

## ブレスター ワークショップアンケート 集計結果

日 時：2007年3月14日 10時～/13時～

場 所：Five Bridge (仙台市青葉区)

参加者：学生8名、社会人(含む、経営者)8名

ファシリテーター：石井力重 (アイデアプラント代表)

ブレスターの体験ワークショップ開催直後に、無記名(性別、年代のみ記入)で[Q1]～[Q3]のアンケートに答えていただきました。

アンケートの回収率100%(設問への回答率は、 [Q1][Q2]は100%、[Q3]は72%)

---

[Q1]ブレスターを体験してみて、どんなことを感じましたか？

---

- ・ ブレスターを学ぶことができ、頭の体操にもなった。今回で、二度目でしたが、飽きることなく出来ました。自分の考えを出しやすくなったと思います。(20代男性)
- ・ 一緒にプレイする人によってアイデアの切り口や発想が全然違ってくる。アイデアは自分のものではなく共有の財産なのかもしれないと感じました。(20代男性)
- ・ 楽しみながらアイデアを生み出すことが出来ると思います。適切な質問カードがあれば、引き出されやすい。他の参加者のアイデアもプラスされて、アイデアを生み出しやすいなど感じました。(40代男性)
- ・ 役割カードを減らすことを考えながらやらないと、カードがなかなかなくなる。罰ゲームの内容がおもしろくて、最初のテーマもたくさん選べるので、いつでも何度も、誰とでもどこでも楽しめるゲームだと感じました。(30代女性)
- ・ いくつかのバリエーションを創れそう。勝負無しでやってみたい(札を減らす競争だと、自由になれない。)(アイデアのおもしろさ等をグループ間で競争。)(40代男性)
- ・ はじめのうちは、ルールの把握にとまどうことも少しありましたが、ルールの繰り返しなので3フェーズ目はスムーズでした。(30代男性)
- ・ 一回だけではピンとこない。何度も繰り返し使うことによって本当に良いアイデアが出てくるのでしょ。 (40代男性)
- ・ TOIカードがあるとアイデアが出やすかった。質より量の緑の役割だったが、TOIカードなどのヒントがないと、逆にアイデアが出てこなかった。(20代男性)
- ・ アイデアを引き出す切り口の多さに驚きました。(20代男性)

- ・ 最初どうしたらいいか、よくわかりませんでしたが、やっていくうちにわかってきました。色つきのカードのカードに沿ってアイデアを出して行って、カードを捨てていくのが勝ちにつながるのですね。発言をゲームによって強制するというアイデアが面白いとおもいました。  
(20代男性)
- ・ とにかくまず数なんだなあ。とおもいました。出尽くしてから創造的なアイデアが出てきてブレクスルーするんですね (20代男性)
- ・ とにかくアイデアを出さなきゃ、という気持ちになりました。(量だったため)。何でも良いから、まず出しちゃえばいいや、ということをしんがり受け入れられました。(20代男性)
- ・ 実際にどのように会議がひらかれているのか、大変興味深く体験することができました。もっといろいろなテーマでこのゲームをしたいなとおもいました。(20代男性)
- ・ ゲーム自体がファシリテーターの役目を果たしてくれるんですね。以前習ったマンダラートだけではなかなか深いアイデアが出てこなかったんですが、プレスターを使えば絞りだして実感します。よく考えます。(20代男性)
- ・ 後半になればなるほど、頭をフルに使っていることを実感した。やはり出尽くした感のある頭脳から”ポンッ!”とアイデアが出ると実感。(20代男性)
- ・ 普段「アイデアを出して」と言われてもなかなか出てこないのだが、このようにゲームでルールを決めてあると思っていただけよりも、アイデアが出てくることにおどろいた。(20代男性)

---

[Q2]プレスターはどんな場合に向いていますか?どんな場合に向いていませんか?

※向くの回答に「向く」、向かないの回答に「不向き」を集計者にて付記※

---

向く：マンネリ化した企画部向き (20代男性)

向く：研修の導入時、アイスブレイク、課題(会議)が煮詰まった時。  
社内のコミュニケーション促進(他部署とのコミュニケーション)  
子供の創造性を育む (20代男性)

向く：企業内研修や自営業など課題が明確な参加者  
中・高校生など発想力豊かな世代

不向：主婦層など  
ただ参加したい等、目的が不明な場合 (20代男性)

向く：社員間のコミュニケーション(家族や町内会など)  
企画会議、商品開発  
政治家に活用してもらいたい(教育の場とか?) (30代女性)

向く：ある程度、意見が出せるグループをさらにブラッシュアップするのによい。

不向：まったく会議不慣れなメンバーはとまどう。(40代男性)

向く：チームコミュニケーションの促進、ブレインストーミングの学習に向いている。

本を与えられて学ぶよりわかりやすい。

不向：アイデアを出しても、社長の一喝で場がひっくり返るような組織には向いていないだろう。

(30代男性)

向く：新人研修など(40代男性)

向く：何か物事をやる時、問題を解決する時など、どんな場合にも向いていると思う(20代男性)

向く：企業の新入社員研修、議論の仕方を学ぶことができる。

はじめて会う人たちによって作られるグループでのディスカッション。(20代男性)

向く：具体的な問題を解決するという意味で、会社とかでリラックスしてプレイするのはいいと

おもいました。学生としてはテーマがもっとくだらないのがあったほうがエンターテイメント性を高められていいのではないかと感じました。(20代男性)

向く：アイスブレイクに向いていると思います。

初対面の人とゲーム感覚で仲良くなれる。

不向：既に何度も回数を重ねるとマンネリ化してしまう気がします。(20代男性)

向く：アイデア出しを苦手としている人達がやる場合は、知り合い同士でやる方が良いと感じ

ました。(20代男性)

向く：このゲームは是非、塾生などにやらせてみたいです。中学生は雑談をしていると、すごく

おもしろい話をしたり、アイデアがあります。(20代男性)

向く：取り組む問題、テーマを設定できるかどうかだと思います。そのアドバイスがほしいですね。

不向：何でもかんでもやると失敗しそうな気がします。(20代男性)

向く：全く新しい視点からの商品や企画を作らなくてはならないときに向いているように感じた。

不向：反対に、すでに制限が決められているような企画には、少々自由がきかないかもしれない。

(20代男性)

向く：課題が明確なものの方が向いていると思う。

不向：あまりぼやけたテーマだと話があちこちに飛んでしまうと思う。(20代男性)

---

[Q3]ブレスターに、良いキャッチフレーズがあれば教えてください。

---

- ・ 創造性が身に付く一時間 (20代男性)
- ・ ブレストするならブレスター (20代男性)
- ・ ” 全員参加” になってしまうブレスター！ (40代男性)
- ・ やわらか\*\* (40代男性)
- ・ アイデアのデパート (20代男性)
- ・ **Braster for the Better Idea!** (20代男性)
- ・ まさにアイデアのサーフィンや (20代男性)
- ・ 楽しく、仲良く、ブレスター (20代男性)
- ・ アイデア しぼり出し機 ブレスター (20代男性)
- ・ トライディア (トライ+アイデア) (20代男性)
- ・ 絞り出せ！アイデア！  
どんな人でもクリエイターに変わります。  
あなたの眠れる引き出しの鍵を、そっとはずします。(20代男性)
- ・ あなたの発想 創ります。ブレスター！ (20代男性)
- ・ はじけるヒラメキ！！ (20代男性)

以上