

2009年9月6日

---

# アイデア創出の技術 2

～農商工連携プロデューサー育成塾～

---

アイデアプラント

代表 石井力重

**[ワーク] 5分、紙に書く**



アイデアに関する困りごとを、書く (5分間)

# この時間の目的

- ゲームで学ぶ、  
優れたプロデューサーの思考様式を。
- 新事業アイデアを、  
早く、大量に。
- 初期的なアイデアを、  
具体化。

1

**ゲームで学ぶ。**

**優れたプロデューサーの  
思考様式を。**



# プロデューサー・メーカー



4つの役割

「**構想さん**」

「**ネットワークさん**」

「**やり抜くさん**」

「**信用さん**」

の中から、各人が  
担う役割を決めます。

1

2

3

4

5

6

手元にもつ役カードに  
即したアイデアを  
記入用カードに書く。

自分の番で  
場に出すことで、  
役カードを減らせます。

1

2

3

4

5

6



最終的に手持ちの  
役カードが  
最も少ない人が  
勝ち。

1

2

3

4

5

6

手持ちのカードが  
最も多い人が  
負け。

ちよっぴり恥ずかしい  
罰ゲームが  
待っています。

1

2

3

4

5

6

# ゲームの準備

# 自己紹介

名前と、  
自分の今の仕事  
(あるいは、  
将来の取り組み)  
を話す。(一人1分)

1

2

3

4

5

6

全員、太いペンを  
用意します。

推奨：

サインペン

太く、くっきりかけるもの

1

2

3

4

5

6

4つの役割の中から、  
各人が担う役割を  
決めます

(希望する役が  
重なる時は  
じゃんけん)

1

2

3

4

5

6

アイデア出しの  
テーマを  
皆で確認します

(アイデア出しの  
テーマシートを  
ご覧ください)

1

2

3

4

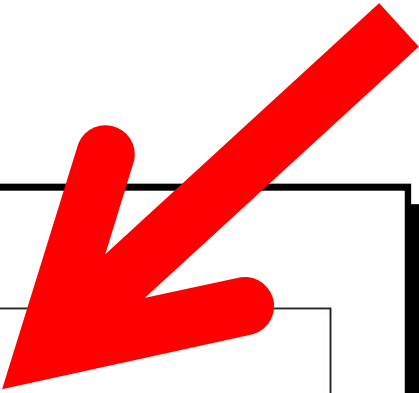
5

6



## テーマ

4人の持っている  
資源をあわせて  
出来るかもしれない  
新しい事業・  
新しい商品のアイデア



## オリジナルテーマ

アイデア出しのテーマをアレンジした場合は、この欄に大きな文字で記入してください。アイデア出しのテーマの書き方に迷ったら、右の表現を参考にしてください。

- 新しいことを企画する会議 → 「新しい〇〇のアイデア」
- 課題を解決する会議 → 「〇〇するにはどうすればいいか」

自分の役カードを  
めくって行って、  
中から10枚、  
アイデアを  
思いつきそうな  
カードを選びます  
(3分)

1

2

3

4

5

6

そのカードは手元に  
表にして並べます。

残りのカードは、  
伏せて中央に  
おいておきます。

1

2

3

4

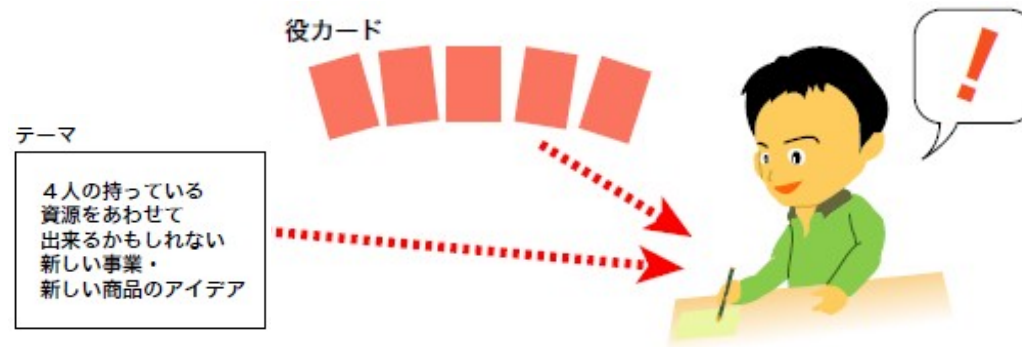
5

6

アイデア（記入）カードを  
一人10枚とります。

手元の役カードから  
思いつくアイデアを  
書きます。

（5分）



1

2

3

4

5

6

ゲーム中に書くことも  
できます。

しかし、この5分で  
できるだけ、  
アイデアストックを  
作っていた方が有利。

1

2

3

4

5

6

## アイデア記入のコツ

- ・自分の役カードに即したものを書きます。
- ・1枚のカードには、1つのアイデアを記入します。
- ・大きな文字で短いフレーズで書いてください。
- ・出す時に、話して補足してください。
- ・新しい事業、新しい商品という完全なアイデアでなくても結構です。

新しい事業・商品をつくるきっかけとなる簡単なアイデア、小さな具体的行動だけでも結構です。

また、4人の持っているような資源にはないものを使うアイデアでも結構です。

なおアイデアの実現性が低くても結構です。

「これって無理がある…」

「しかし、どうやって実現すればいいかわからない…」

「アイデアと言うには、当たり前すぎるかな」

と感じるものでも、構いません。

このゲームの最中は「未成熟なアイデア」でよいので、パスせず、

とにかくアイデアを出すことを目指してください。

## 【記入例】

〇〇と△△を  
合わせてみる。

# ゲームのルール



# じゃんけんで順番を 決めてアイデアカードを 出します。

勝った人から時計回りにアイデアを場に出して行きます。  
1回に出せるのは1枚です。

アイデアカードと、関連する役カードを場に出します。  
出したら、次の人に番が移ります。

出せるアイデアカードのストックがなくなりそうなら、  
自分の番が来てから書いても良いですし、

他の人の番の間に書いておいてもかまいません。

カードを出すときには、カードの内容を簡単に説明してください。

1

2

3

4

5

6

30秒以内に  
アイデアカードが  
出せないときは  
パスができます。

山にある役カードを一枚引いて  
自分の役カードに加えてください。  
これによってアイデアの幅を広げることができます。  
もし、山に役カードがないときは、  
もらわなくてかまいません。

1

2

3

4

5

6

先着1人が  
便乗アイデアを  
言うことができます。

他の人が言ったアイデアから  
別なアイデアを思いついたら、  
便乗アイデアを言えます。  
自分の役カードに即した便乗アイデアであれば、  
役カードを1枚場に出して減らすことができます。  
便乗アイデアを言う前には「はい」と手を挙げてください。

1

2

3

4

5

6

15分経過するか  
残っている人が  
1人になったら  
終了です。

役カードの枚数が一番少ない人が勝者です。  
逆に一番多い人が負けです。  
勝った人は、罰ゲームを1つ指定してください。  
負けた人は、2回まで拒否できます。

1

2

3

4

5

6

# 罰ゲームリスト

## 知能系 10

- 1 ひとりでありとりを10語続けてください。制限時間15秒。
- 2 「我輩の辞書には〇〇という文字はない」の〇〇を理由と共に言ってください。
- 3 自分自身のキャッチフレーズを8文字読み以内で作ってください。
- 4 参加者全員の名前を逆さまにしてよんでください。  
例:「山田太郎さん」→「うろただまやさん」
- 5 濁点をのぞいて、昔話の桃太郎を途中まで語ってください。  
例:「おじいさんは山へ芝刈りに」→「おいしいさんはやまへしはかりに」
- 6 最近のニュースで気になったことを30秒以上1分以内で語ってください。  
時間不足・オーバーはもう一回。
- 7 自分の母国語以外の3ヶ国語で「こんにちは」を言ってください。
- 8 「生麦生米生卵」を5回言ってください。
- 9 今日の日付を3〜4桁の数字にしてください。例:6月21日なら0621。  
それを10,000から一回引き算した値と二回引き算した値を答えてください。
- 10 室内から見えるもので川柳を言ってください。

## 演技系 10

- 11 将棋をかってよく指す様を演じてください。
- 12 今、手元にあるものを、販売員になったつもりでセールスしてください。
- 13 参加者全員に握手をして「ありがとう。あなたのおかげで負けました。」と言ってください。
- 14 参加メンバー全員をひとりずつ褒めてあげてください。
- 15 参加メンバーの誰かの名前を呼びながら、万歳三唱してください。
- 16 声を上げて高らかに笑ってください。
- 17 物まねをしてください。全員からリクエストを出してもらい、その中から。
- 18 口と目をつぶりながら、表情と身振りでメッセージを隣の人に伝えてください。メッセージ内容は、トップの人が紙に書いて指示。
- 19 声に出さずに、表情だけでメッセージを左隣の人に伝えてください。  
メッセージはトップの人が指示。
- 20 声に出さずに、表情だけでメッセージを左隣の人に伝えてください。トップの人が次の3択から選択。「燃えています!」「尊敬しています!」「うまいです!」

### 罰ゲームのルール

罰ゲームは、手元のTOIカードの数だけ、拒否権を行使できます。  
ただし、最低でも1回は行わなければなりません。  
1回の罰ゲームで場が納得しなければ、2回目の罰ゲームを行います。  
ただし2回目は場が納得しなくともそれで終わりです。  
罰ゲームは楽しく行いましょう。

## はずかし系 7

- 21 真正面の人と、見詰め合ってください。30秒間。
- 22 流れ星に一つ願いを託してください。聞こえるように。
- 23 自分のかっこよさ、美しさを自慢してください。
- 24 その人のすばらしいところを全員から30秒間言われ続けます。(ほめざるしの刑)
- 25 みんなから優しいまなざしでみつめられてください。10秒。笑ったらやり直し。
- 26 自分の素敵なところを5個述べてください。真顔で。  
メンバーの納得が得られないときには、さらに5個。
- 27 みんなから似顔絵を書かれてプレゼントされます。しばらく机に並べておく。

## 想像系 6

- 28 江戸時代に携帯電話があったと仮定して、人々の生活を語ってください。
- 29 あなたは、ある国家の王様になりました。特徴的な法律を3つ制定してください。
- 30 日本人男性はちょんまげ義務化の法律ができました。朝の身支度風景を語ってください。
- 31 国内で自動車の使用が禁じられたと仮定して、どのような日常生活になるか想像で語ってください。
- 32 世界の通貨がトランプに変更になったと仮定して、何が起るか具体的に語ってください。
- 33 国会議員の選出を、国民全員がそれぞれのサイコロを振って決めることになったと仮定して、何が起るかを語ってください。

## デッサン系 4

- 34 他のメンバーに何かのアニメキャラクターを指定してもらい、その絵を描いてください。制限時間1分。
- 35 総理大臣の似顔絵を描いてください。制限時間1分。(知らない場合は想像で)
- 36 参加メンバーのうち、一名の似顔絵を描いてください。制限時間1分。
- 37 今の大相撲横綱の似顔絵を描いてください。制限時間は1分。  
(知らない場合は想像で)

## 逸話系 3

- 38 過去に食べたもののうち、最もまずかったものについて語ってください。
- 39 あなたの過去の人生の分岐点の逸話について1つだけ語ってください。
- 40 今年、もっとも恥ずかしい思いをしたことを話してください。



**Q)簡単なアイデア、当たり前アイデアでもいいの？**

**A)結構です。**

次第に、簡単なアイデアが出尽くしてくるので、後半は自然と創造的なアイデアが増えていきます。

**Q)誰かと同じアイデアでもいいの？**

**A)全く同じアイデアはNGですが、ほんの少し違うだけでもOKです。**

言い換えただけでもOKです。“ほんの少し違う”のも“新しいアイデア”です。

**Q)カードの問いかけに着想を得たアイデアであるか否か、判定が微妙なアイデアが出されたときは？**

**A)ゲームとしての厳密さよりも、コミュニケーション・ゲームだと考えて、**

判定はおおらかにしてください。**大体OKなら、結構です。**

**Q)発言時間の30秒は厳密に計るの？**

**A)大体の目安で結構です。30秒以内に発言し始めればOKです。**

**Q)終了時間の15分は厳密に計るの？**

**A)大体の目安で結構です。**

じゃんけんで勝った人の右隣の人まで、順番が回ったときに終了するとスマートです。

**Q)メンバーが5人以上いる場合は？**

**A)1つの役を2人で担い、協力してアイデアを出していくスタイルでプレイしてください。**

ただしメンバーが8人を超える場合は、多すぎるので、**2グループに分けてゲームを行います。**

アイデアは後で紹介し合って共有してください。

**Q)1人で使えないの？**

**A)ゲームはできませんが、役カードを「発想のトリガー・ツール」として使うことができます。**

自分のアイデア出しのテーマを頭に入れたら、役カードを手を持ち、素早くめくっていきます。

パッと見て「直感的に関係しそうだ」というものだけ抜き出し、

フレーズを切り口にアイデア出しを行います。

不明点はいつでも  
たずねてください。

今あれば、  
ご質問ください。

では、実施します  
「10:57」まで



# 次のゲーム？

同じテーマでもう一度ゲームを行ってもかまいません。  
3ラウンドを同じ役・同じテーマでプレイすると、  
すばらしいアイデアが出てきます。

補足：  
最後に、アイデアを、  
デジカメなどで記録しておく  
便利です。

1

2

3

4

5

6

補足(このツールとワークとは、一体何であったのか?について)

# プロデューサー・メーカー

農商工連携プロデューサー育成支援ツール

農商工連携の「プロデューサー」を育成するためのカード型教材。

事例分析から収集したエッセンスが詰まっており、各産業に従事している方が、楽しみながらノウハウを学べる。

1

2

3

4

5

6

5分、休憩

# 3

**初期的なアイデアを、  
具体化。**

初期的なアイデア、  
どうすれば、  
具体的に？

1

2

3

4

5

6

基本、  
ビジネスのアイデアは  
9つの要素で  
出来ています。

「誰に」、「いくらで」、  
「どうやって」、etc...

1

2

3

4

5

6

9つすべてを  
さっと、書き出して  
おけば、  
アイデアは、  
かなり具体的にできます。

それがあればビジネスプランの  
簡易的なものなら書けます。

1

2

3

4

5

6

「でもさ・・・

9つの要素って何？

面倒じゃないの？

仲間とやれるの？

「大丈夫です。」

1

2

3

4

5

6



# 道具は

6W3Hシート

<b>How much</b> いくらで 売るのがか	<b>Whom</b> 誰に 売るのがか	<b>Why</b> なぜ顧客は買うのか (購入動機)
<b>How many</b> いくつ つくるのか	<b>What</b> 何を 売るのがか	<b>Who</b> 誰が事業をするのか (そのビジネスプランを うまく実行できる「強み」)
<b>Where</b> どこで 売るのがか	<b>How</b> どのように 売るのがか	<b>When</b> どういう時期 に売るのがか

1

2

3

4

5

6

# だけです。

出典「アイデア・スイッチ」

気に入ったアイデアを  
念頭において、  
9つの項目を埋めます。  
(5分)

どのアイデアを選んでも結構です。  
選んだアイデアが  
かぶっていても、OKです。

1

2

3

4

5

6

シートを見せながら  
アイデアを説明します。  
(一人1分)

1

2

3

4

5

6

左隣の人へシートを回す。  
手元にきたシートを見て、  
各項目に、  
「別の選択肢」を  
書き込みます。  
(1シート1分)

整合性がなくてもOK。

1

2

3

4

5

6

自分のシートが戻ったら  
各項目を見て、  
良い選択肢を  
赤丸で囲みます。(3分)

選ぶ時は、整合性を  
多少、考慮します。

自分で、書きくわえてもOK。

1

2

3

4

5

6

選んだ9つの要素を  
材料にして、  
再度、アイデアを  
メンバーに説明します。  
(1人1分)

1

2

3

4

5

6

各グループから  
1つずつお伺いします。  
(1グループ1分)

「せーの」で、指さして  
ベスト・プランの提案者を  
1名決めてください。

1

2

3

4

5

6

**【予備】**

**2**

**新事業アイデアを、  
早く、大量に。**



# カードをお配りします。

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	

1

2

3

4

5

6

既にここまで、  
アイデアを  
大量に出しましたが、

より早い発想手法  
「発想トリガー」も  
やってみましょう。

1

2

3

4

5

6

この手法は

「しまった！  
午後から会議だ。  
アイデアを3つずつ、  
もってくるんだった」

という時、役立ちます。

1

2

3

4

5

6

発案のテーマ  
(課題)を  
単純化し、紙に書きます。

発想しやすくする定型文  
**「〇〇するには  
どうすればいいか」**  
を使うと、成功しやすい。

1

2

3

4

5

6

問いかけリスト(左側)を上からチェックします。

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 ↓ 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	部分的、応用方法、材料	
何か似たものに適用できないか	状況、人、行為、考え	
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	その場で別の分野、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	

1

2

3

4

5

6

問いかけリスト(左側)を  
上からチェックします。

アイデアが出るならば、  
さっとメモします。

気になる(けど、でない)  
ものには、印をつけます。

1

2

3

4

5

6

印を付けたものについて  
右側(具体的な観点)を  
あてはめて、

1

2

3

4

5

6

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、長さ、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	

印を付けたものについて  
右側(具体的な観点)を  
あてはめて、  
アイデアが出せないか、  
と考えてみます。

1

2

3

4

5

6



初期的なアイデアが  
いくつか得られたら、  
少し整理して、  
説明できるアイデアに  
します。

(特に、生じる悪いことを  
カバーできるように工夫)

1

2

3

4

5

6

二度目からは、  
とても早くできます。

より強力なリストも存在。

「講座のテキスト」の  
発想トリガー・リスト(5種)  
をご覧ください。

1

2

3

4

5

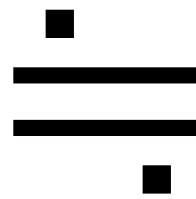
6

**【予備】**

**創造的な考え方の  
ガイドライン**

**「ブレインストーミングの  
4つのルール」**

ブレストの  
4つルール



創造的な考え方  
のガイドライン

判断遅延

突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

判断遅延

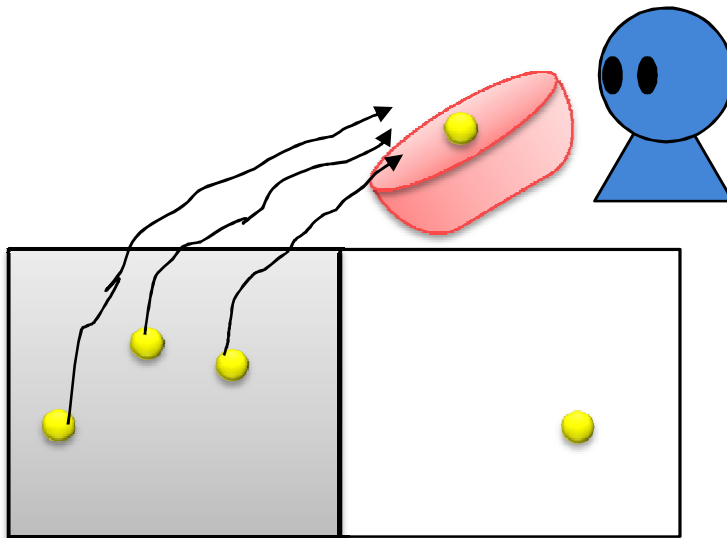
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 判断遅延

Defer Judgement



キーワード

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

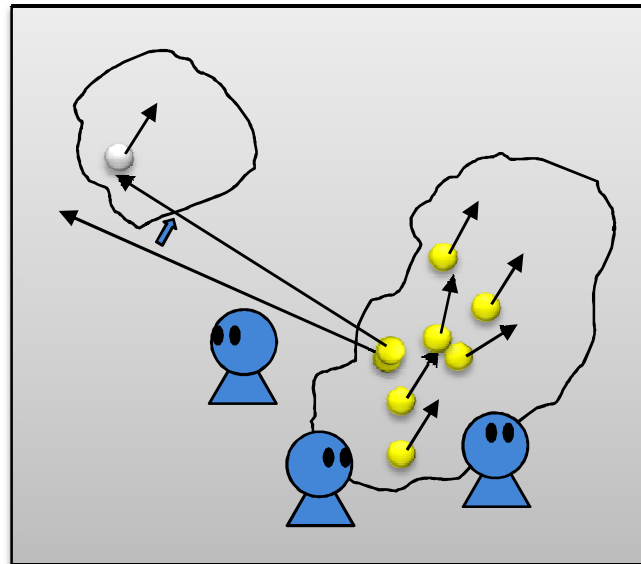
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 突飛さ歓迎

Encourage Wild Ideas



キーワード

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、そのままでは使えない、新しいところに目を、多様性の担保

判断遅延

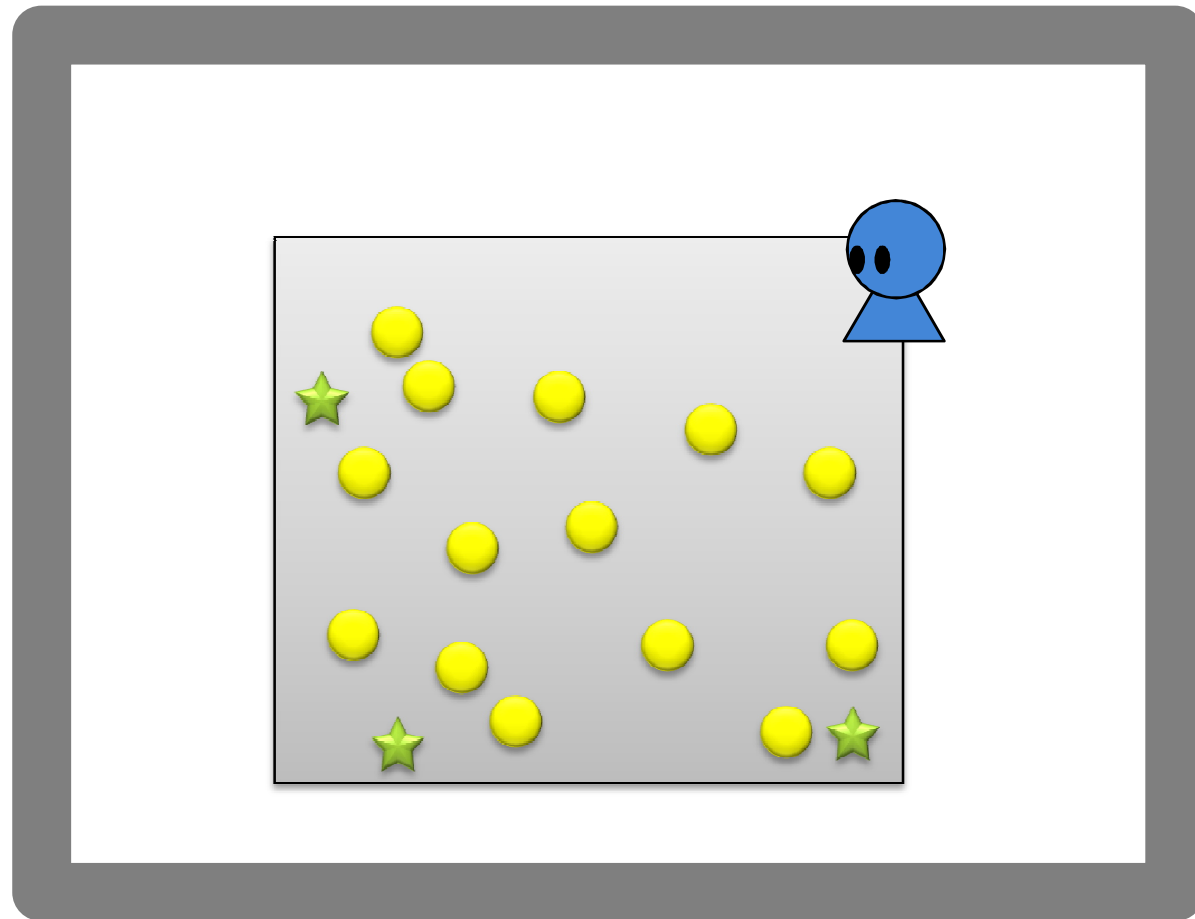
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 質より量

Go for Quantity



キーワード

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  
独創に至る最良の戦術、見つけたら出す、出つくすと苦しい、あと10個

判断遅延

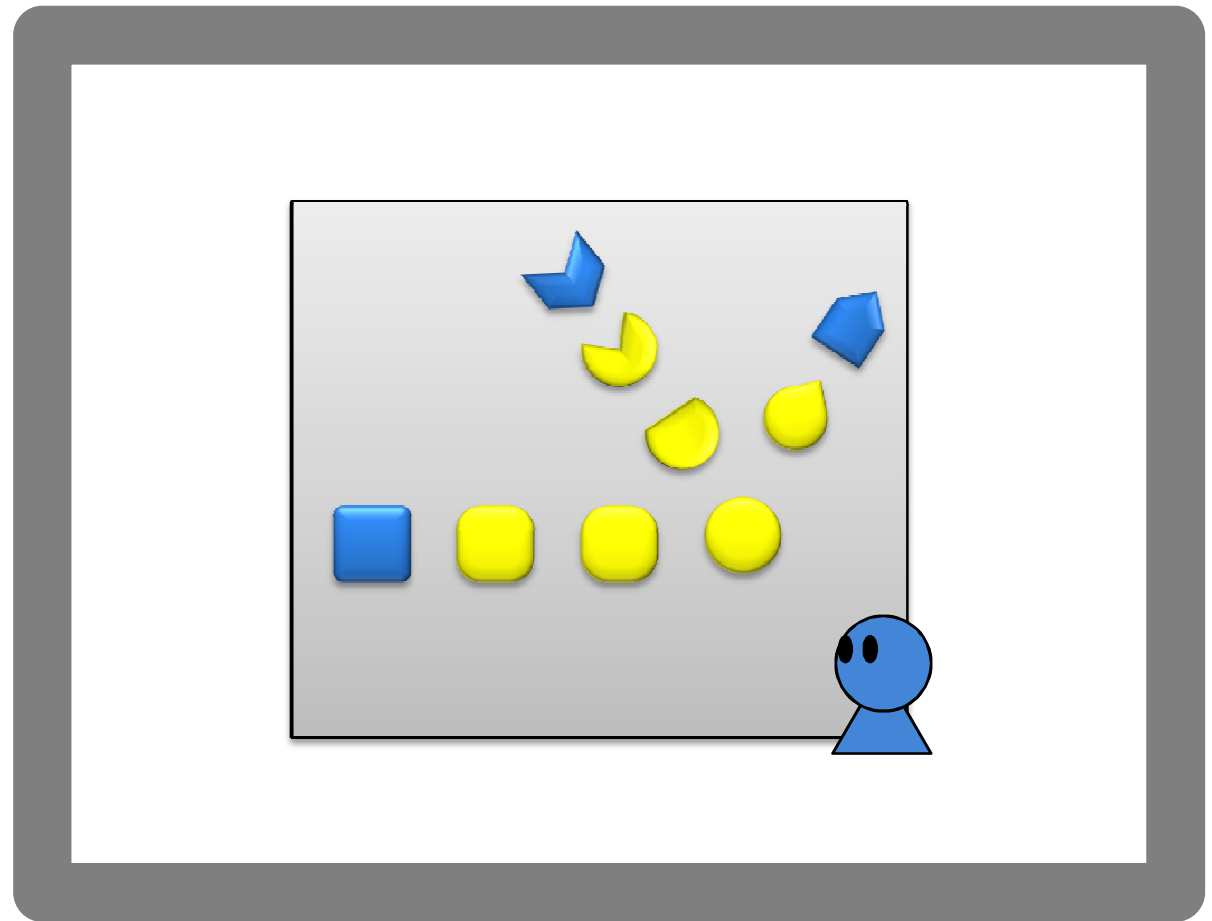
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 他の人に便乗

Build on the Ideas of Others



キーワード

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



**【予備】**

**アイデアに関する困りごと**

**それについての  
いくつかのフィードバック**

簡易的な回答

rikie.ishii@  
gmail.com

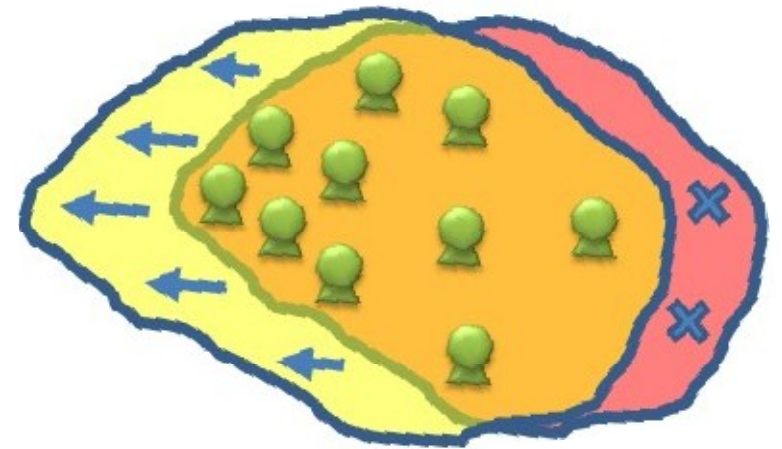
**メッセージ**

# 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。



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。