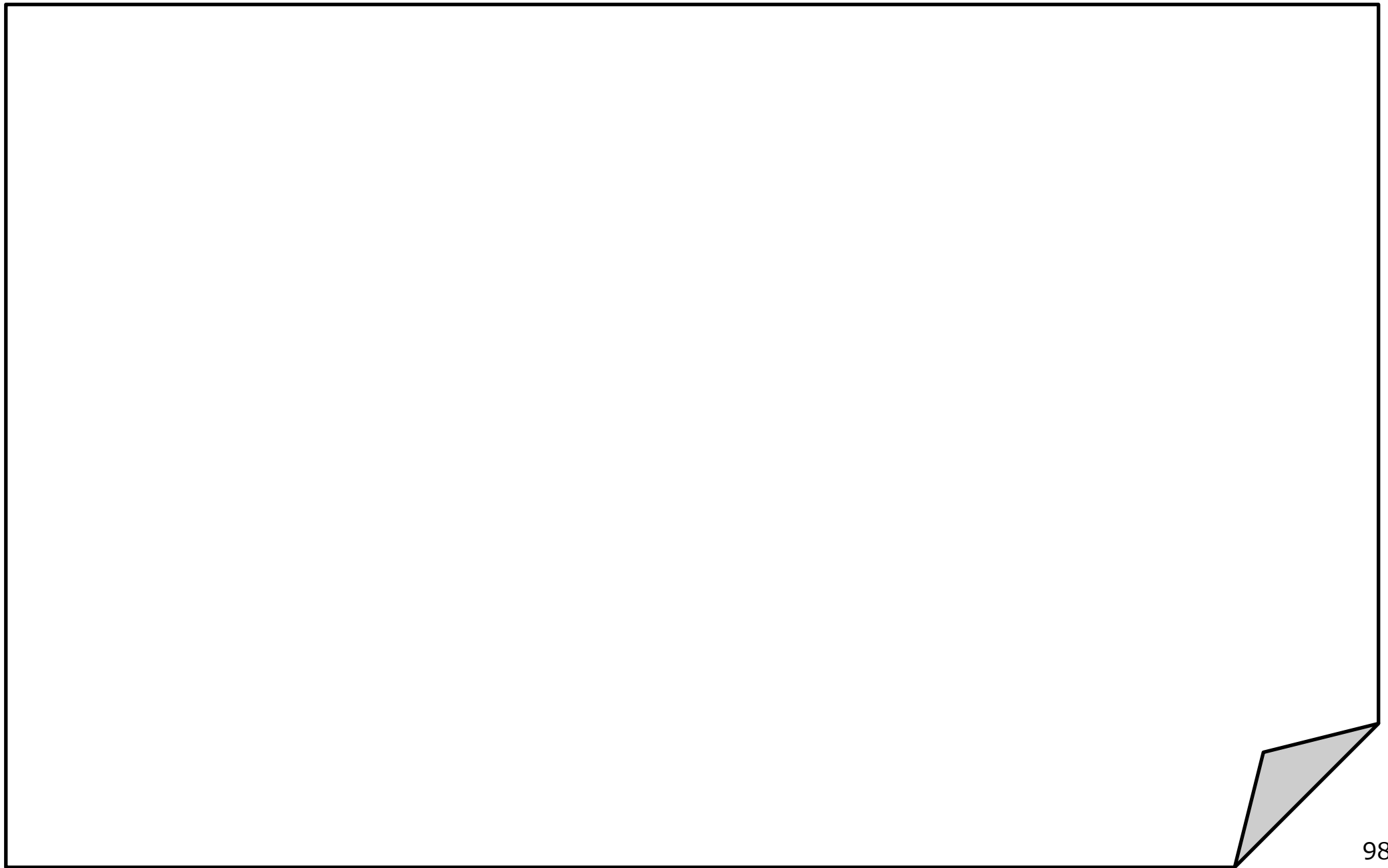
素材の特性（2）



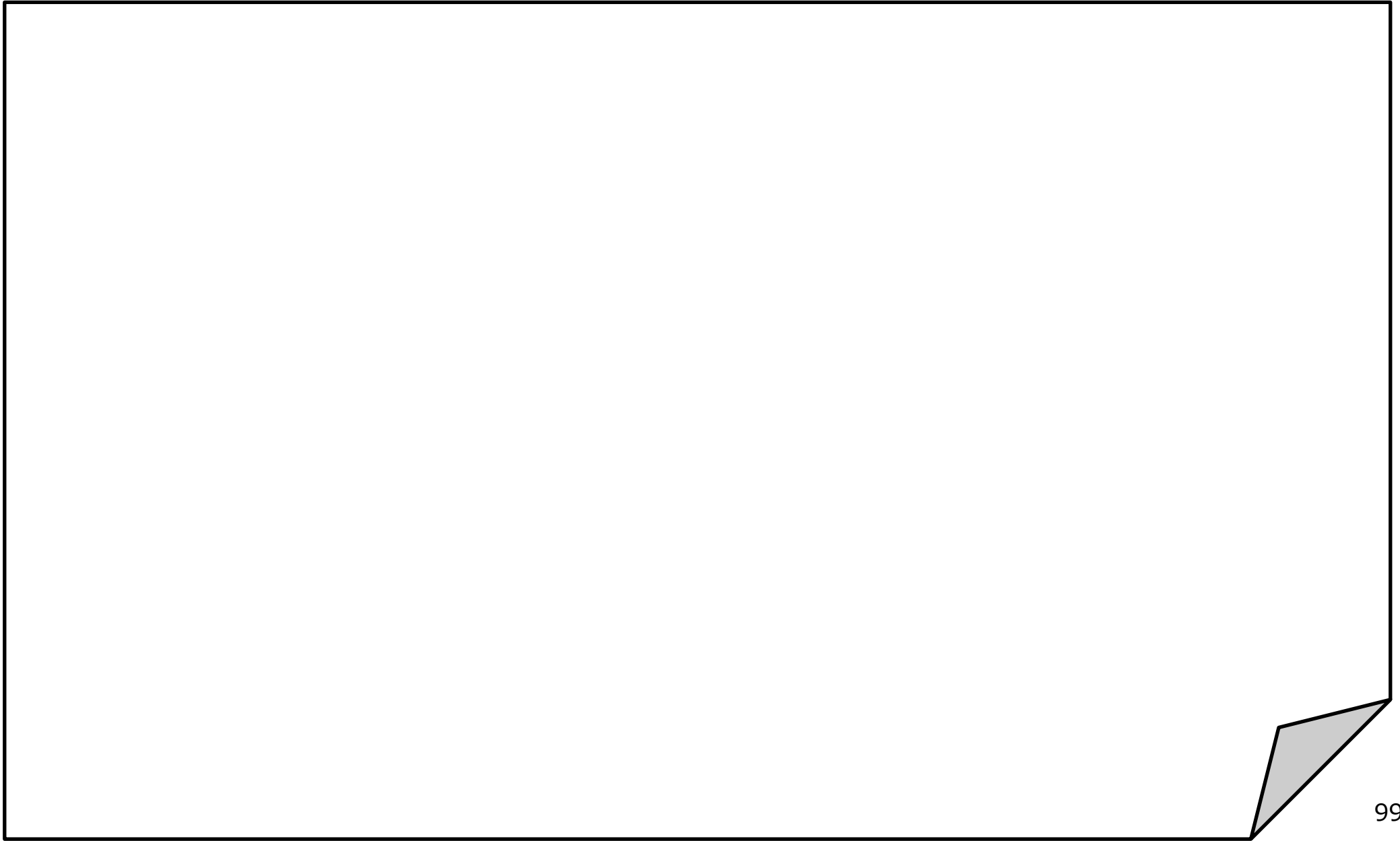
素材の特性（3）



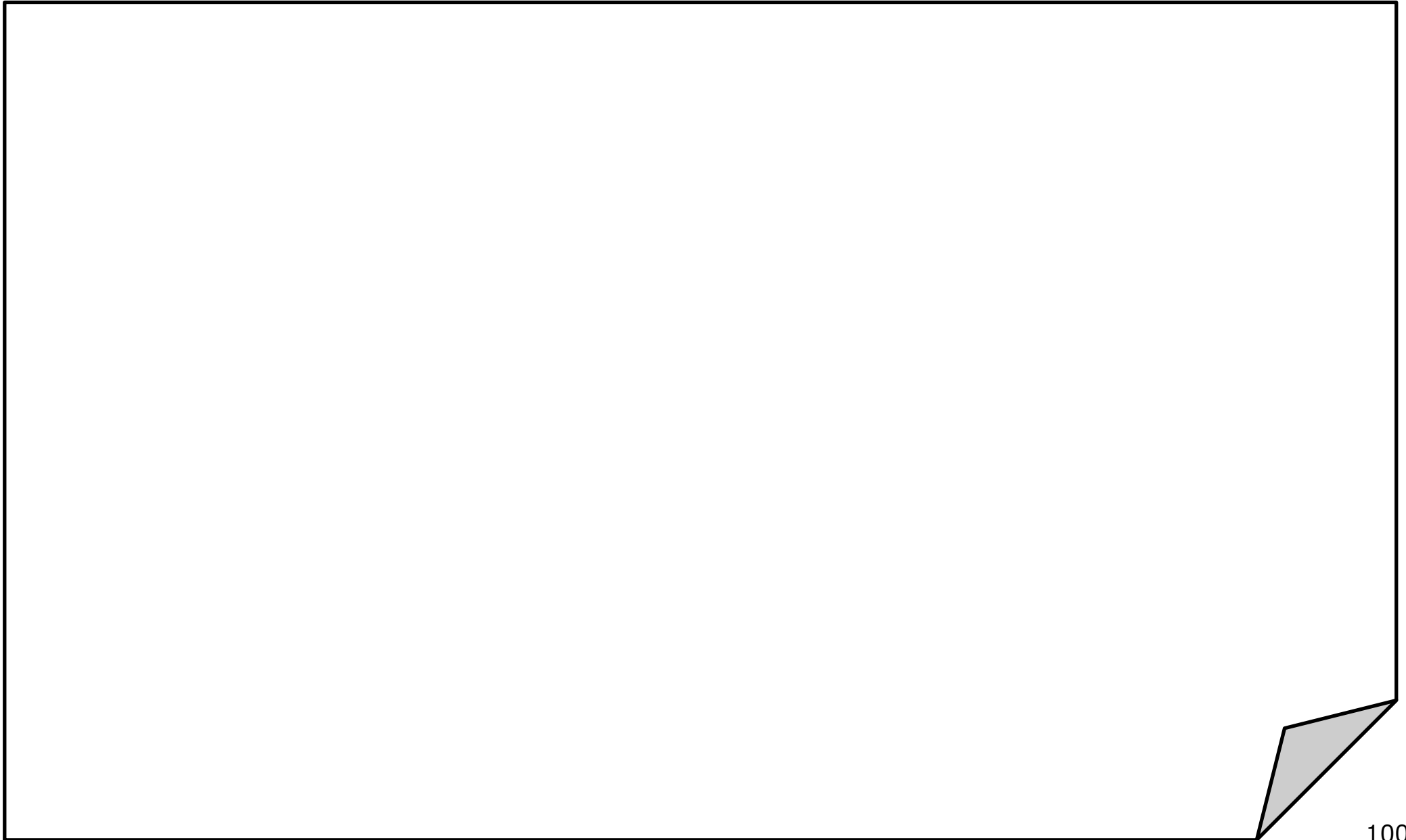
加工品には、発泡シートを張り付けたタイプもある



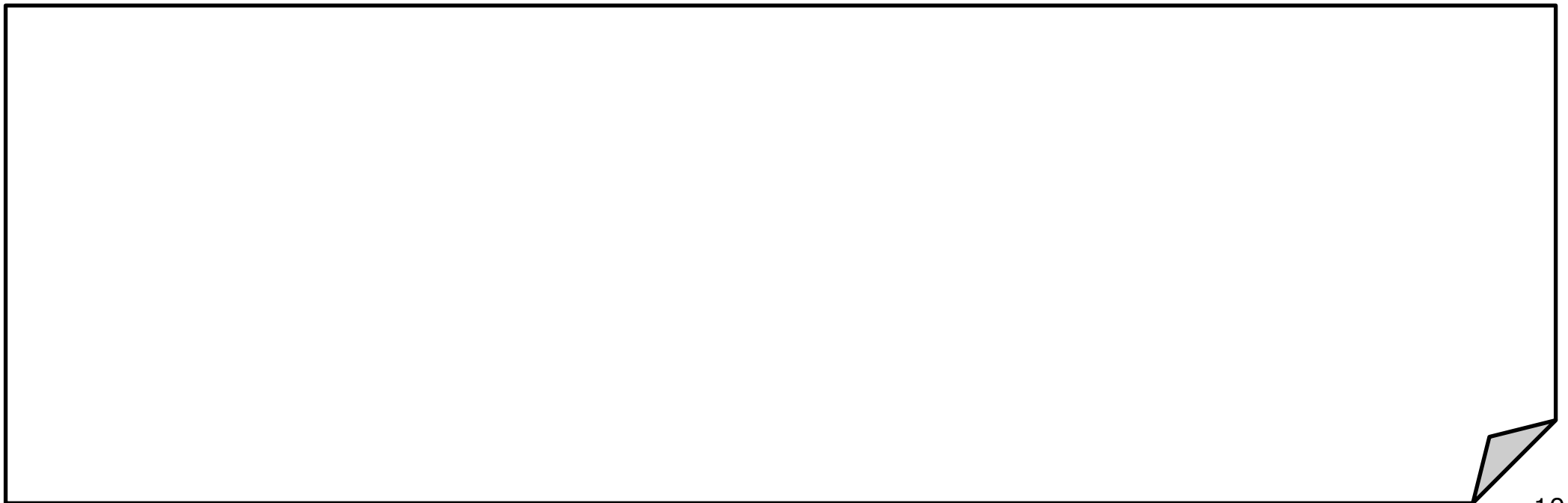
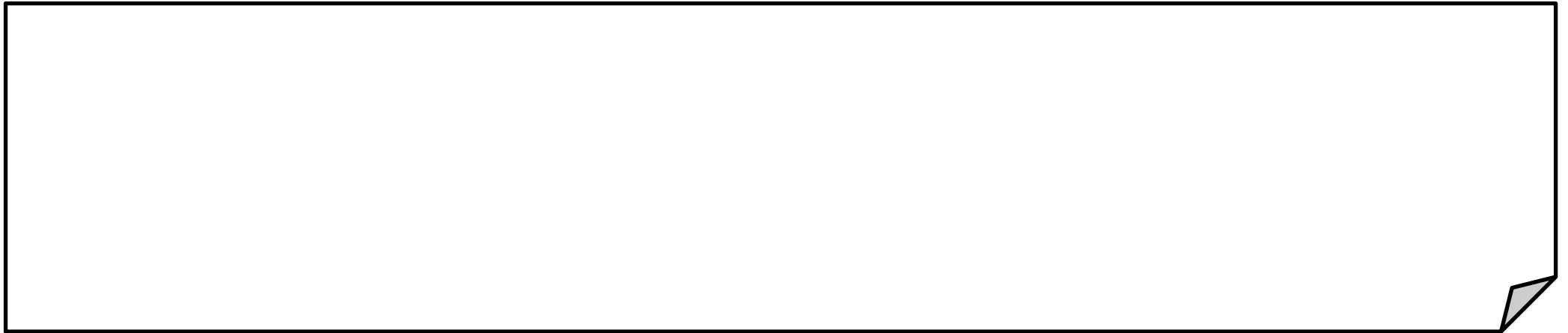
ロール出来るシートもある



その他、現在可能な寸法など



過去に思いついていたこと、試したこと



この素材、どんな新商品にしよう？

(ある程度、現在の条件を
無視した案でも結構です)

2

広げる

6

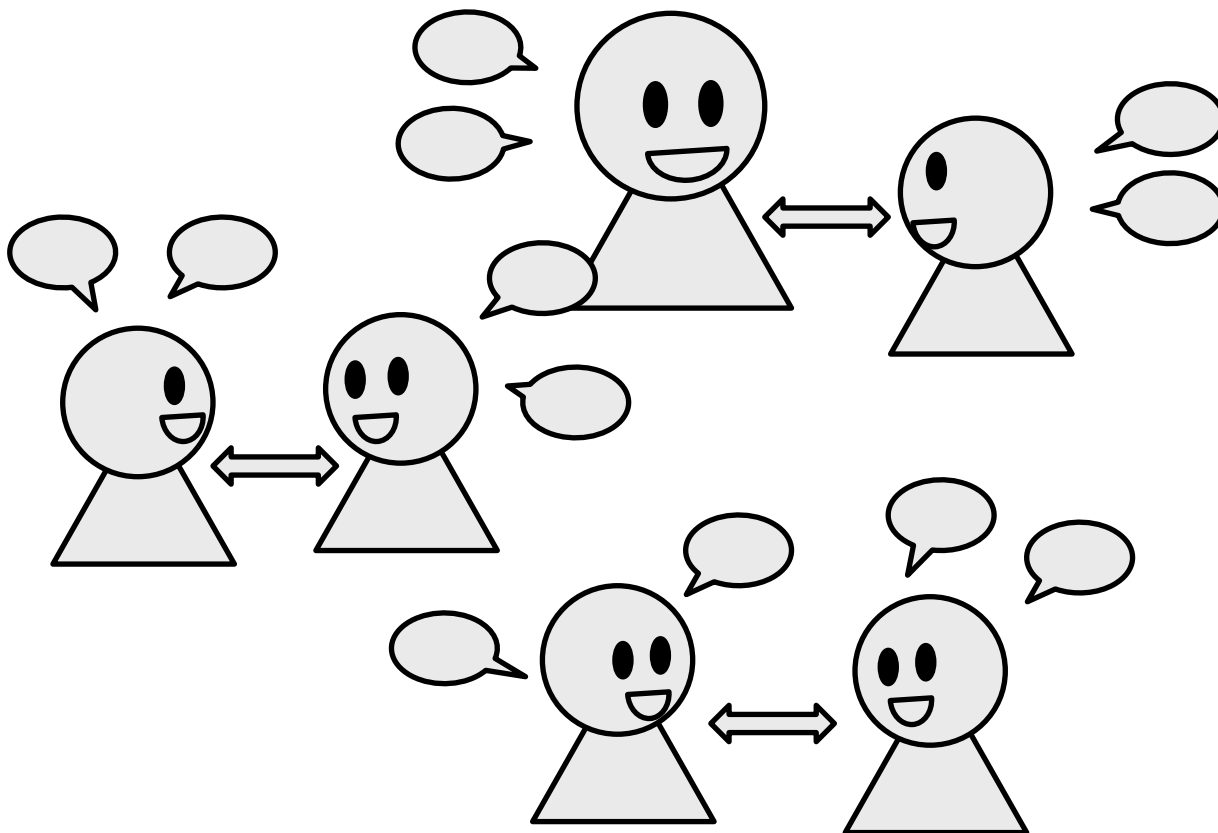
スピードストーリーミング

5分交代のペアブレスト

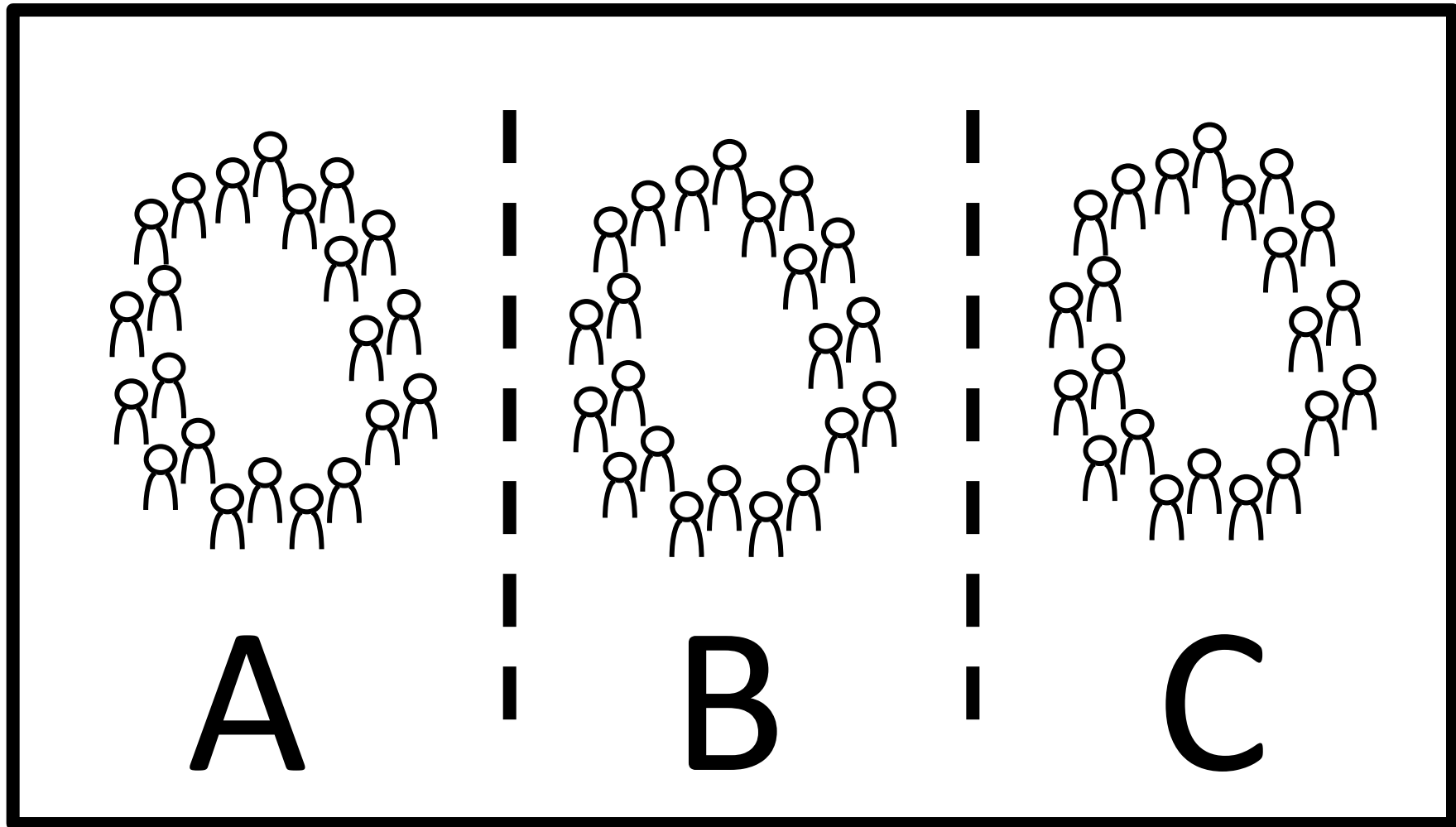
1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

SpeedStorming

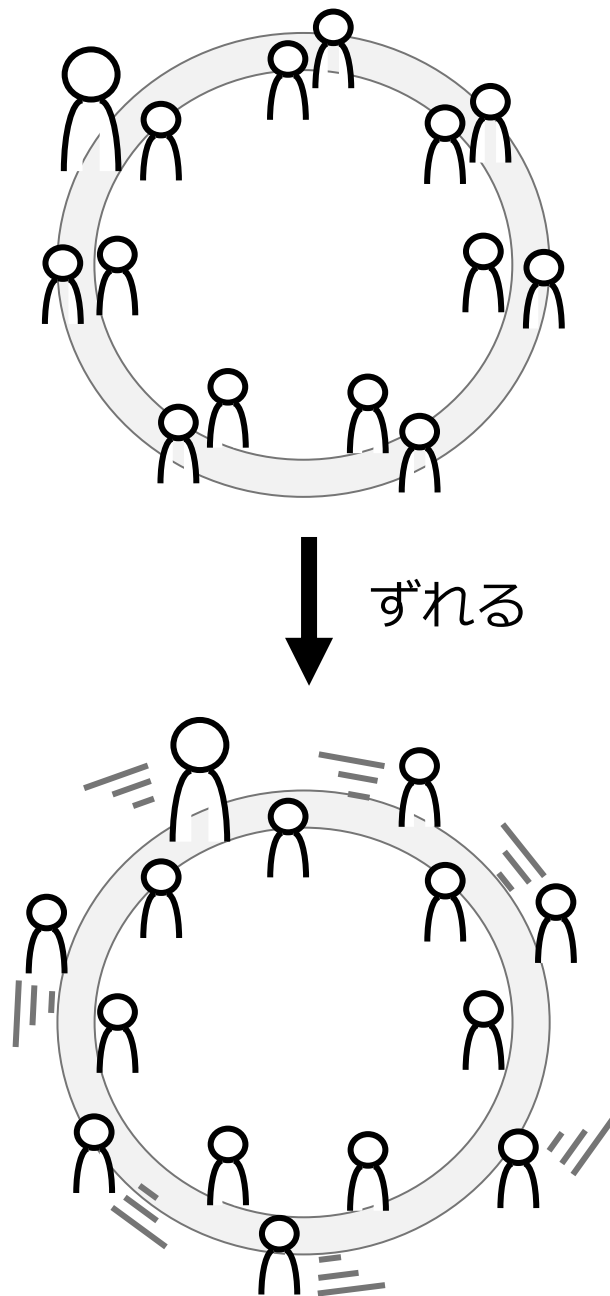
- MITで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



今のメンバーとできるだけだけ分かれ
会場全員で、大きな二重の円を作ります (目安=1ユニット20名)



やり方 (30分)

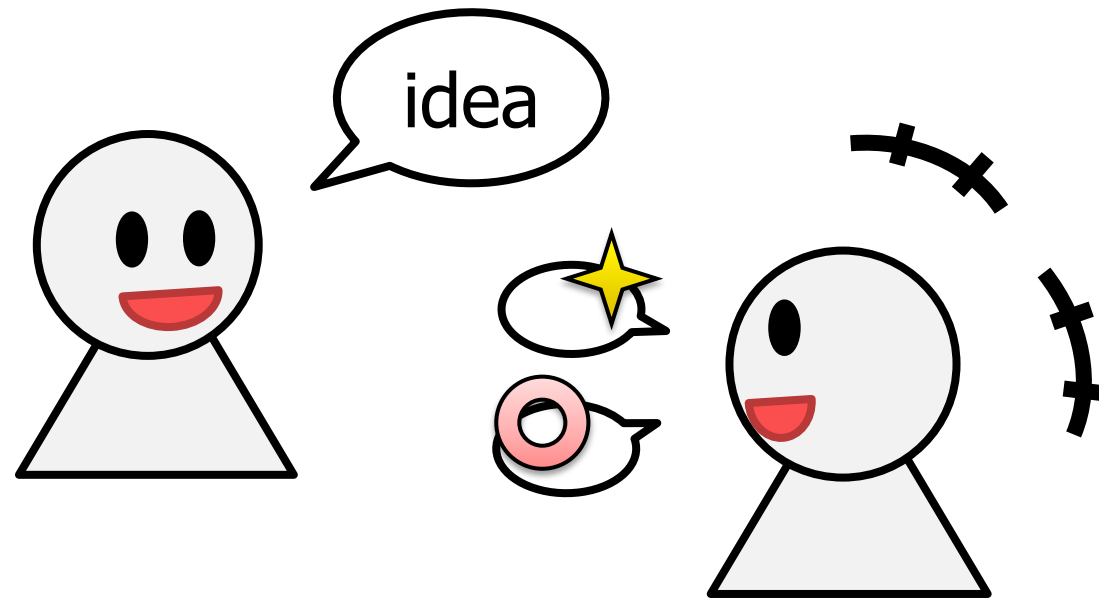


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 計5回、実施

ルールを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」

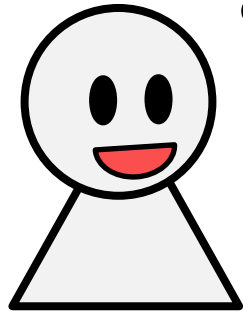


“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

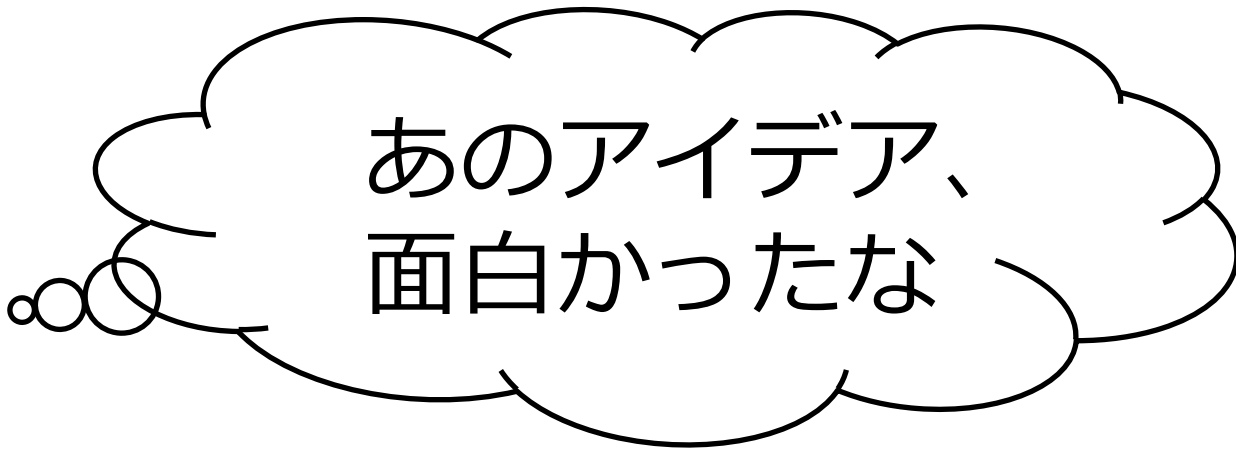
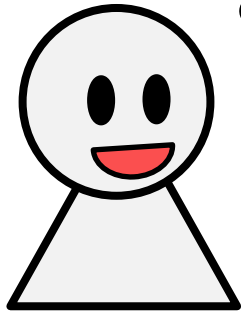
7

アイデアスケッチ

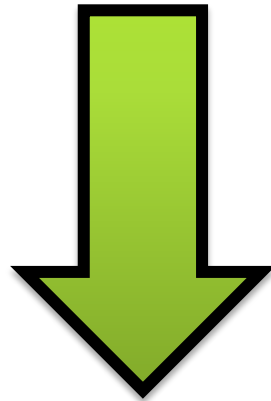
アイデアを書く



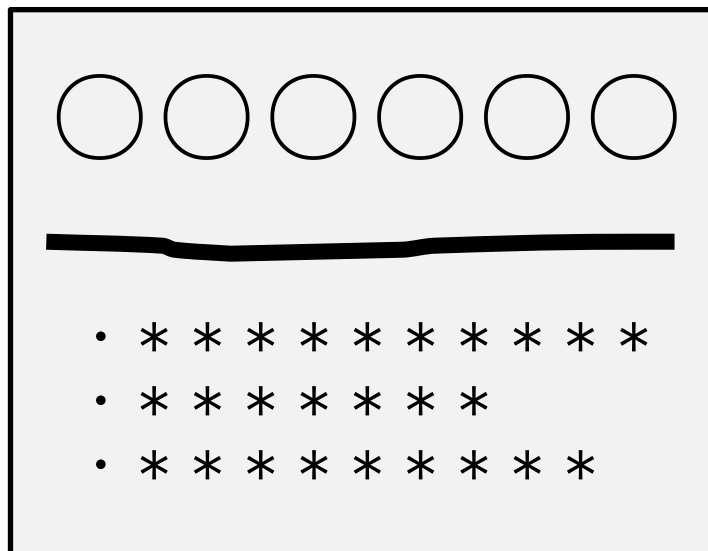
あのアイデア、
面白かったな



あのアイデア、
面白かったな



アイデアを、
少し具体化

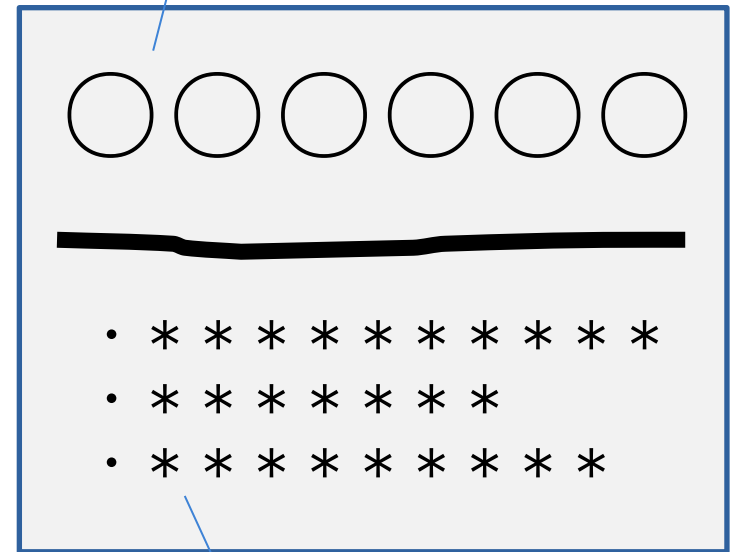


アイデア
・スケッチ

アイデアの具体化

- 自分が思いついていたアイデア
- 人から聞いていいなと思っていたアイデア
- コメントできなかったけど、こういうアイデアもありじゃない? と思ったもの
- など、頭の中を、シートに描きます。

アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで!

1人3枚、8分 (+a)

アイデア・スケッチ

ヘッドライン化したアイデア（アイデアを一言で表現したもの）



アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

-

-

-

3

絞る

8

ハイライト法

良案抽出

ハイライト法

スケッチを机の中でまわし
☆を付ける。

- ・ 「面白い」 又は
- ・ 「**広がる可能性がある**」 と
感じるものに、つける。

その後、トップアイデアを、紹介。

9

IDEAVote

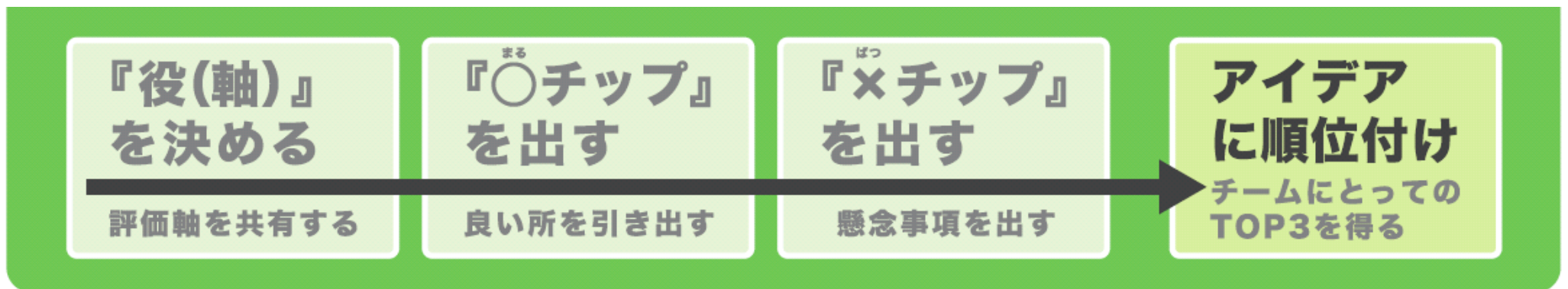
アイデアボート

アイデアの評価作業の本質を、
テーブルゲームで学ぶ



担当した軸に添って
○と×のチップを。 118

2~4名で下記のステップを60分程度で行います

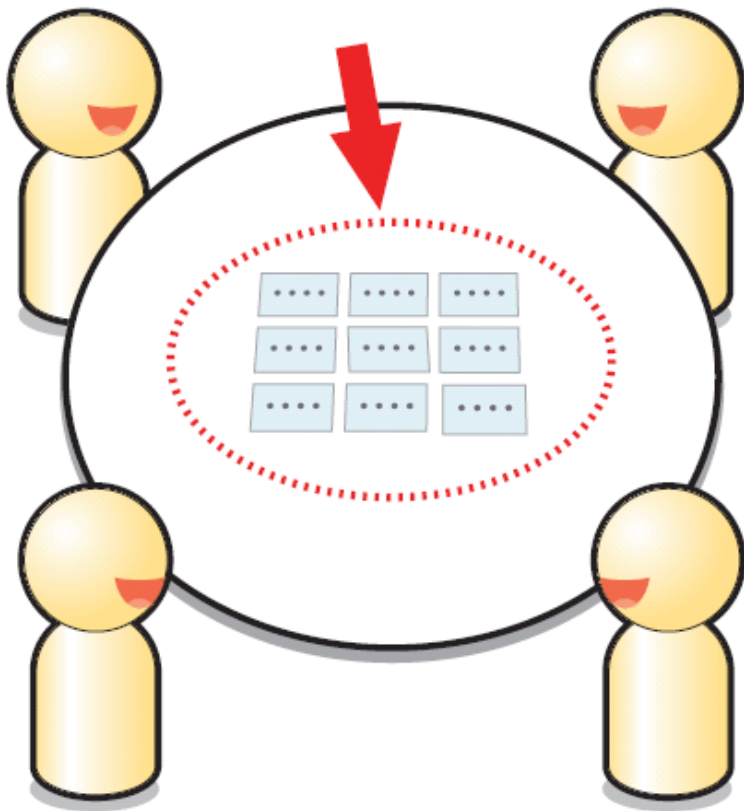


1

ハイライト法で見いだした上位9~16個ぐらいのアイデアを、テーブルに並べます。

上位ではないけれど残したいものがあれば、それも含めてもOKです。多くとも16個以下にします。

これを机の真ん中に並べます。



2

8枚ある「役名札」は、アイデア検討の際に用いられる代表的な評価軸を表しています。

全員で話し合い、「役名札」の中から、このアイデアを実現するために大事だと思う「役名札」を人数分残して、その他の「役名札」は片付けます。

(※人数が3人の場合は、3枚残します)

オススメは・・・



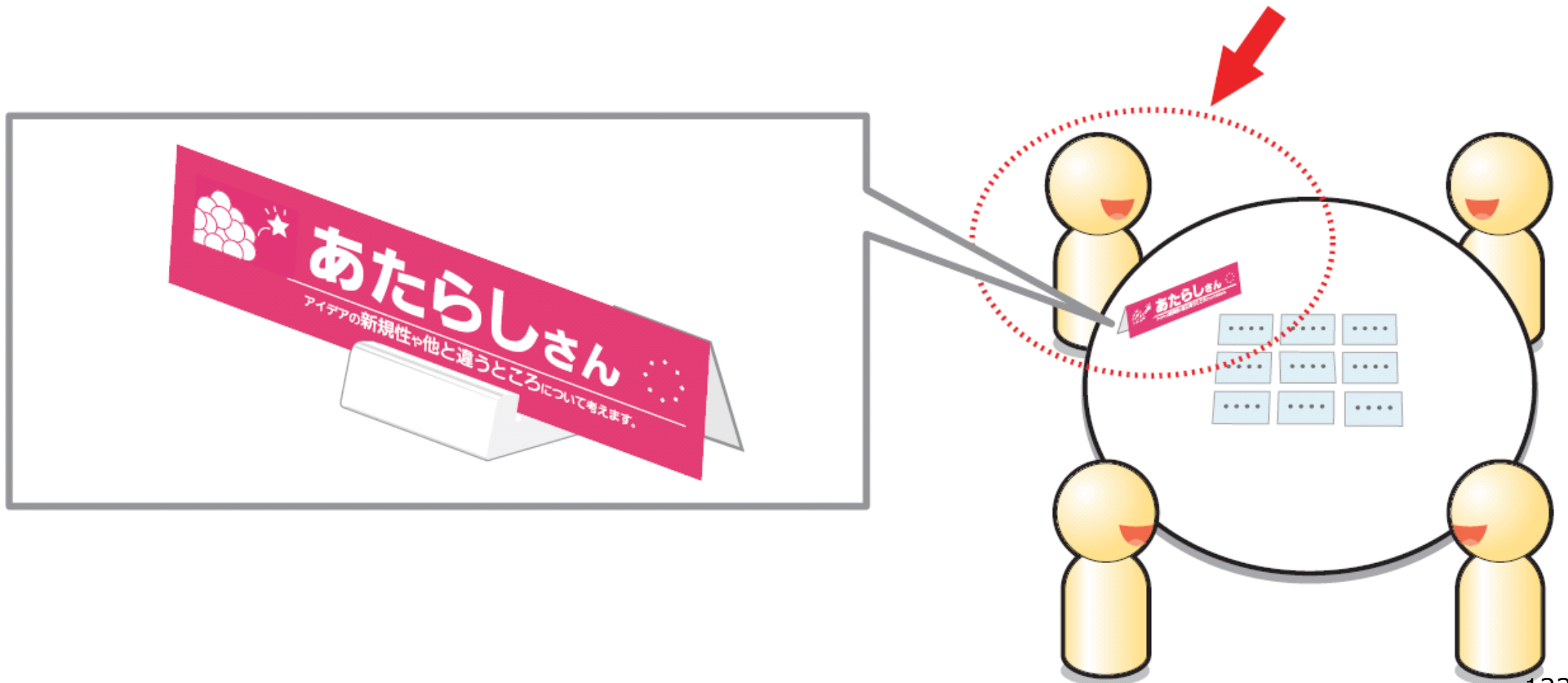
メンバーの価値観に あう軸を選び出す作業

- 軸カードを並べます。
- 重視したいものを「左に」出します（2センチ位）
複数選んで結構です。
- 順に、各自がこの作業をし、たくさん「左に」
移動した軸4つを採用します。（4人の場合）
- テーマにより、なお似た意味になる軸があり、
それが複数採用されている時は、一方をはずし、
別の価値軸を繰り上げ採用します。
- 重視したい軸が8つの中にない場合
予備の軸カードで、新しく作り出しても結構です。



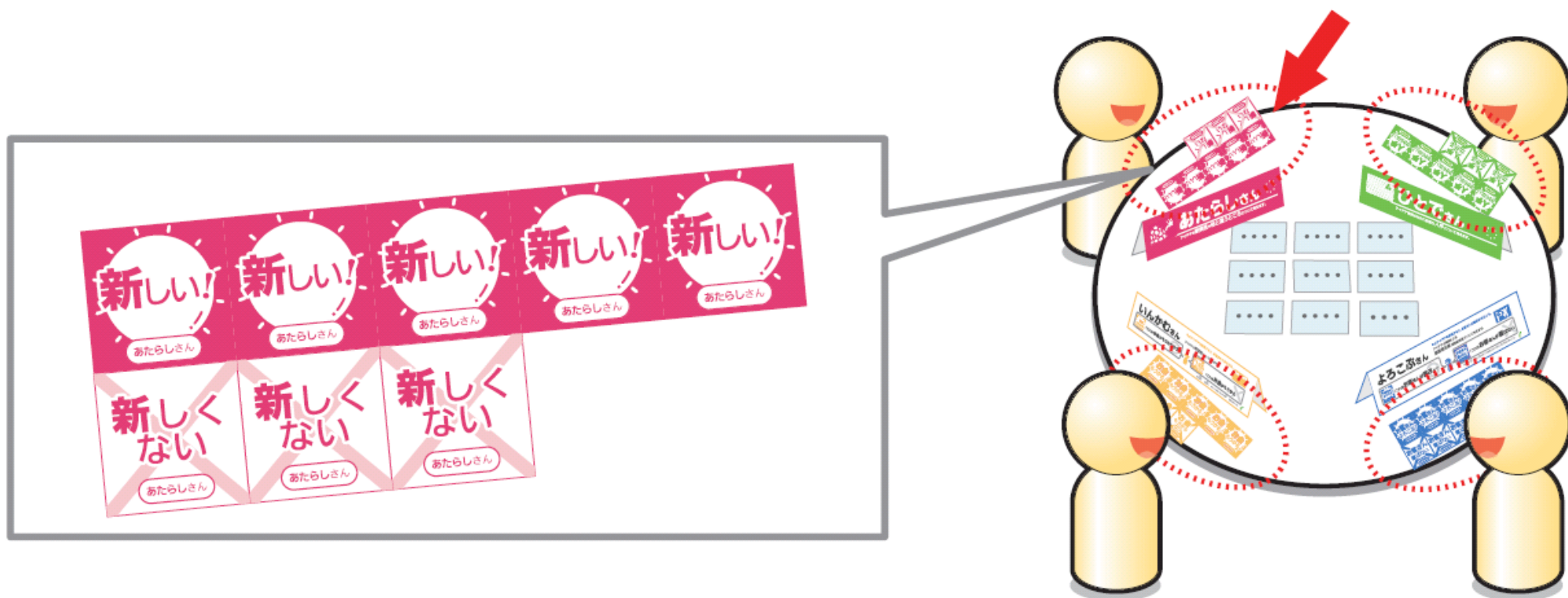
3

ジャンケンをして、勝った人から、
一人1つ「役名札」と「名札スタンド」を取り、
自分の前に置きます。



4

各自、自分の「役名札」と同じ色の「意見チップ（○チップ5枚、×チップ3枚）」を手元に置き、その他の「意見チップ」は片付けます。



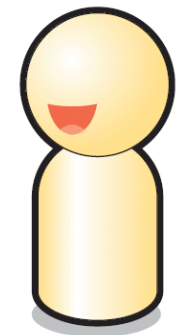
5

先ほどのジャンケンの勝者からゲームスタートです。

自分の「役名札」の吹き出しを参考に、よいと思う「アイデアカード」の片隅に「○チップ」を1枚載せながら30秒以内にコメントします。



「これは**新しくて良い**と思う。
なぜなら○○○だから。」

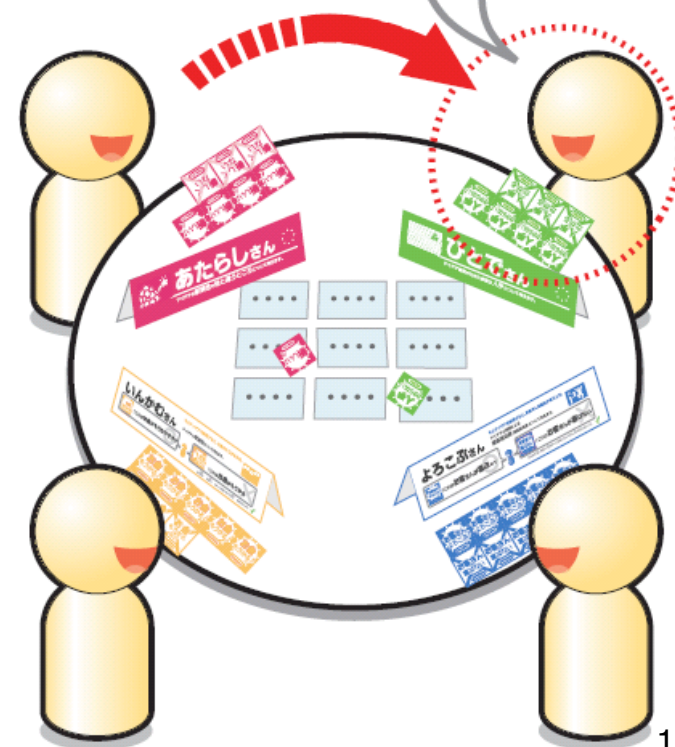


6

時計回りに交代し、
これを「○チップ」が
無くなるまで続けます。

(同じアイデアに
同じ人が何枚も
「○チップ」を
載せてもOKです。)

これは人手がかから
なくてよいと思う。
なぜなら○○だから。



(○を出し、更に○を出すケース)

例えば「いんかむ」さん・・・

「このアイデア、さっきに市場が大きくて儲かり
そうと言ってチップをのせたけれど、“広告収入”
もいけるかもしれない」

という感じで、先と同じアイデアに「○チップ」
の2つ目を載せる。

これもOKです。

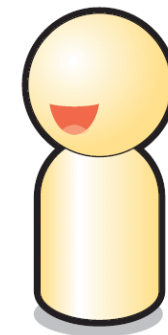
7

自分の手元に「○チップ」が無くなったら、自分の「役名札」の吹き出しを参考に、「×チップ」を載せながら懸念事項についてコメントします。

(自分が「○チップ」を置いたカードでもOK)



「これは**新しさが無い**と思う。
なぜなら○○○だから。」



(○を出し、×も出すケース)

例えば「ひとで」さん・・・

「このアイデア、小規模にやる場合は、さっき言ったように“人手”がかからずにやれるけれど、本格的な展開をした場合はかなり人手かかるな」

という感じに、前に○を出したものに×を出す。

これもOKです。

8

全員が終わったら、それぞれの「アイデアカード」毎に「○チップ」は1つ1点、「×チップ」は1つ1点として点数を付け、得点順に並べます。

これが、メンバーの価値観に添って良いと評価された順番です。

デジカメなどでこの状態を写真に撮り、議事録として残します。

3点



自転車通勤者だけに特別手当支給



1点



エレベータを使用禁止とする

0点



午後3時にみんなで体操タイム

9

通常ルールでは「自分たち独自のテーマや評価軸、よりゲーム性が高くなる罰ゲーム」などもお楽しみいただけます。ぜひチャレンジしてみてください。

IDEA Vote

アイデアポート
クイックルール

■ 詳細な使い方については、別途添付しております
取扱説明書をご覧ください

2～4名で下記のステップを60分程度で行います

『役(軸)』
を決める

評価軸を共有する

『〇チップ』
を出す

良い所を引き出す

『×チップ』
を出す

懸念事項を出す

アイデア
に順位付け

チームにとっての
TOP3を得る

- 「日々の仕事の中に、健康増進につながる行動を取り入れたい、どのようなアイデアが考えられるか。」というテーマでアイデア出し会議をしたと仮定します。

そこで出た9つの案の例が、水色の「お手本アイデアカード」です。

これを切り離し、机の真ん中に並べます。


- 8枚ある「役名札」は、アイデア検討の際に用いられる代表的な評価軸を表しています。

全員で話し合い、「役名札」の中から、このアイデアを実現するために大事だと思う「役名札」を人数分残して、その他の「役名札」は片付けます。(人数が3人の場合は、3枚残します)

よろこぶさん


- じゃんけんをして、勝った人から一人1つ「役名札」と「名札スタンド」を取り、自分の前に置きます。


- 各自、自分の「役名札」と同じ色の「意見チップ(〇チップ5枚、×チップ3枚)」を手元に置き、その他の「意見チップ」は片付けます。


- 先ほどのじゃんけんの勝者からゲームスタートです。

自分の「役名札」の吹き出しを参考に、よいと思う「アイデアカード」の片側に「〇チップ」を1枚載せながら30秒以内にコメントします。

「これは新しく良いと思う、なぜなら〇〇〇だから。」


- 時計回りに交代し、これを「〇チップ」が無くなるまで続けます。(同じアイデアに同じ人が何枚も「〇チップ」を載せてもOKです。)

これは入手がかわらなくてよいと思う、なぜなら〇〇〇だから。


- 自分の手元に「〇チップ」が無くなったら、自分の「役名札」の吹き出しを参考に、「×チップ」を載せながら懸念事項についてコメントします。(自分が「〇チップ」を置いたカードでもOK)


「これは新しさが無いと思う、なぜなら〇〇〇だから。」


- これが、メンバーの価値観によって良いと評価された順番です。

全員が終わったら、それぞれの「アイデアカード」毎に「〇チップ」は1つ1点、「×チップ」は1つ-1点として点数を付け、得点順に並べます。

これが皆さんの決めた評価軸によって決めたアイデアの実現性の高い順番です。

※ 表彰などでこの状態を写真に撮り、議事録として残し、終わりです。



■ 通常ルールでは、「自分たち独自のテーマや評価軸、よりゲーム性が高くなる新ゲーム」などをお楽しみいただけます。是非チャレンジしてみてください。

補足：

先にブレインライティングの後、ハイライト法で☆をつけた。上位20%のアイデアは判明したが、このワークで上位となるものは必ずしも☆の多さに一致しない。

創造的所産には、「新規性」「有用性」「実現性」の3要素があるが、ハイライト法の評価軸はいわば「魅力度」であり、それは「新規性」「有用性」のウエイトが高く、逆に「実現性」は入らない。

このワークでは、「ひとで」「さいふ」など、実現性の軸も多く含まれるため、こうした違いが出る。

このワークからも、ハイライト法は、大量のアイデアの中から、魅力度の高い上位を抽出していたことが分かる。

アイデア評価ワークのポイント

- アイデアを選ぶときには、はじめに評価軸を選ぶ。

こうすることで、合意形成可能なアイデアを選出できる。
一方、選び始めてからお互いの評価軸が違っていると分かる場合、選択作業においてアイデアの良し悪しではなくお互いの評価軸の良し悪しを主張しあい、判断基準がブレたり、合意形成がしにくくなったりする)

- 一度にたくさんさんの評価軸で見ない。

3つの軸を一度に担当するのは大変。2つならなんとかできる。
1つなら簡単にできる。

- 良い面、悪い面、2つの視点で見る。

10

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

ブレストを作ったA.F.オズボーン。

彼の流れをくむ系譜「CPS」には

「**発散**に関する根底ルール」 (≡Brainstormのルール)

と対を成す

「**収束**に関する根底ルール」 (5つ)

が存在する。

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

1 肯定的であれ

2 配慮せよ

3 目標をチェックせよ

4 アイデアを改良せよ

5 目新しさを考慮せよ

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

1 肯定的であれ

その何が優れているのかを考える。欲していない部分を探すのではなく、欲している要素を探す。

2 配慮せよ

粗い判断を避ける。偏見や先入観を一度外して、全ての選択肢を公平にみる。

3 目標をチェックせよ

正しい方向には進んでいかない”きらめく”アイデアに注意が必要。多くの優れたアイデアを目にするときには、当初の目標をガイドにして進む。

4 アイデアを改良せよ

全てのアイデアが解決として有効に働くわけではない。可能性のあるアイデアもブラッシュアップが必要。アイデアの改良に時間を費やすべし。

5 目新しさを考慮せよ

見えにくい可能性を信じる胆力をもつ。独自の考えをすぐに捨てる無かれ。削ったり、くみ上げたりして、再利用する方法を考える。

1 肯定的であれ

その何が優れているのかを考える。欲していない部分を探すのではなく、欲している要素を探す。

2 配慮せよ

粗い判断を避ける。偏見や先入観を一度外して、全ての選択肢を公平にみる。

3 目標をチェックせよ

正しい方向には進んでいかない”きらめく”アイデアに注意が必要。多くの優れたアイデアを目にするときには、当初の目標をガイドにして進む。

4 アイデアを改良せよ

全てのアイデアが解決として有効に働くわけではない。可能性のあるアイデアもブラッシュアップが必要。アイデアの改良に時間を費やすべし。

5 目新しさを考慮せよ

見えにくい可能性を信じる胆力をもつ。独自の考えをすぐに捨てる無かれ。削ったり、くみ上げたりして、再利用する方法を考える。

収束は判断と意思決定を含む。
判断は創造性のカギとなる。
そして繊細なものである。

賢い判断者は、
**後に堅固で輝かしいアイデアになる柔な
アイデアを取り逃がすのを避けるために、
次の根底ルールを注意深く選び
それに固執する。**

4

強化する

1

PPCO

アイデアの強化プロセス

アイデアの実現性を高めるワーク

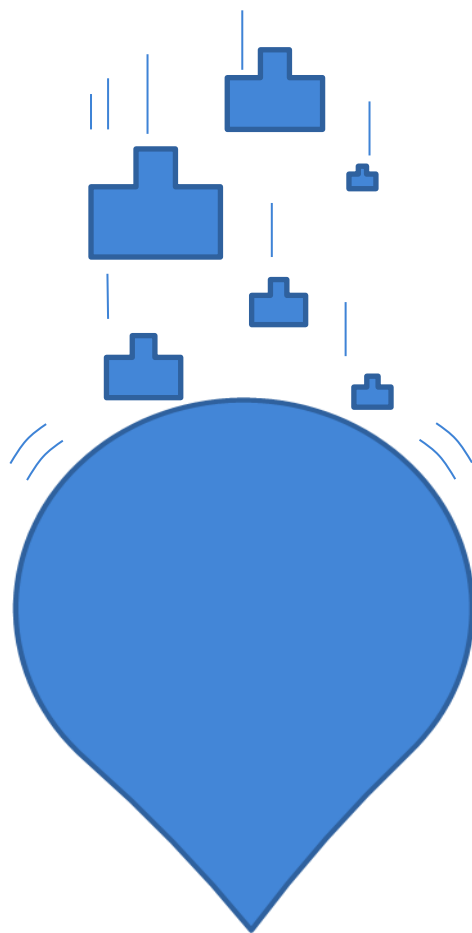
- **アイデアの強化**には、**批判は重要**です。
- ブレインストーミングは、「**批判禁止**」ではなく、**原義は「判断遅延**」です。
- 遅延した判断を、どこかで切り替えて**「判断（批判）するべき時**」が来ます。
- アイデアを強化するには**特定の手続き**で、**批判の力、チームの力**、を効果的に使います。



PP

Plus Potential

(6観点リスト)



C

Concern

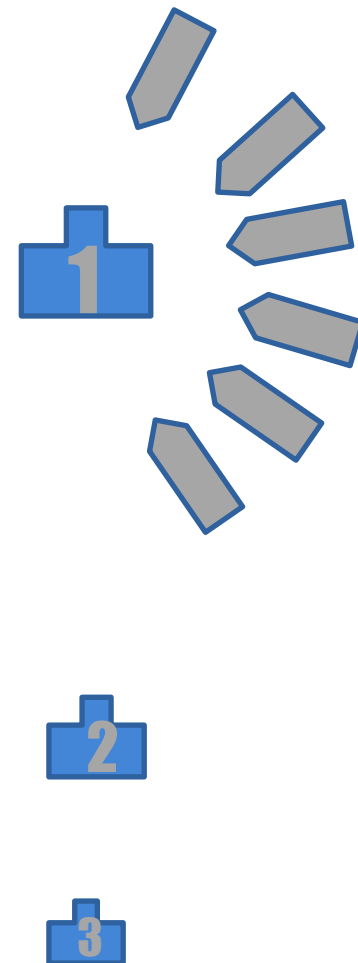
(8つの評価軸)



O

Overcome

(SCAMPER) (TRIZカード)



「PPCO」プロセス

- PP（プラス、ポテンシャル）のブレスト
 - “ヘッドが出るまで褒める”
- C（コンサーン）のブレスト
 - “批判ブレスト” あらん限りの懸念点を出す
- O（オーバーカム）のブレスト
 - 懸念上位3つに、チームの力を集束させて、打破。

手順（サマリ）

- 強化したい、優れたアイデアを用意。
 - 良い面（PP）を、5分ほど、出しあいます。
 - これ自体もブレストですので、便乗したものもOK、自由なほめ方でOK、質にこだわりません。
 - 懸念点（C）を、10分ほど、出しあいます。
 - これもブレストです。ただし第一ルール「判断遅延」だけを、機能停止にして。
 - ちょっとしたのもOK、あり得ないような心配事でもOK、質にこだわりません。
 - 上位の懸念点をハイライト法で抽出。5分。
 - 皆がペンを持ち、「重要だと思う懸念事項」に☆をつける。いくつでも。
 - ☆の多い懸念点トップ3を決めます。
 - 対策アイデアのブレスト（O）を20分ずつ。
 - トップの懸念事項を、無害化するにはどうすればいいか？をテーマにブレスト。
 - 出しつくしてなお不十分ならば、「あともう1ダース」といってアイデアをさらに12、24、36個と出す。
 - 第2、第3についても、同様。
- (終)

- なぜPP?
 - チームの心をパンパンにする。
不十分だと「C」で折れる。
- Cはどれくらい？
 - 大抵は、30個前後。多くても50～60個に
- Oはなぜ上位3つ？
 - 一番大きな壁を穿つと自然と問題は瓦解する。
 - 解決策のあり方も、多様なようであり、
実は40～50で埋め尽くされる（傾向がある）。

PP

潜在可能性を引き出す

アイデアの
「良いところ」
「潜在可能性」を、列挙するブレスト

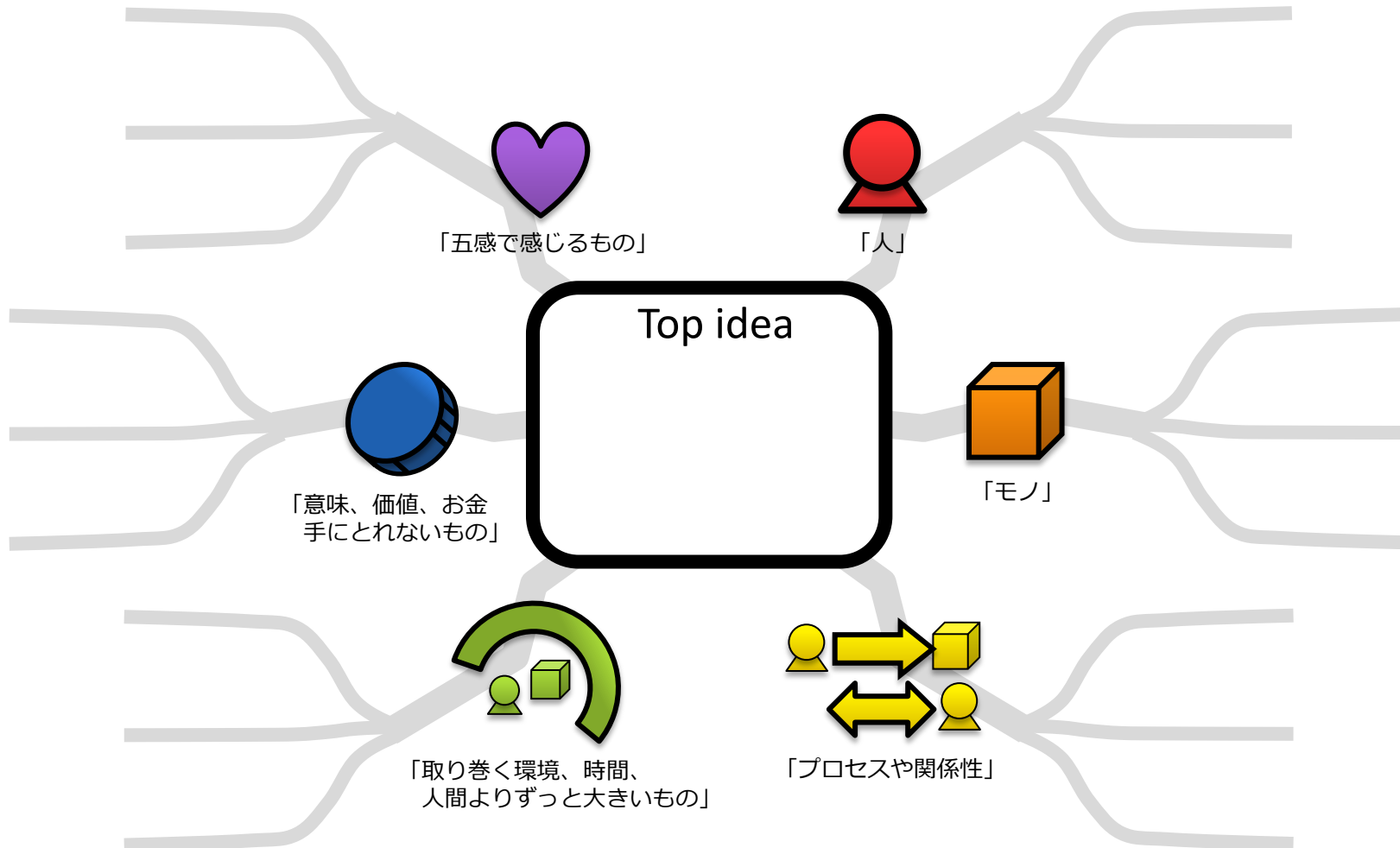
- ・ サポートツール→6観点リスト
- ・ 図3

- ・ グループワーク（5分）

図3

P.P.

- ・ 良い点
 - ・ 潜在的な可能性
- を引き出すブレインストーミング



C

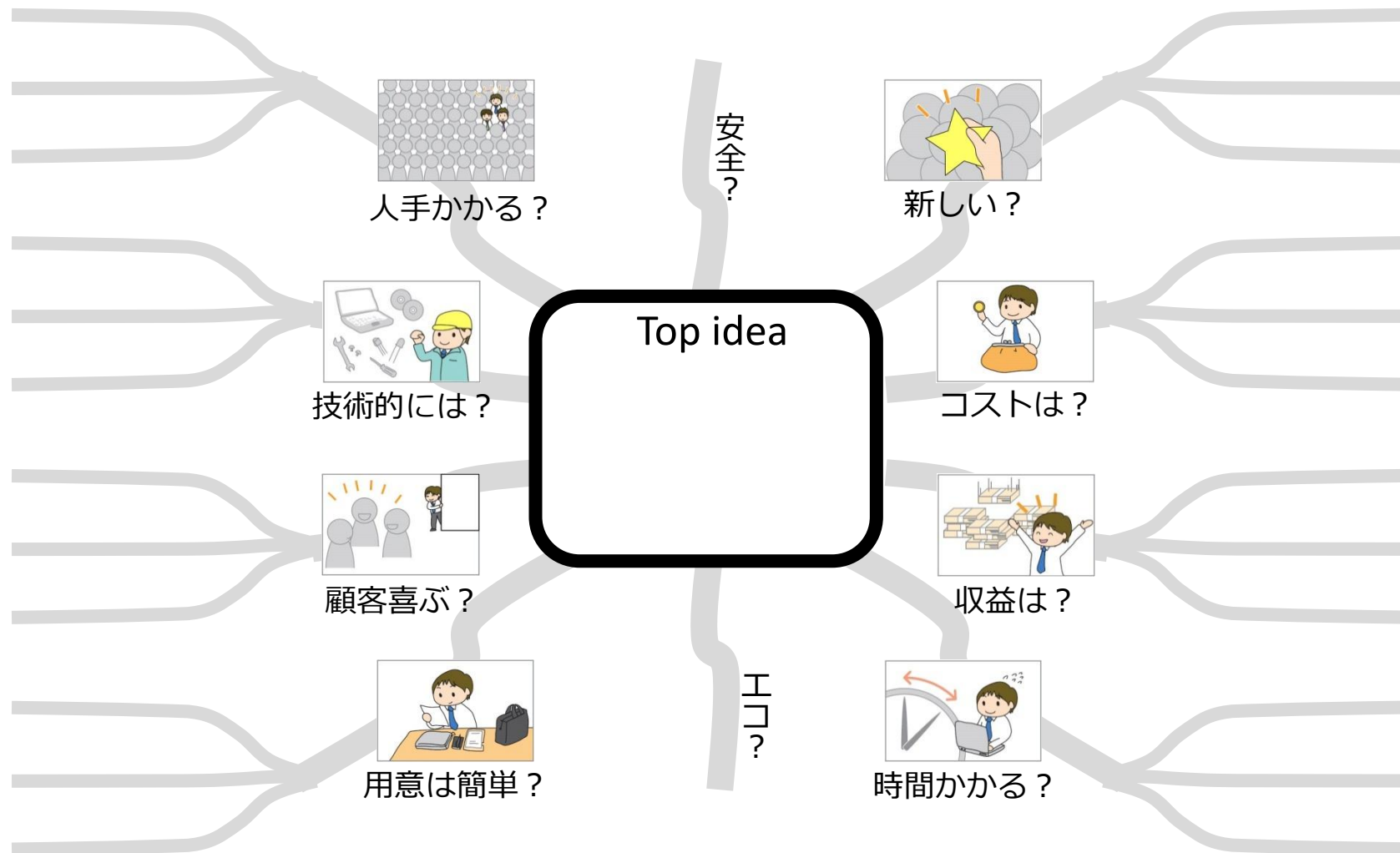
懸念点を列挙する

- そのアイデアの「懸念点」「心配なところ」を、列挙するブレスト
- サポートツール→IDEAVoteの「8軸」
- 図4
- グループワーク（10分）
- 発言しつつ、懸念点を記入

図4

C.

- ・ 心配な点
 - ・ 懸念されること
- を引き出すブレインストーミング



0

懸念点を打破する

重要だ！ と思うものに“○”

- 懸念点をリストにして、
“これは重要な懸念点だ”
と思うものに“○”を付ける
- グループワーク
※全員がペンを持ち、付ける（複数可）
- グループのMost“○”concernは、どれ？

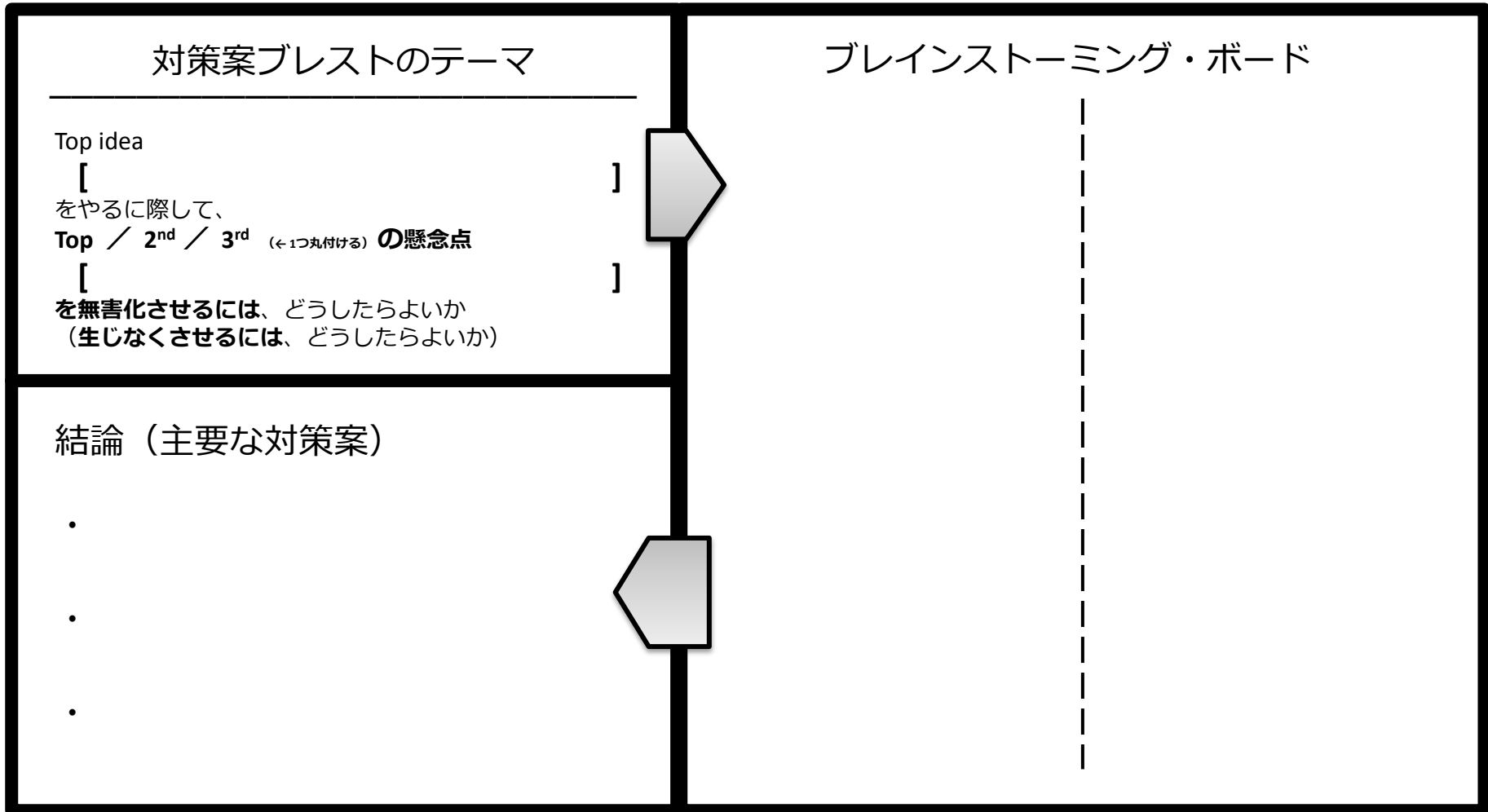
「Most“○”concernを打破するには？」
を発想のテーマにして、
ブレインストーミング

- 図5
- グループワーク（20分）
- 時間があれば
2nd “○”concern、 3rd “○”concernも

図5

0.

・懸念点の対策案
(Top / 2nd / 3rd)
をブレインストーミング



ブレストを助けるツール

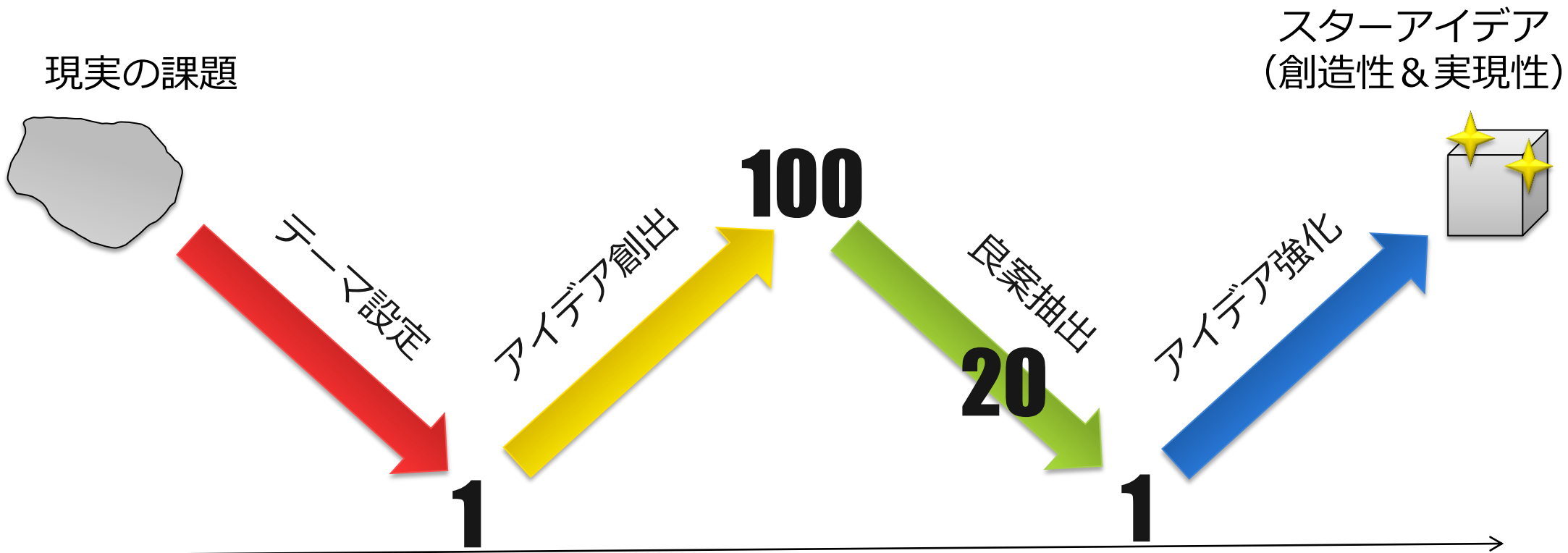
- 智慧カード
- はちのすボード

5

終わりに

12

メッセージ



4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

～続ける工夫～

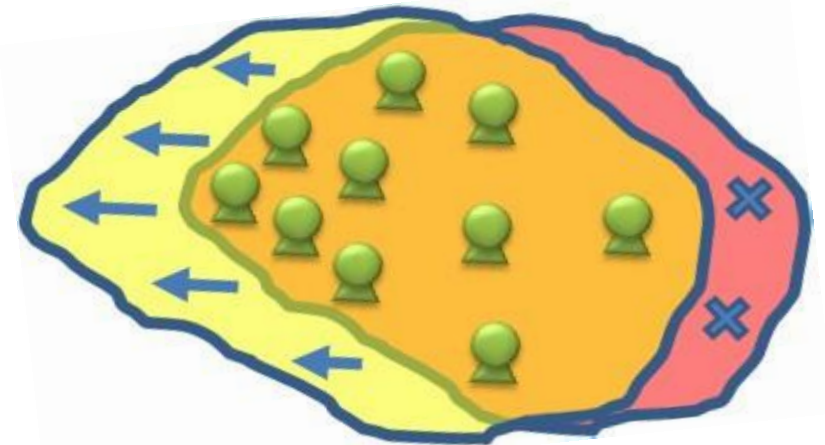
「8分ウォーク」

明日生まれる事業機会については 万人が同じスタートラインにいます。

人間は常に未充足を生み出します。
既存の市場は必ずしぼみ、
新しい市場が「毎日」生まれます。

明日生まれる事業機会については
万人が同じスタートラインにいます。

（既存を守ると同時に）常に新しいことを企画し、
取り込んでいくことが、必要です。

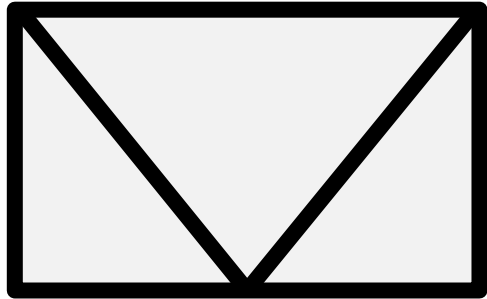


メガトレンドの傍流

創造的な人や組織が 次々と生まれてくる社会を 創りたい

アイデアプラント
代表 石井力重
rikie.ishii@gmail.com

創造支援が必要な時には、いつでもご相談ください
新しいことに挑戦するあなたを全力で応援します。



rikie.ishii@gmail.com
アイデアプラント 石井力重

ブログ
アイデアプラント
twitter
facebook

<http://ishiirikie.jpn.org/>
<http://www.ideaplant.jp/>
@ishii_rikie
石井力重

■ ワークショップの道具

- ブレスター
- 発想トランプ (開発中の試作品です)
- IDEAVote
- 智慧カード
- はちのすボード (本来は、A1サイズのホワイトボード「ブレイン・ペーパー01」)