

2010年2月19日

平成21年度第4回 職業能力推進者講習会

創造経営を目指して

枯渇するアイデアを、
社員のやる気とともに
引き出すには

アイデアプラント
代表 石井力重

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

余談：
簡単なゲーム
(発想の特性)

<資料は無し>

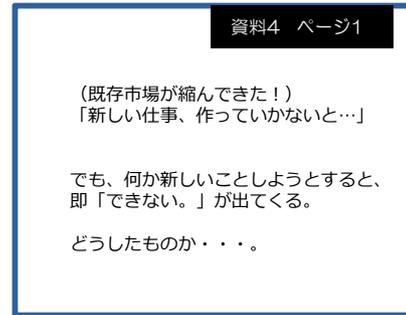
(既存市場が縮んできた！)

「新しい仕事、作っていかないと…」

でも、何か新しいことしようとする、
即「できない。」が出てくる。

どうしたものか・・・。

(一番後ろから見ると・・・)



(見えにくい時、
ペンを横にしてください)

見えにくい時、
ペンを横に
してください。

(既存市場が縮んできた！)

「新しい仕事、作っていかないと…」

でも、何か新しいことしようとする、
即「できない。」が出てくる。

どうしたものか・・・。

既存市場が
縮んできました！

新しい仕事、
作っていかないと...
と...

でも、
何か新しいこと
しようとする、

即、

「できない。」

が出てくる。

どうしたものが

● ● ● ○

(組織を見ると…)

「組織の中では、
創造的な能力は、
発揮しにくい…」

(個々人を見ると)

「もっと、能力、
引き出せそう
なんだけど…」

どんな人にも、組織にも、
創造能力はあります。

「それを引き出す何かが必要だ。」



(組織を見ると…)

組織の中では、
創造的な能力は、
発揮しにくい…

(個々人を見ると)
「もつと、能力、
引き出せそう
なんだけど…」

どんな人にも、
組織にも、
創造能力は
あります。

それを引き出す
何かが必要だ。

創造技法は、個人や現場でも使えますが
創造組織へむけて「知的生産の中心=会議」に
フォーカスしてご紹介します

skip

目次

アイデア会議を湧かせる

- ・ 3つのスタイル
- ・ 2つのコツ
- ・ 1つのツール
- ・ 創造的な考え方のガイドライン
(・ TRIZ発想法)

紹介する創造技法の適する職場

skip

	<技法名>	企画・営業系	技術・製造系
即効 ↑ ↓ 深考	アイデアのチェックリスト	★★★	★
	アイデア会議の3つのタイプ	★	★★★
	テーマ設定（オーナーシップ）	★★★	★
	2段階アイデア会議	★★	★★
	TRIZ（40パターン）	★	★★★
	創造的思考のガイドライン	★★★	★★★

資料10Pへ
ジャンプします

アイデア会議を湧かせる 1つのツール

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 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 ↓ 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 http://www.idea-plant.jp/
何かを 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、 複雑さ、価値	
何か 他の使いみち 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 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	

素早くアイデアを。

手順 1

課題（発想のテーマ）を単純にする

- ・ 複雑 → 1つ
 - ・ 抽象 → 具体
- ⇒ 発想 ⇒ 拡張

手順 2

左側を見てゆき、気になるものを見つける

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 ↓ 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
何かを 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、 複雑さ、価値	
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	
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	


 IDEA PLANT
<http://www.idea-plant.jp/>

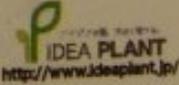
この時点でアイデアが出れば
メモして、完了です。

「もう一押し、手助けがほしい」
という時は、手順3へ。

手順 3

右に示された観点にフォーカスして考える

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 ↓ 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
何かを 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	
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	
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	


 IDEA PLANT
<http://www.idea-plant.jp/>

コツ

思い浮かぶことを、すべて書く

- ・有用性がよく分からないものも、書く
- ・心配な点が多そうなことも、書く
- ・すでに試みていたことも、書く

理由

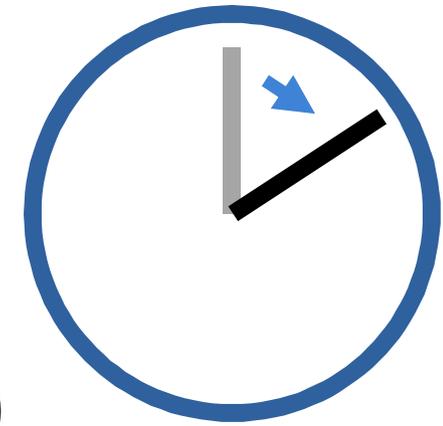
特性：重要でない「考え」を、人は、
何度も見つけてしまう。

対策：**外部化**（書くか言うをるといい）

思考の助走：「一枚びっしり、無駄書き」のススメ

では、実践してみましよう。

10min



- 1) 2人で組になる
- 2) 発想テーマを決める (1分)

次の例題から選んでください。

1. **社内の会話**を今よりも**増やしたい**。どうすればいいだろうか。
2. **趣味に使えるお金**を今より**2割増やしたい**。どうすればいいだろうか。
3. **伴侶との会話**がだんだん減ってきた。今の**倍の会話量**にするにはどうすればいいか。

- 3) 各々で、発想する (5分)
- 4) お互いのアイデアを紹介 (1.5分×2)

さて、次は
アイデア会議の
実践方法です。

まずは、実施例を（次へ）

新しい防災アイテム について、 アイデア会議を した事例

(みやぎ工業会の分科会)

⇒PDFへ

資料3Pへ
ジャンプします

アイデア会議を湧かせる 3つのスタイル

アイデア会議ータイプ1

**6人でテーブルを囲み
3分ごとにシートを回す**

手法名：ブレイン・ライティング

memo

やってみましょう。
ブレインライティング

テーマは

**新しい防災アイテム
のアイデア ⇒ワーク**

ビデオをご覧ください。

前半 <http://www.ideaplant.jp/video/#bw1>

後半 <http://www.ideaplant.jp/video/#bw2>

関連ツール名：ブレイン・ライティング・シート2

アイデア会議ータイプ2

**フリップボードに各人が
書いて、一斉に提示する**

手法名：フリップボード会議

- 1) 3分、考えてアイデアを書く
- 2) 一斉に前に掲げる
- 3) アイデアをひとりずつ説明

2～3周やるだけでも、
流れが出来る。

100円のスケッチブックも可。

関連ツール名：なし

アイデア会議ータイプ3

**3分ごとに、カードを回し
各人が書き、追加してゆく**

手法名：アイデアカード会議

- 1) 3分、考えてアイデアを書く
- 2) 左隣に回す
- 3) 右の人が書いたカードを
発想の刺激にしてさらに書く。

できれば「6回」ぐらい回す。
名刺サイズの紙がオススメ。

関連ツール名：なし

アイデア会議を湧かせる 2つのコツ

オーナーシップ

「それは、本当に
私たちの問題だろうか」

「オーナーシップ」があるように
テーマを調整するだけでも、
メンバーの創造力を引き出せる。

(「オーナー = 所有者」「シップ = 意識」
「当事者意識」やそれに伴う努力をふくめて「自助努力」と
翻訳されることが多いが、
「その問題は、自分の所有している問題である、と感ずること」が原義に近い。)

例：経理部の月末の山のような残業

アイデア出し → 途中で頓挫

↓ どうすれば良かったのか？

はじめに「オーナーシップがあるか」
をチェック

答えが「NO!」なら

テーマか、メンバーを **再設定**する

2段階アイデア会議

What

「あつたらしいな,こんな□□」



1つ選び、課題を整理・単純化



How

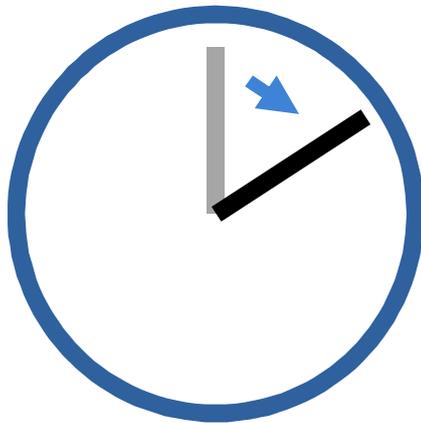
「○○するにどうすれば良いか？」

Whatは、若手や専門外の人が
Howは、ベテランや経験豊富な人が
たくさん力を発揮する傾向あり

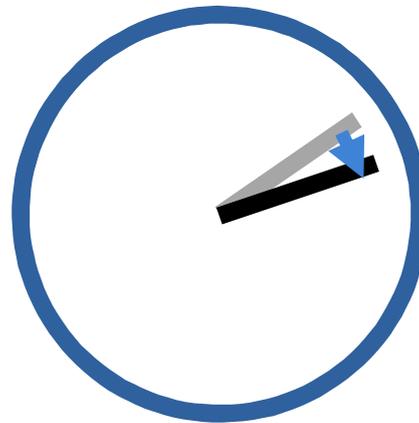
時間を明確に示すだけでも、

「What」部分は、
ぐっとやりやすくなる。

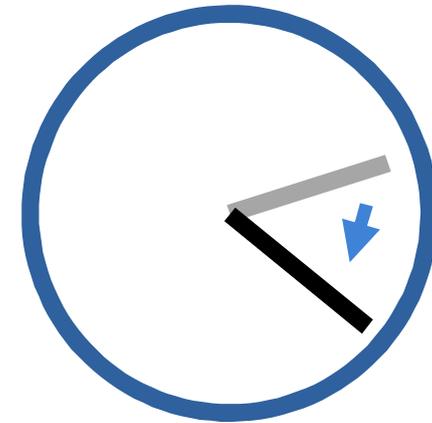
What = 10min



選択 = 3min



How = 10min



Howは、実現方法。目的に至る方法。

アイデアには「新しさや魅力度」と「実現性」の2つが必要。

これを段階をわけて。メンバの総力で作り出す形になる。

→ 「アイデア・スイッチ」 P159

アイデア会議を湧かせる
創造的な考え方
のガイドライン

創造的思考のガイドライン

(ブレインストーミングのルールの根底にあるもの)

出典：アイデア・スイッチP144～153

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

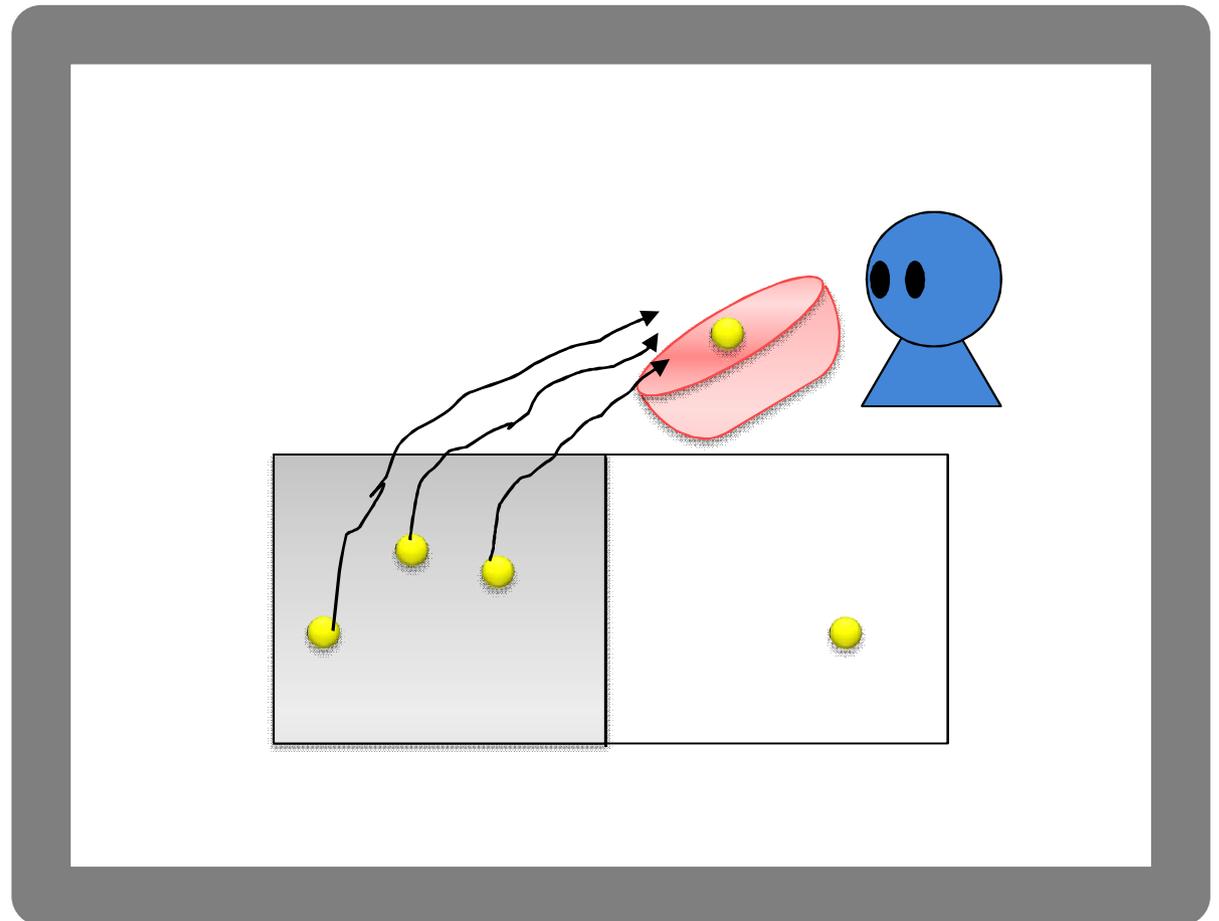
突飛さ歓迎

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

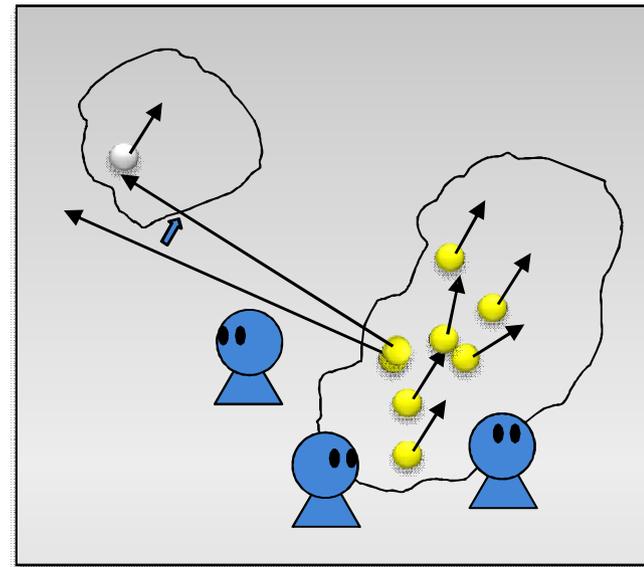
突飛さ歓迎

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

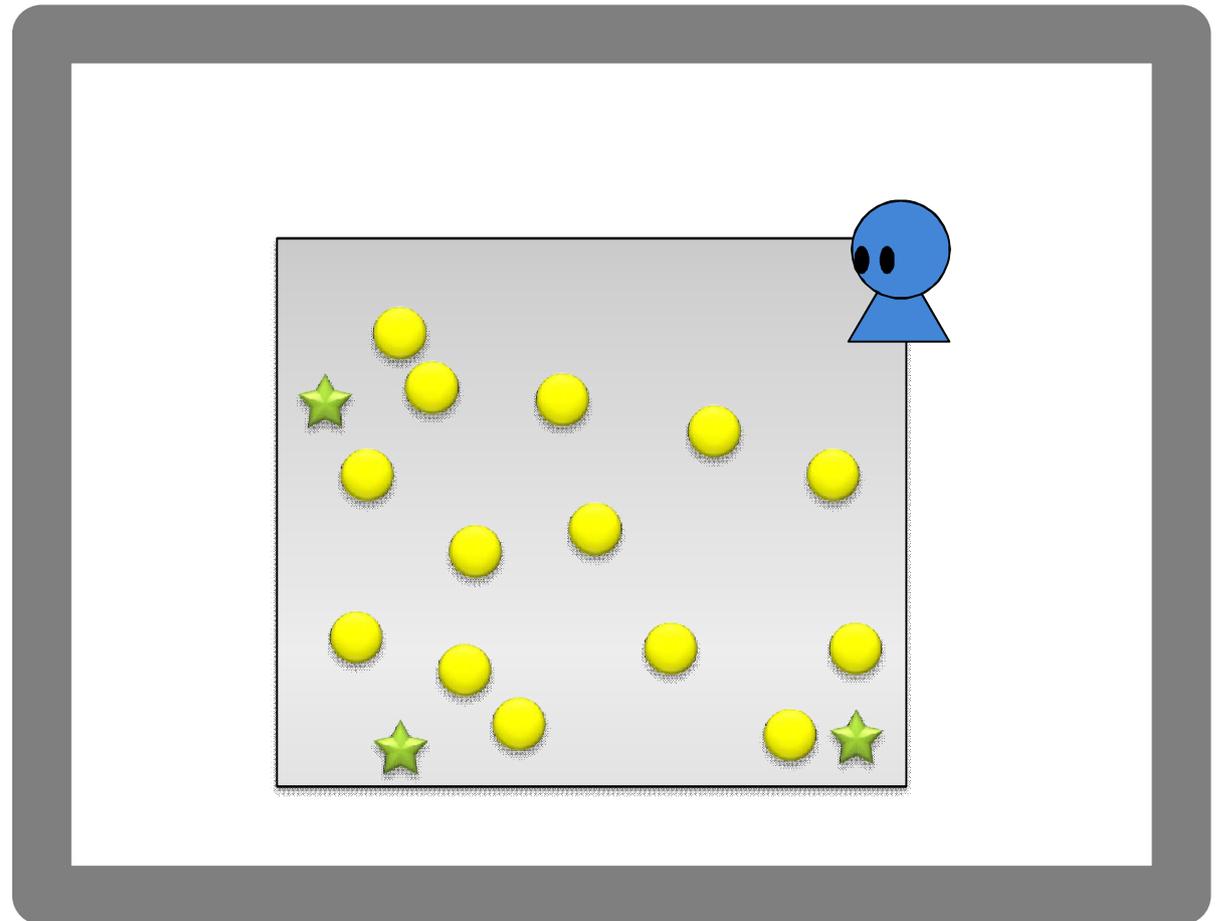
突飛さ歓迎

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

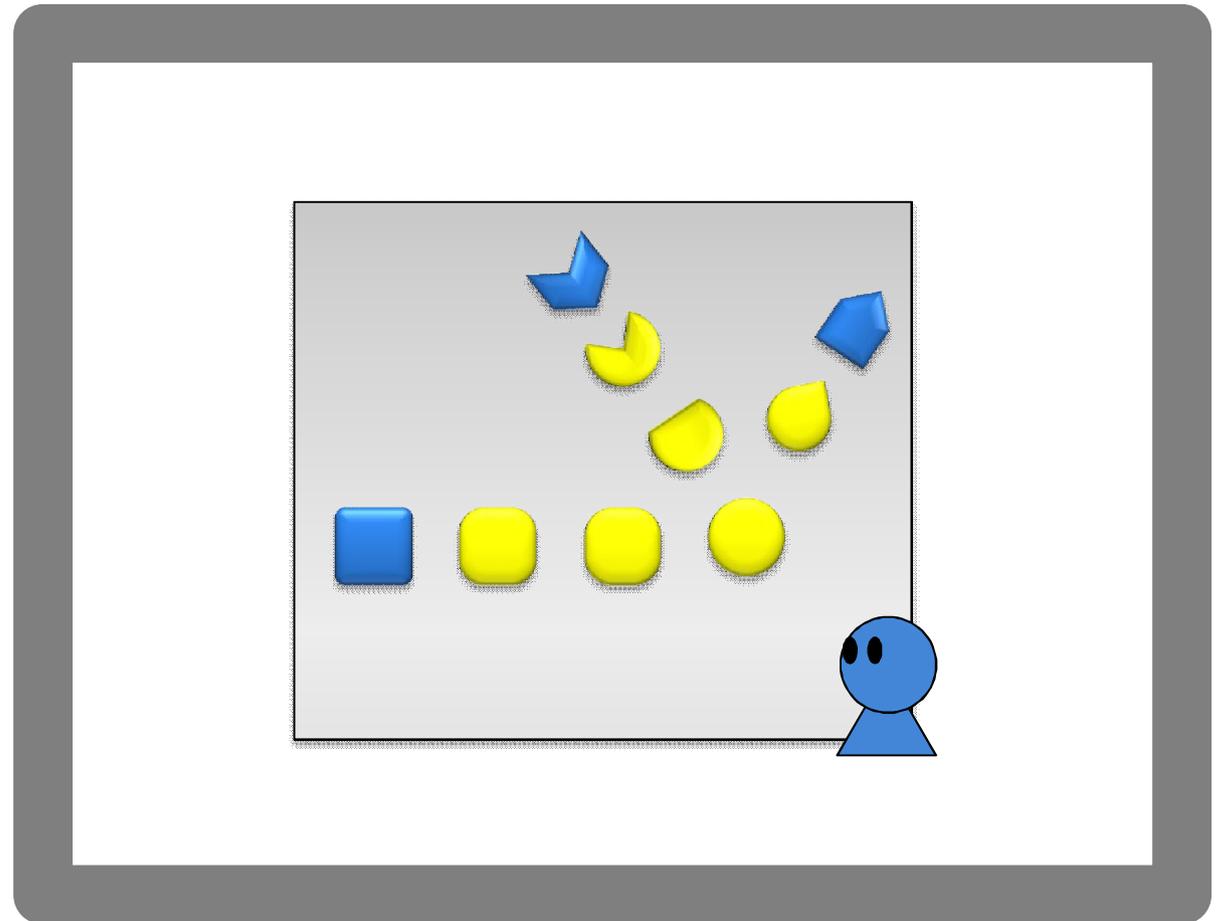
突飛さ歓迎

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

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。

skip (お尋ね下さい)

TRIZ (智慧カード)

ブレークスルーの
40パターンで発想する

発想トリガーには
何種類かあります。
その強力なものに
「TRIZ (トゥリーズ)」
があります。

⇒WEBサイトへ

<http://triz.sblo.jp/>
もしくは
「智慧カード」で検索

発明的問題解決理論「TRIZ」を応用して作られたカードツール

智慧カード (Idea Pop-up Cards)

1 カードを選ぶ 2 あなたの状況にあてはめる 3 役に立つインスピレーションに繋がる ⇒ 独創的な発想と解決策を見つけよう!

information

【智慧カード1】分けよ

この切り口は、次のような場合の問題解決に有効です。

- ※作りやすさを改善したい(製造の容易さを改善したい)
- ※保守の容易さ、修理の容易さを改善したい
- ※顧客性・適応性・融通性を改善したい

智慧カード 1

検索ボックス

検索語句

【検索】
↑「楽しくカイゼンしたい」↑
「改良アイデアの出し方、
知りたい」↑「TRIZを手軽
に体験したい」... そんな方
へTRIZの発明原理(技術
的ブレークスルーの40パ
ターン)及び、それをもとに
開発されたカードツール智
慧カード(ちえカード:
chieca)を使ったアイデア
の出し方をご紹介します。
※ご案内: このサイト
は宮城TRIZ研究会により
運営されています。TRIZ
は創造的な技術開発の理
論です。ロシアのアルトシ
ュー氏が開発し、世界中で
使われる、重要な理論です。

セット表示

TRIZは、技術系組織の発想力を豊かにする道具としてオススメです。

通常は技術課題の解決策を発想しますがビジネス問題にも応用出来ます。

発想のやり方

- 1) 次々めくり発想
出来そうなものを選ぶ
- 2) そこからアイデアを広げる



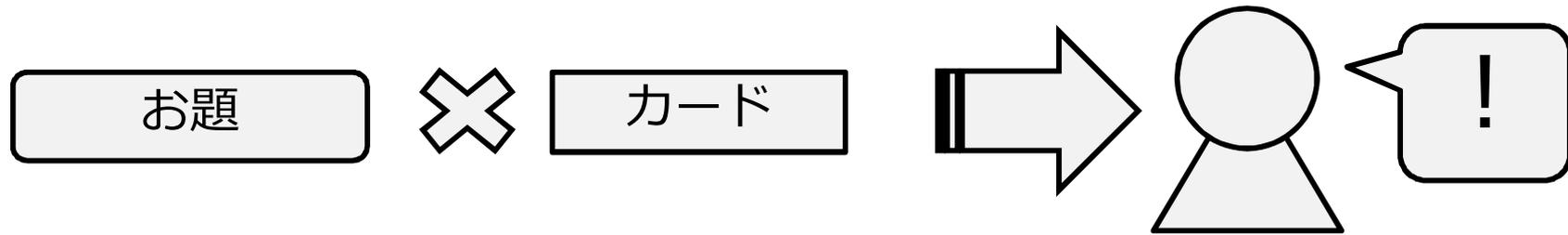
<http://www.ideaplant.jp/video/#TR1>

ここでは、事例をわかりするために、
ビジネス問題に近い、発想事例を紹介します。

例 : 観光サービス業の
現場マネージャの発想サンプル

前提 : 数人なら温かいまま、同時に出せるが
多人数の料理は、同時に温められない。

問題 : 観光バスが到着。
一度に大量のお客さんが来店。
皆に温かい料理を、
なるべく短時間で、提供するには？



料理法> 断熱団子 あつあつのチーズ・ソースを注入

油膜のスープ めるい場合は、熱した油をかけます。 食材に、剣山で穴をあけ、熱がすぐとおるように。 パイ生地で包む 辛いお茶

容器> さめると色が変わる容器（どれが火をつけたかすぐわかる）

重ねて表面積へらす容器。容器を熱しておく。熱湯やかんに張り付く容器 熱湯をそそげるパン（料理のさめないお盆）。火をつけると溶け落ちる印がある（どれをつけたかすぐわかる）。

保温カバー> 保温性の高い被膜をかけておく

お膳の上に保温ドーム。保温容器を何割か。のこりは厨房から。

着火装置> 着火の棒は火をつけたままの炭（保護カバーも）

マシンガンのマッチの道具。火をつけると楽しいなにかが演出される→自分で。（炎の色とか、燃え始めの楽しさとかを、エンターテイメントとして提供することで、お客さんにつけてもらう）

体> 食堂前に、3分足湯。

足元が温風 ほっと靴下プレゼント

環境> 部屋を熱くする

暖かい部屋→寒くする→暖かくする→寒くする（暖かく感じるかも）

この発想パターンカードは本来、技術アイデア創出のためのカードです。

「このユニット、表示部の輝度をもっと高めたい
しかし、電力消費量はもっと抑えたい」という
高度な課題の場合に、カードをめくっていくと
必ず、いくつかの示唆は得られます。

詳しくはこちらのWEBをご覧ください。

<http://triz.sblo.jp/article/5002252.html>

技術アイデアの発想事例（TRIZ連載）も
ご覧になれます。

本日のまとめ

1. 5分でアイデアを出すための道具
「アイデアのチェックリスト」 … 【カード】

2. 会議のやり方をちょっと変えるだけでも
「引き出しやすいアイデア会議」 … 【シート】

3. 創造的な頭の使い方のガイドライン
「ブレスト、4つのルール」 … 【カード】

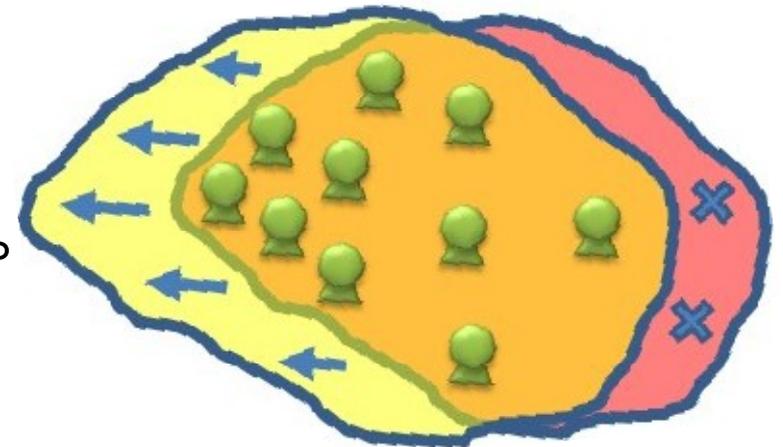
メッセージ

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。

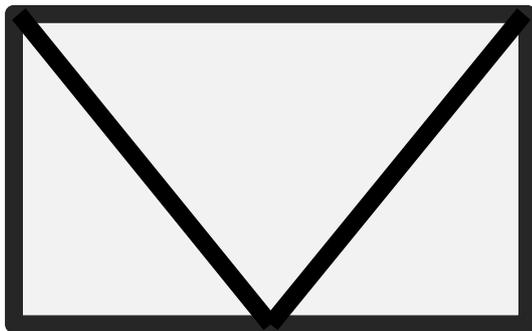
明日生まれる事業機会については
万人が同じスタートラインにいます。

(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。



アイデア出しのやり方に
困ることがあれば、ご連絡ください。

全力で応援します。



rikie.ishii@gmail.com
アイデアプラント 石井力重

活動報告ブログ <http://ishiirikie.jp/category/801376-1.html>
twitter https://twitter.com/ishii_rikie
メールマガジン (年に1、2通) <http://www.ideaplant.jp/download/>

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

石井力重

■ 免責事項等

- 無断転載は禁止しておりますが、個人や組織での活動の材料にぜひお使い下さい。
- 全文複製はしていただいて結構です。知人や同僚の方にも、ぜひお勧めください。
- 各種技法の内容の実行は聴講された方の自己責任でお願いします。
- 自社の企画・開発のために使うのは歓迎ですが、このワーク内のコンテンツの販売・ワークショップへの利用で利益を得る行為は、基本的には禁止しております。ご要望のある時には、ご相談下さい。

■ 発行者情報

- 発行者：石井力重（アイデアプラント）
- 感想、質問、実行の結果などは rikie.ishii@gmail.com へぜひ、お寄せ下さい！
- メルマガの登録は、以下のURLの登録フォームから
<http://www.ideaplant.jp/download/>
- アイデアワークは
アイデアプラントへ
<http://www.ideaplant.jp/aboutus/>

Copyright IDEAPLANT