

2012年11月17日 15:00~17:00

みちのくワークショップフォーラム @いちのせき市民活動センター

# アイデア創出の基本プロセス (ブレイン・ストーミング)



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

# 進行

1 「導入、発想の特性？」 (9)

15:00

2 「アイデア創出の基本プロセス？」 (1)

15:10

3 「テーマ設定ワーク」 (20)

15:30

4 「5分交代のペア・ブレスト」 (40)

5 「アイデアスケッチ」に書いてみる (複数も可) (10)

16:20

6 「ハイライト法」で良案抽出 (10分)  
(+ミニ・レクチャー 10分)

16:40

7 「アイデア・レビュー」 (上位N個のアイデアを紹介) (5)

※  $N \doteq (\text{参加者人数}) / 4$

8 「発展ブレスト」 (良いアイデアを更に具体的に) (10)

16:55

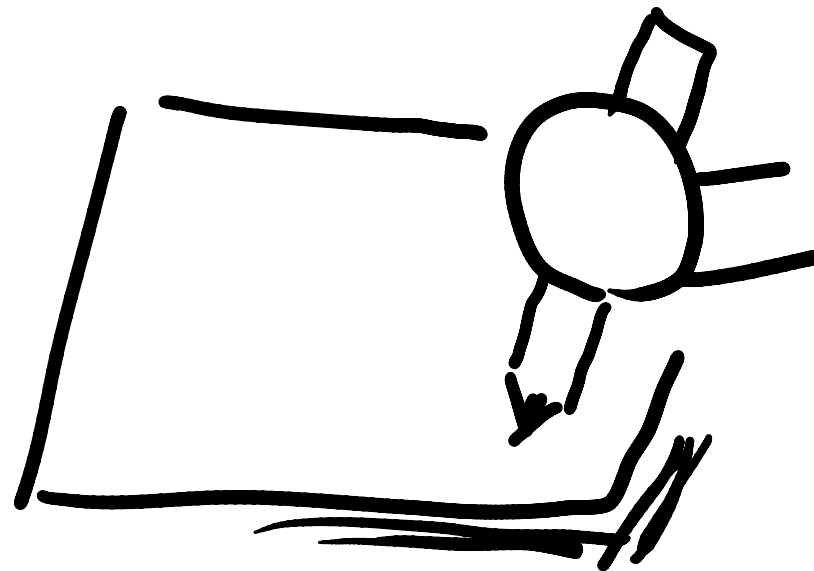
9 「メッセージ」 (5)

17:00

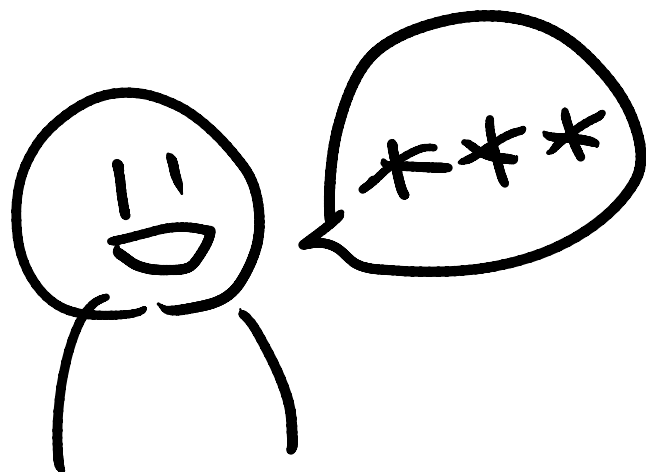
1

頭が持っている  
発想の特性？

1. 白い紙とペンを  
用意してください



2. 私が言うものを  
大きく 絵で  
描いて下さい  
(10秒間で)

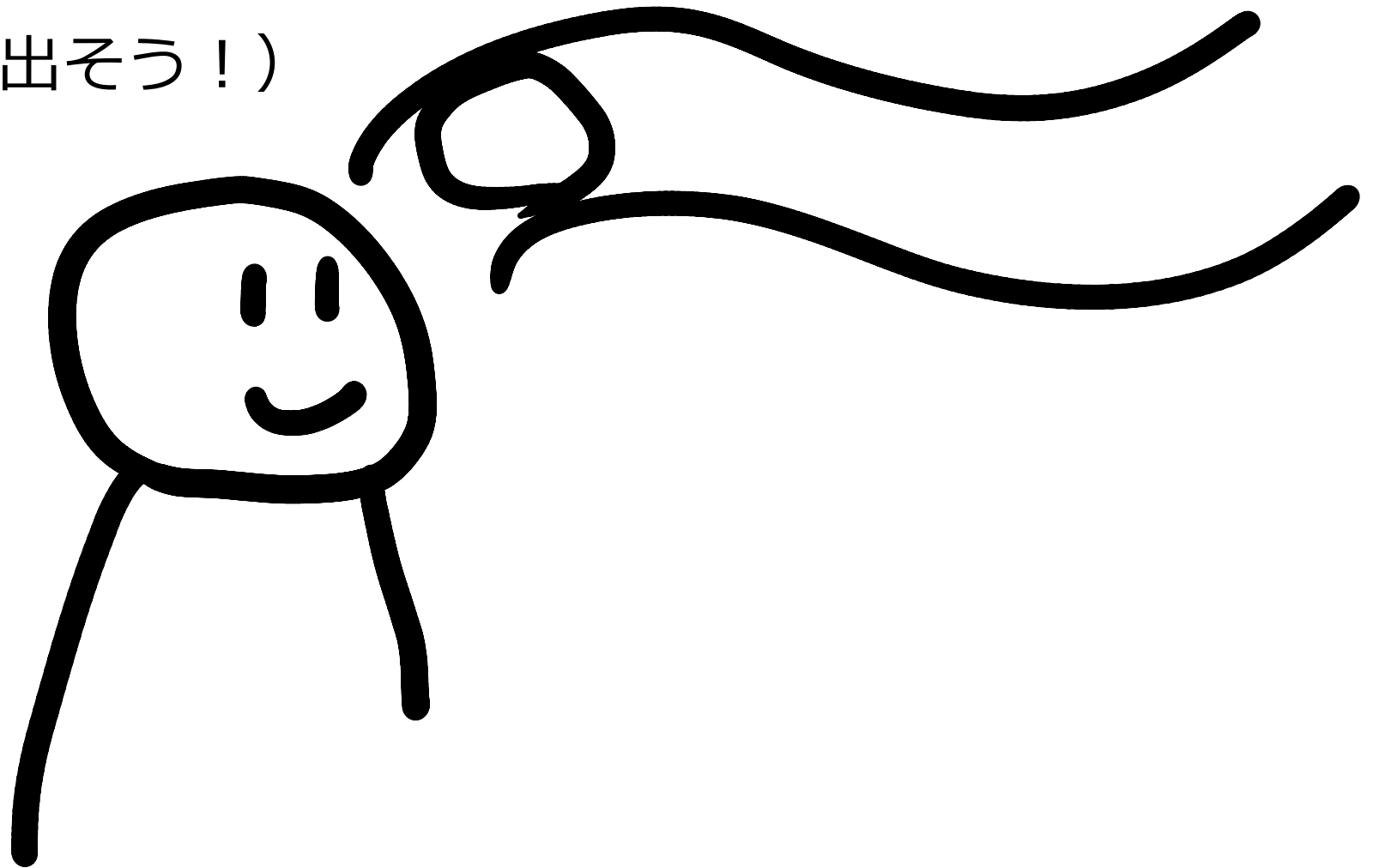


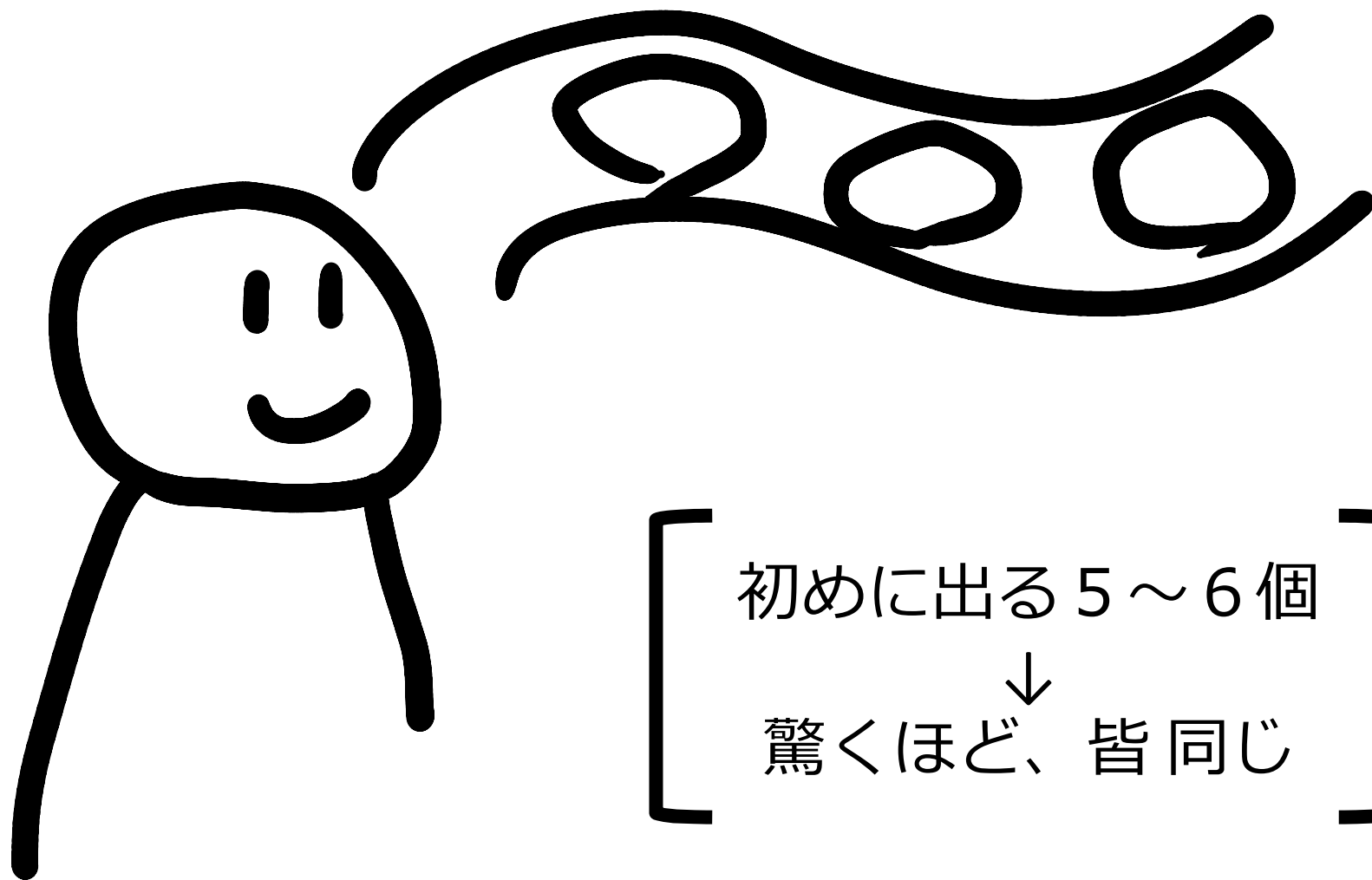
「お題 ⇒ 描く」を  
3回やります。

90%

95% 70%

(アイデアを出そう！)





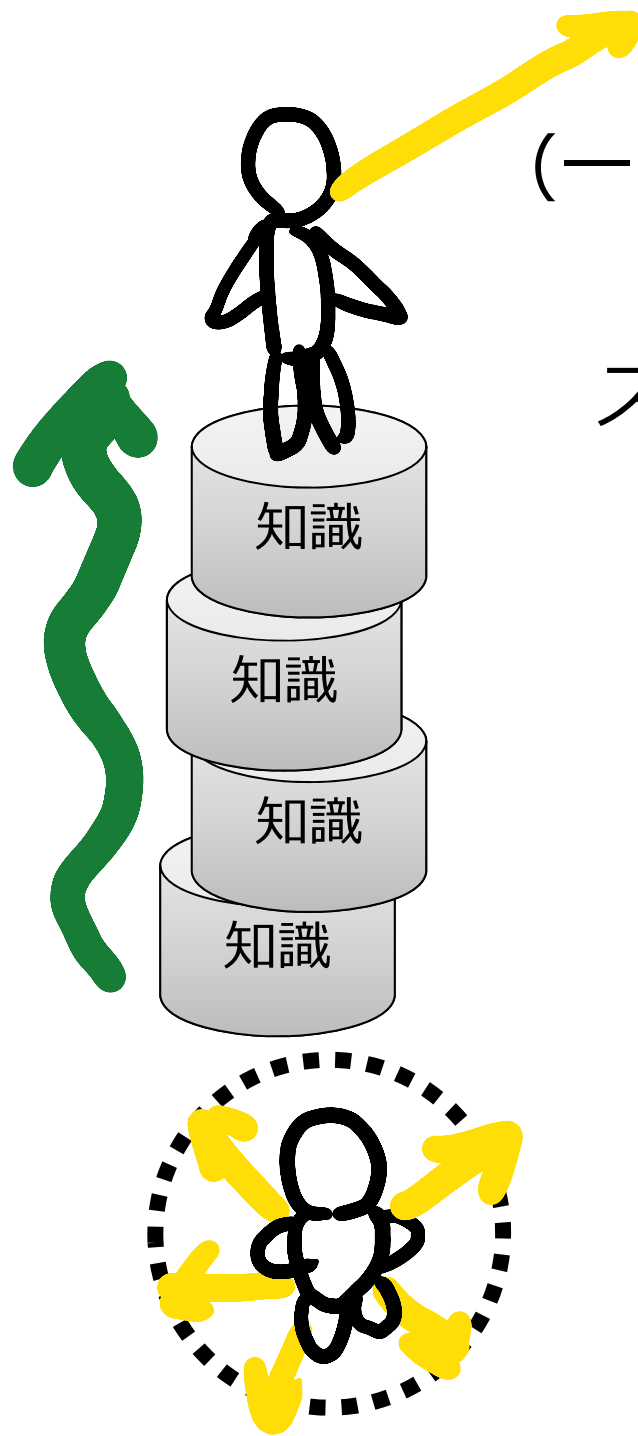
初めに出る 5~6個



驚くほど、皆同じ

(一を聞いて  
十を知る)

スキーマの発達



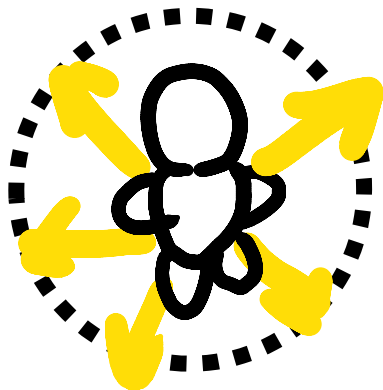


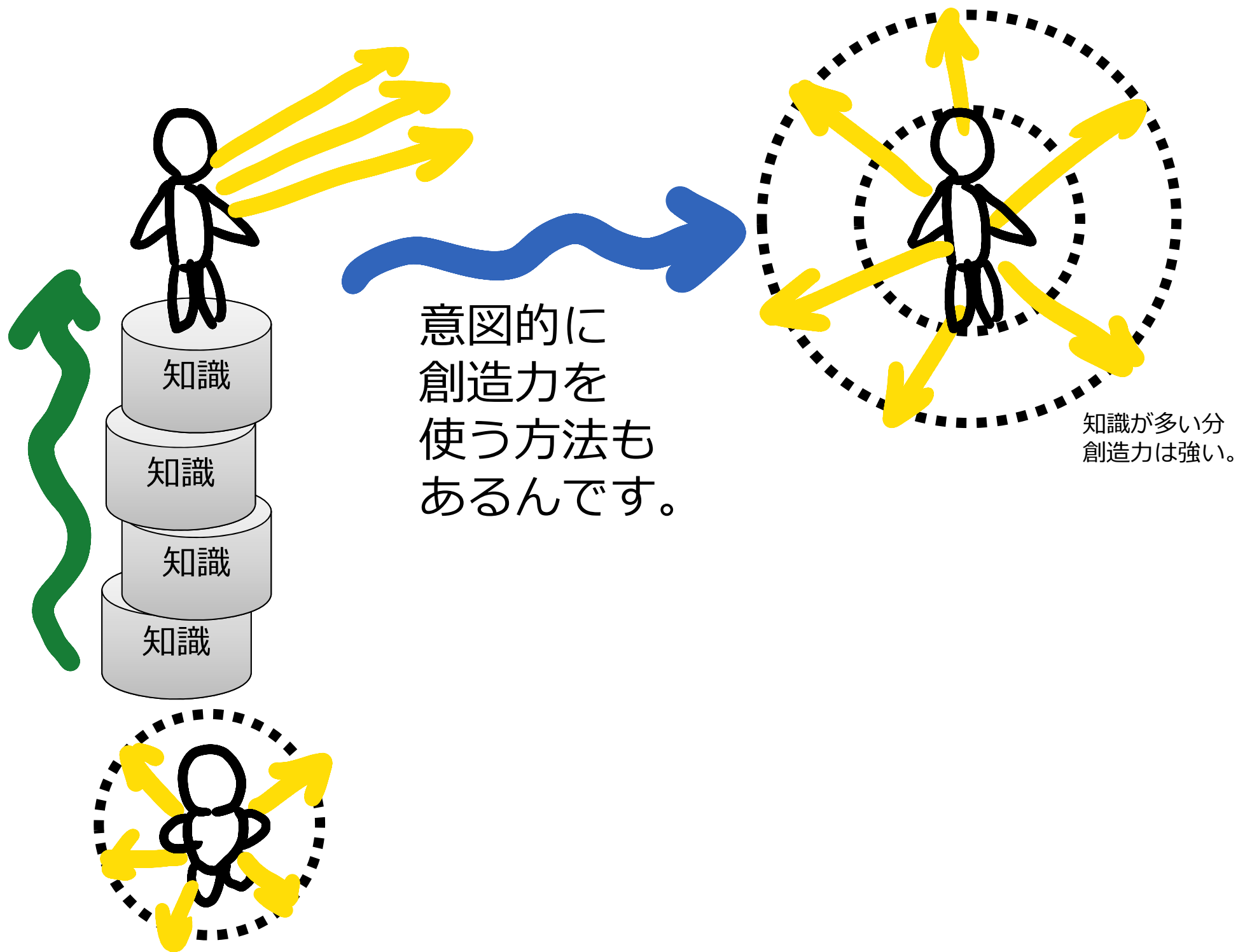


(同じ向きに揃う)

スキーマの発達、によって、  
発想の方向は、揃ってしまう。

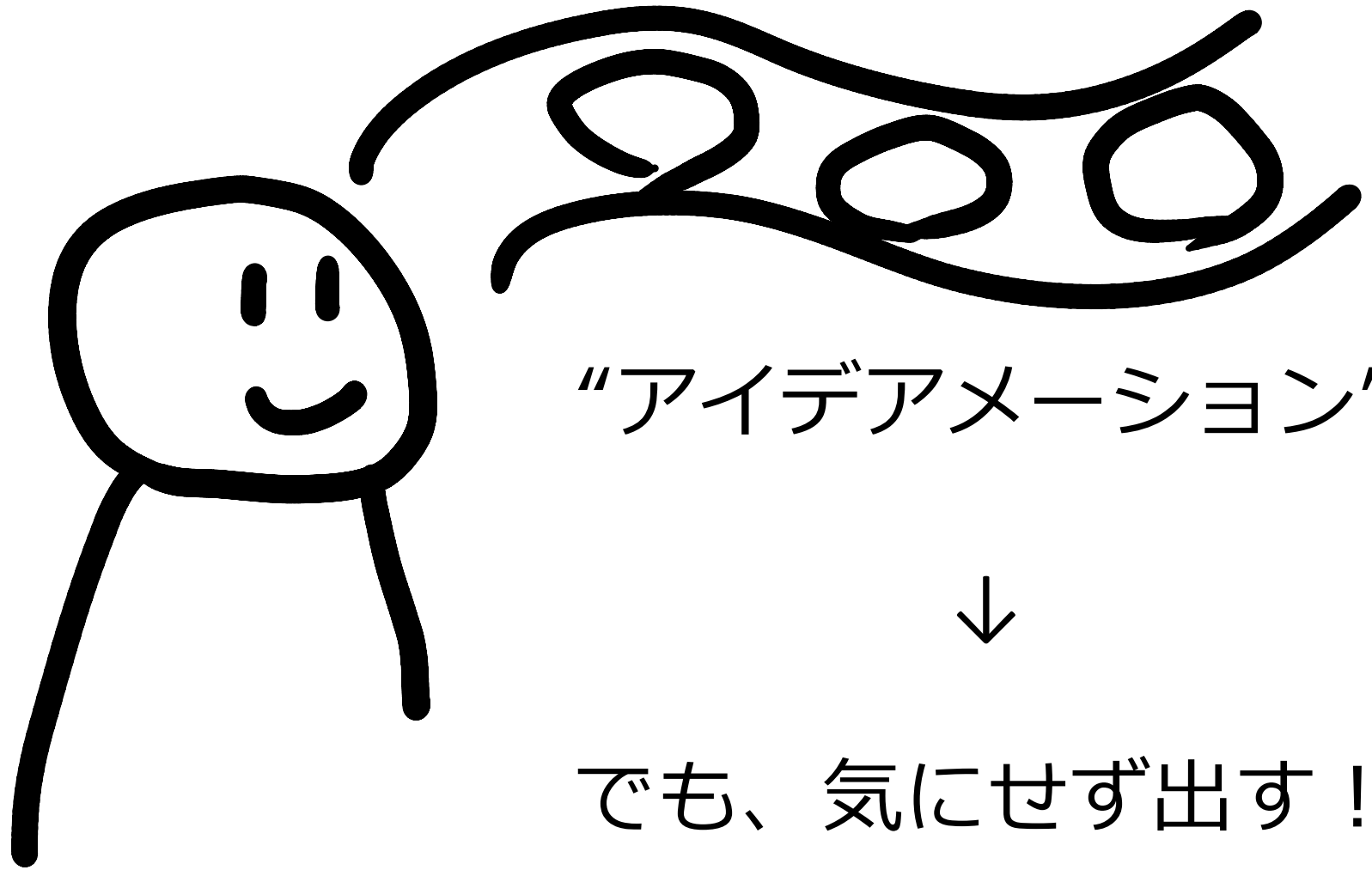
(知識を積むとみな同じ発想をし始める。)





で、どうすればいいのか？

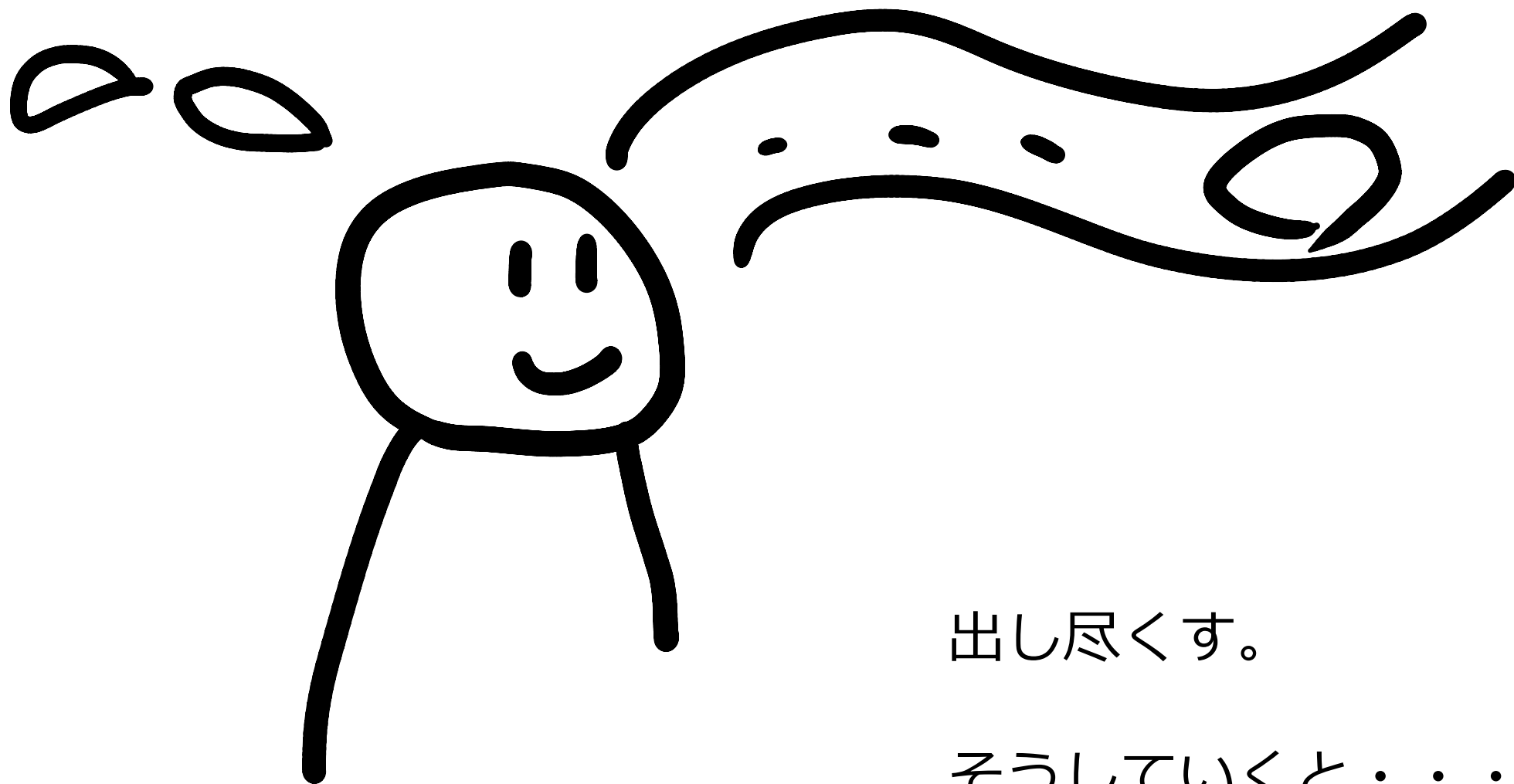
(先のスライドに戻ります)



“アイデアメーション”



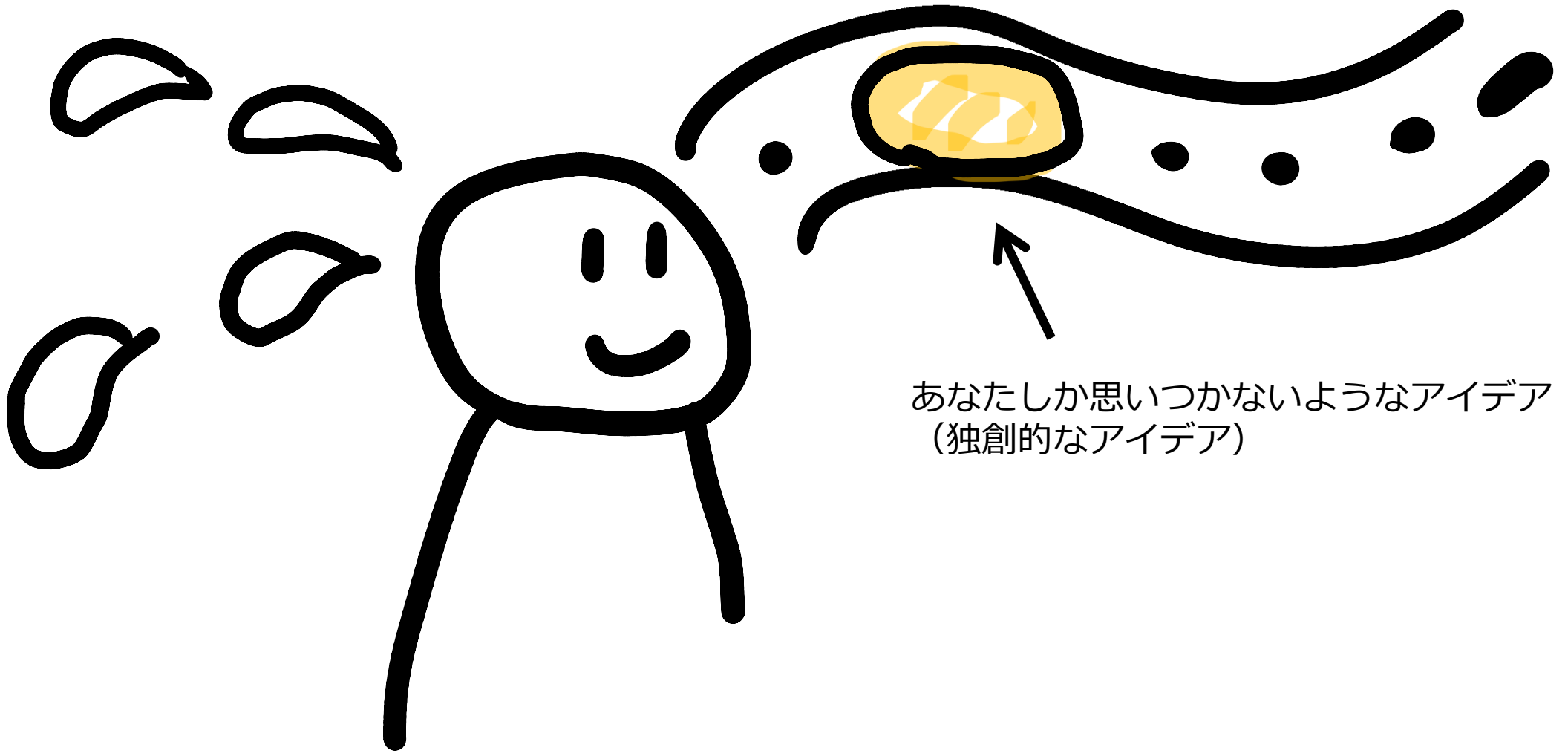
でも、気にせず出す！



出し尽くす。

そうしていくと・・・

しだいに、  
単なる情報の加工といったレベルの「無色の案」じゃなく  
「独自の色がついた案」が出てくる。

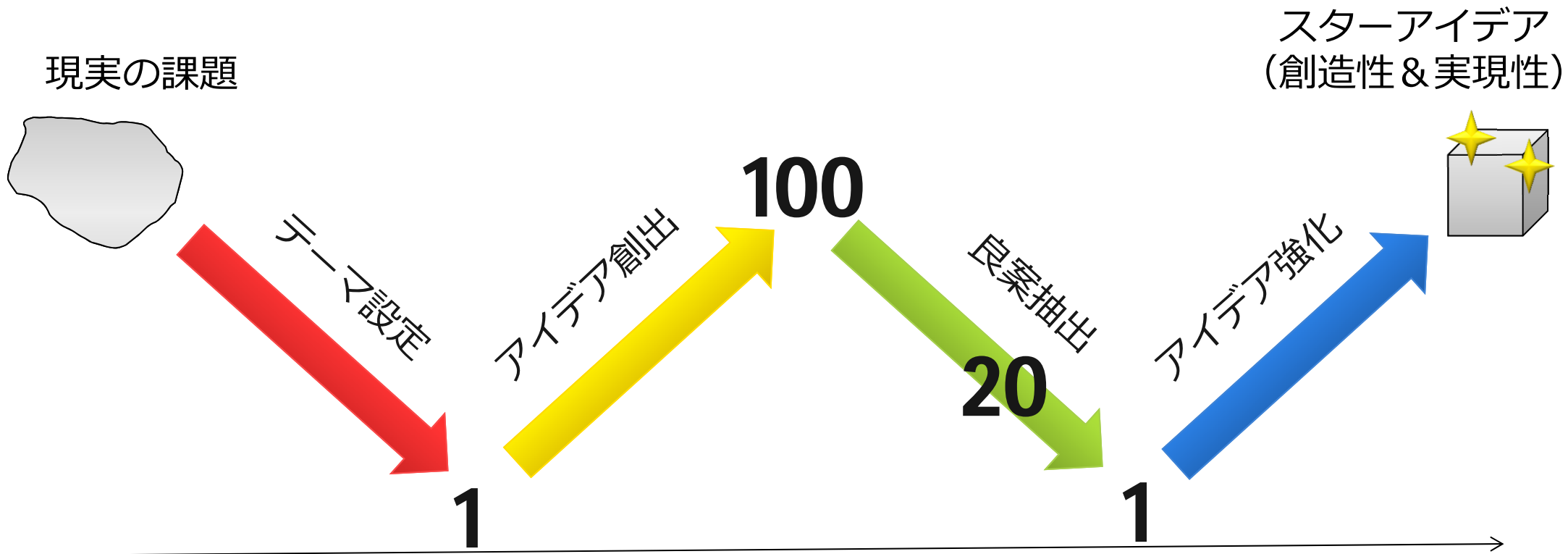


あなたしか思いつかないようなアイデア  
(独創的なアイデア)

2

アイデアワークの基本プロセス

4つのフェーズ



# 4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)



3

# テーマ設定のコツ

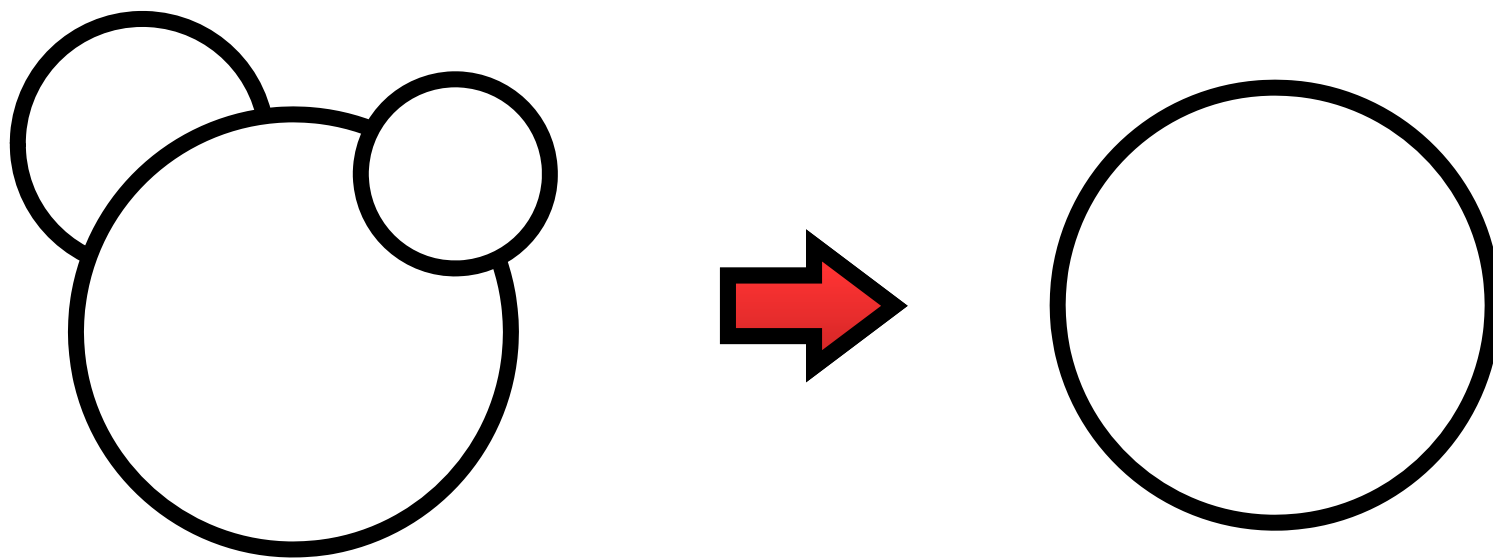
発想を引き出しやすいテーマの作り方

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



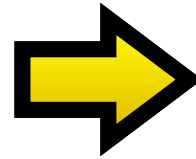
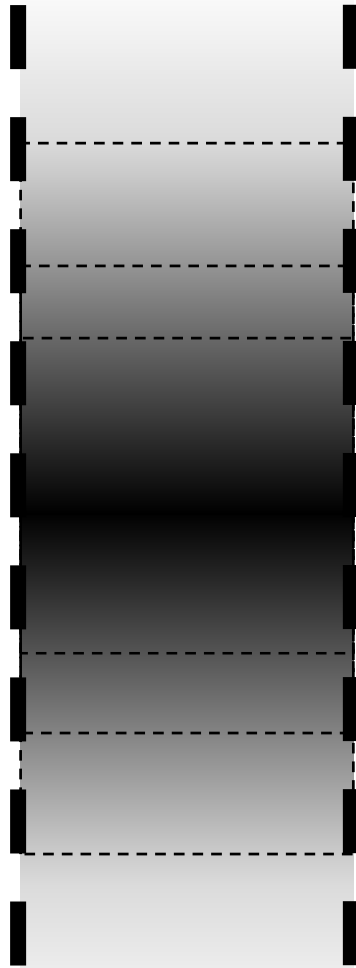
## 問題を1つにする

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

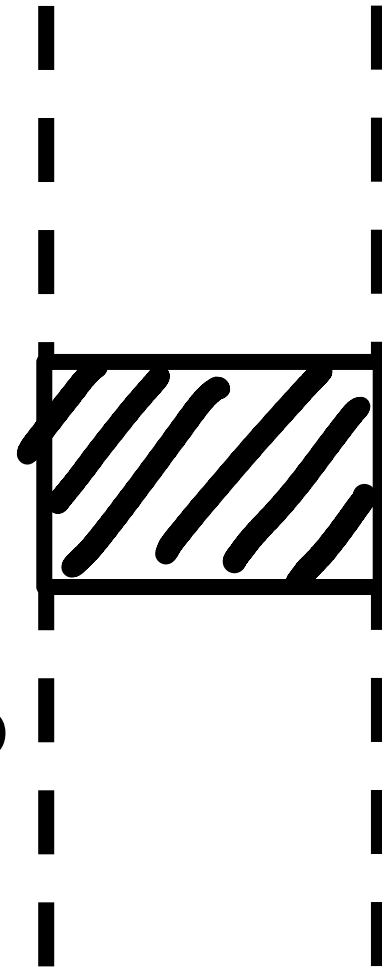
2

制限

広すぎる条件範囲



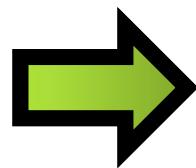
範囲を制限する



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



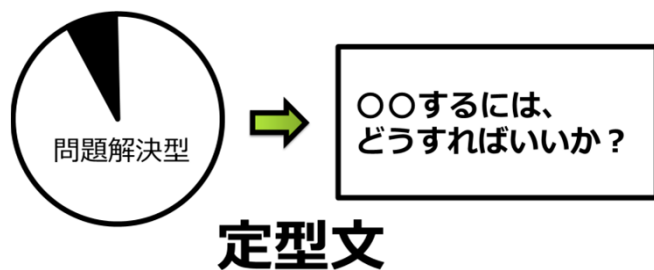
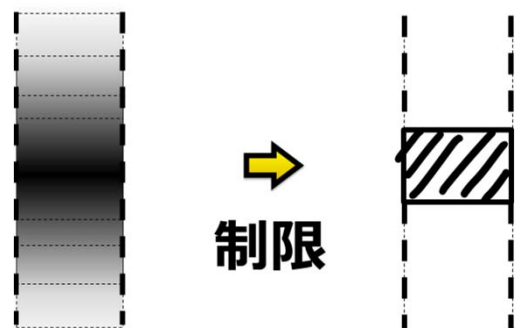
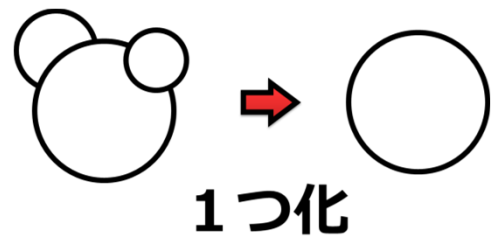
## テーマ定型文

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？」とを感じる。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）





# テーマ設定ワーク

1. 取り組みたいテーマを書く  
(1人3枚) (5分)
2. 回す、☆を付ける。  
「取り組んでみたい」と思うものに。  
(☆は何枚つけてもOK!  
一枚に付けていいのは1個まで。  
他の人の☆は気にせず、主観で)
3. ☆が最多のものを、  
今日のワークの発想テーマに。

(この3つをガイドにして)

補

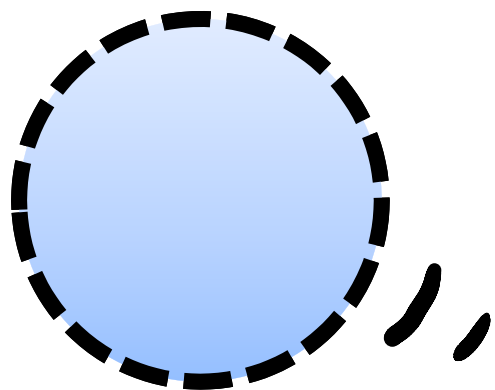
補

(資料として)

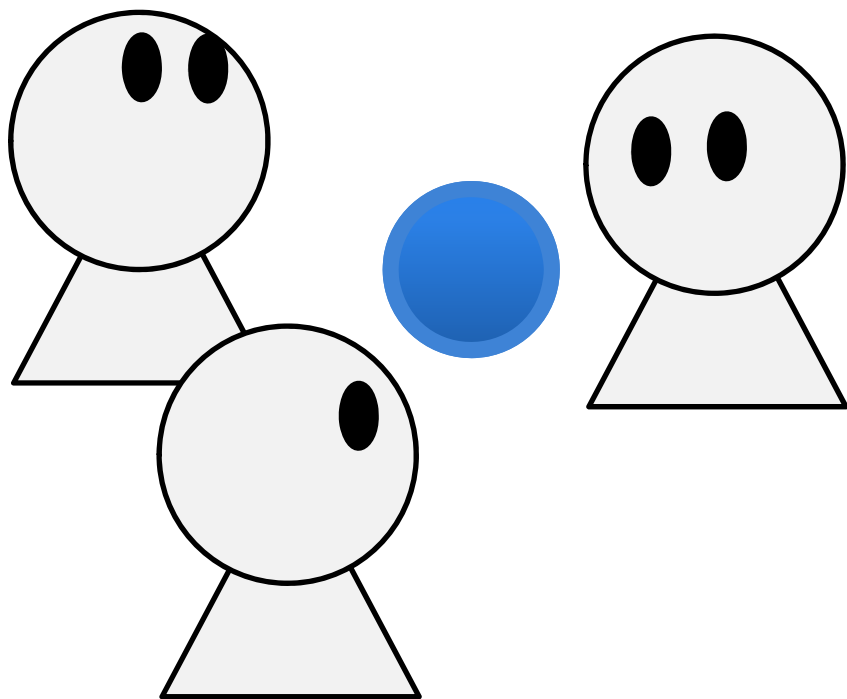
4

オーナーシップ

# オーナーシップ



「それは、本当に  
我々の（所有する）問題か？」



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。

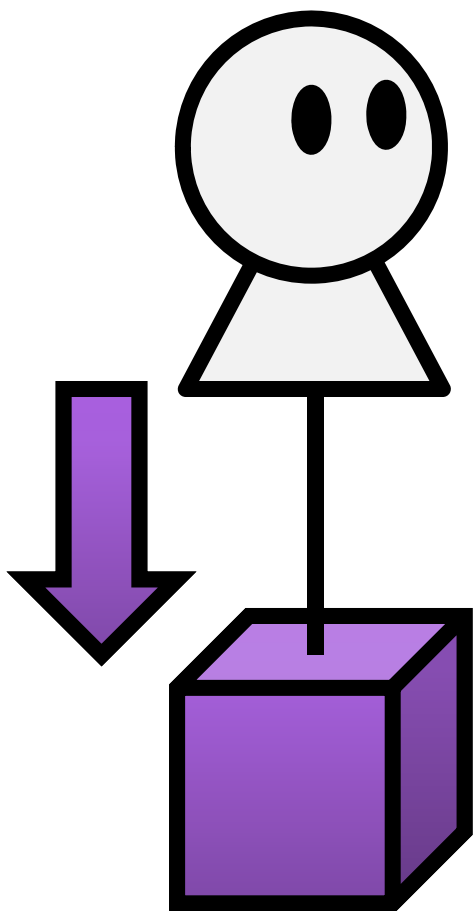
初めにオーナーシップを持っている問題であるかを確認することで、チームの推進力を引き出せる。なければテーマを再設定するか。オーナーシップがあるようなメンバーに変える。

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。<sup>30</sup>

## テーマ設定のコツ (まとめ)

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)

4

# スピードストーミング

5分交代のペアブレスト



# 発想テーマ

Workshop Theme

---

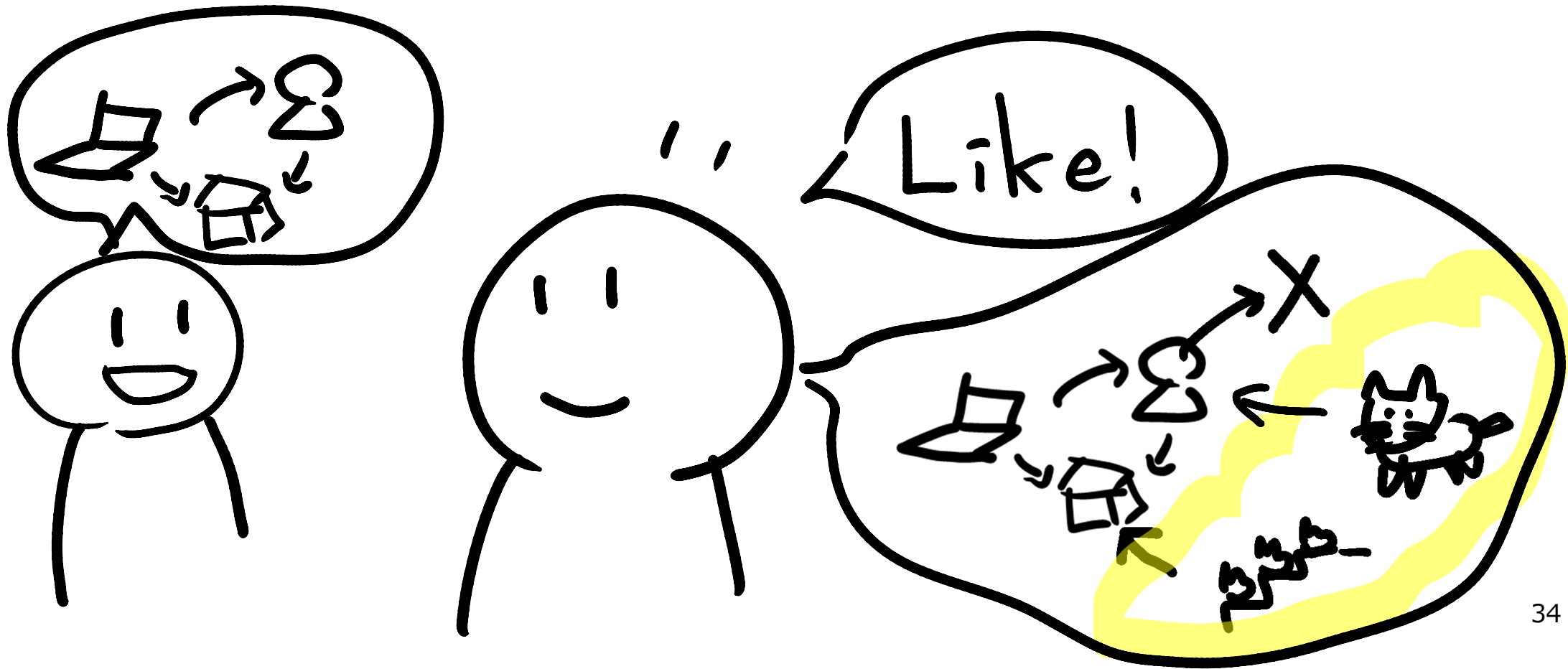
「満員電車を楽しくするには  
どうすればいいか」

# ブレストのお題

テーマ例

## 「月曜午前の“入場者”を増やすには？」

- ・“売上額”は増えなくてもOK (情報提供の意味もある場所ゆえ)
- ・大きな声や音での呼び込みはできない。
- ・店員人数を週末レベルに増やしてもいい。



# 発想のお題

テーマ例

## 仙台産野菜を使った 支倉常長を用いた新商品のアイデア

- ・ランチ、お弁当・スイーツ・・・
- ・サービスや体験でも
- ・現実性の低いものや、  
ニーズがあるか怪しそうなものでもOKです

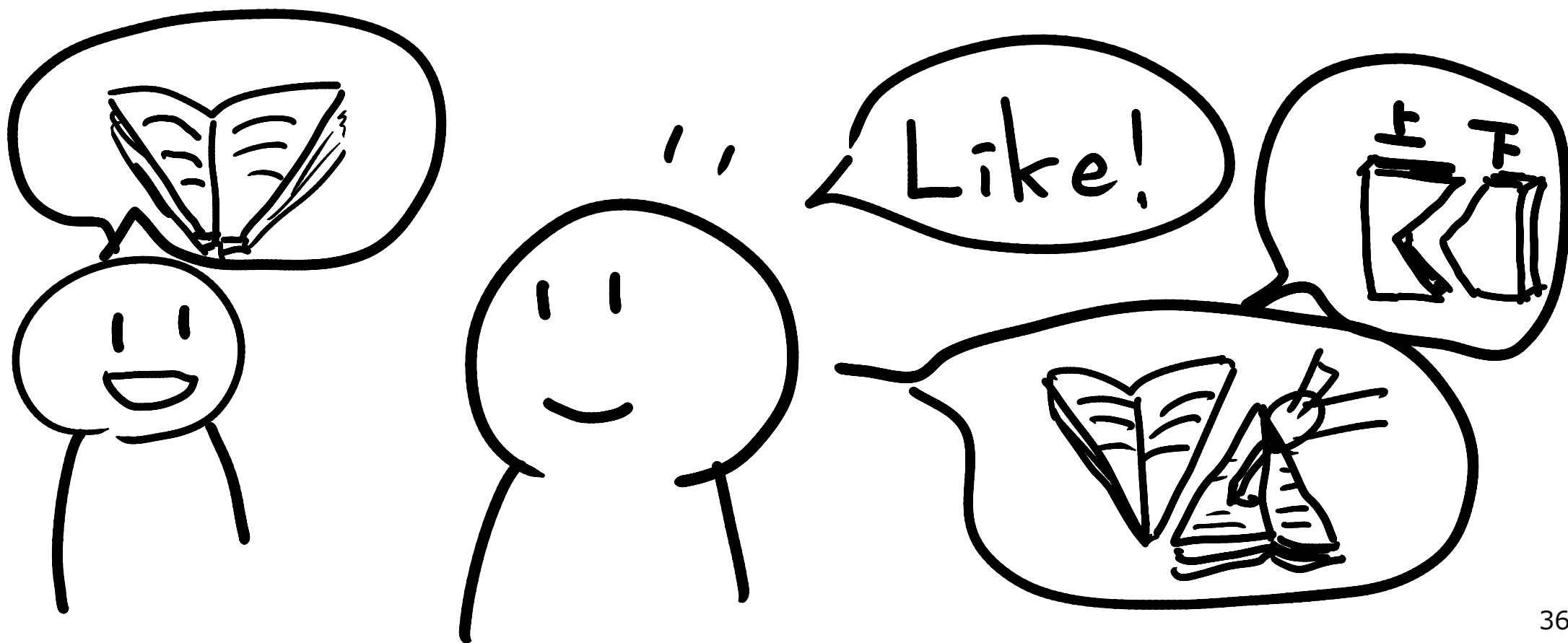


# ブレストのお題

100人中2人ぐらいしか  
欲しいと思わない

テーマ例

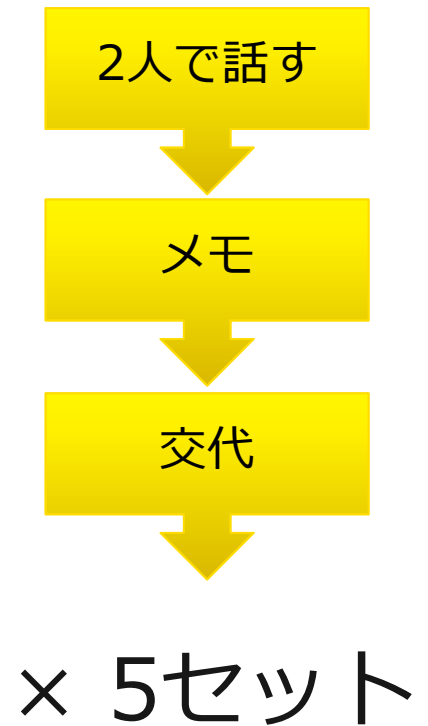
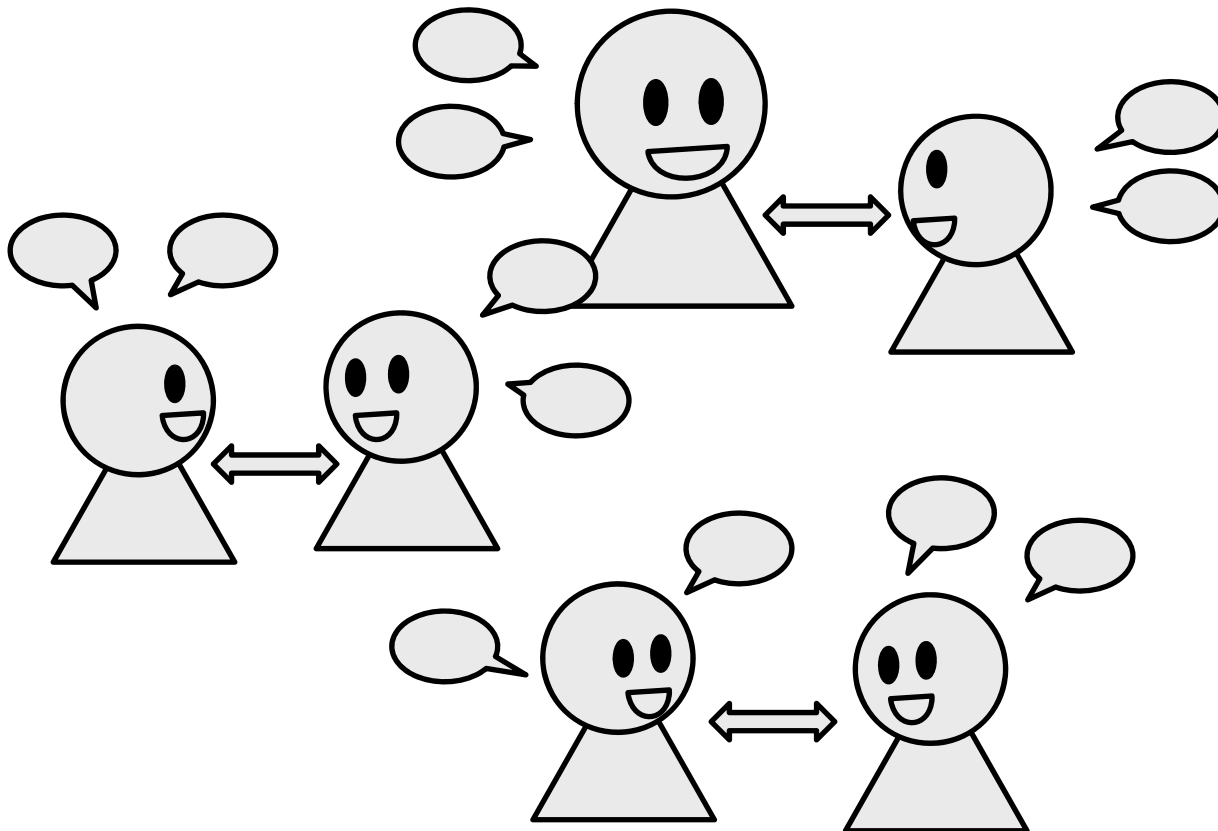
## 「新しい文具のアイデア」



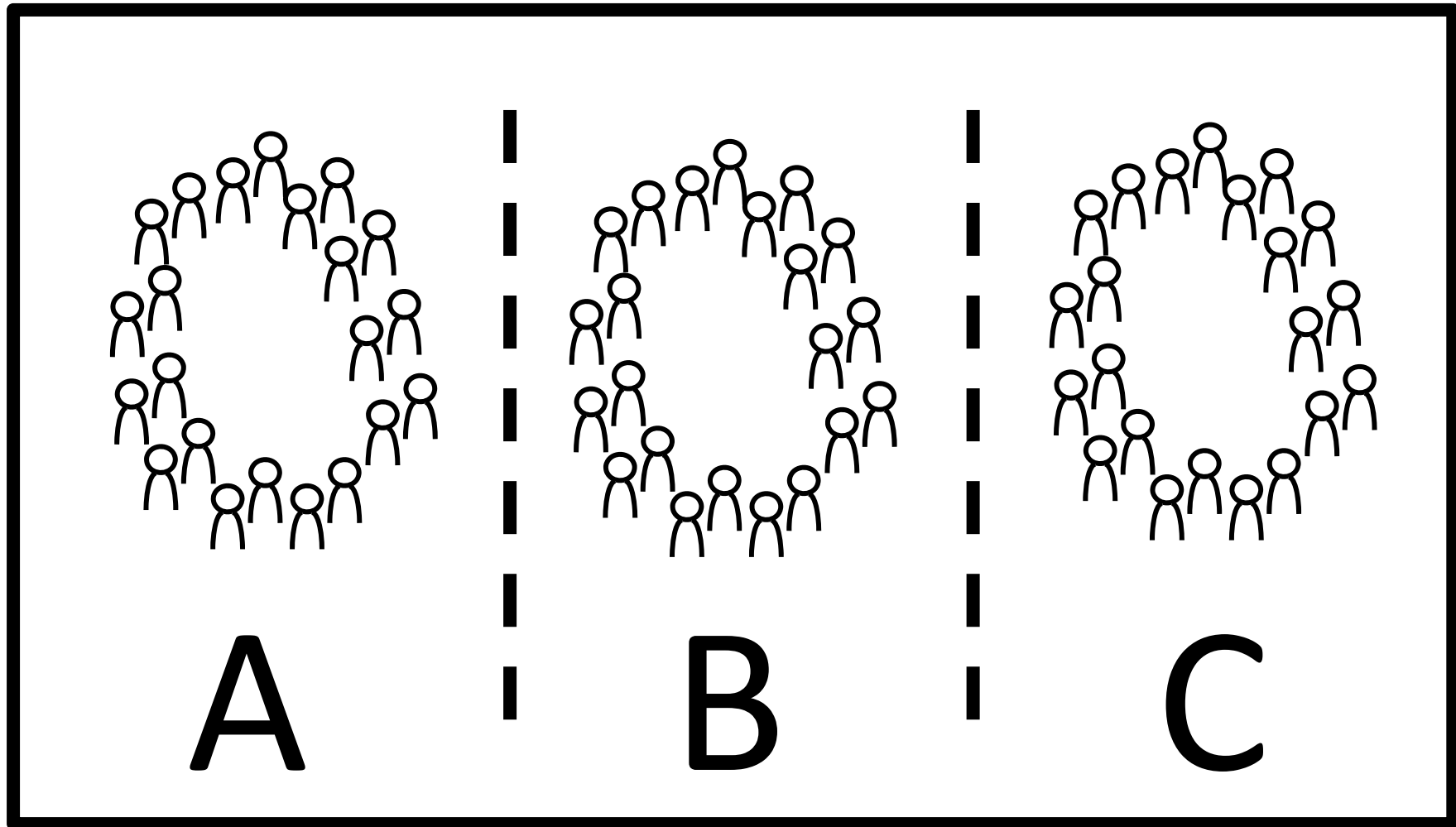
# 1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

## SpeedStorming

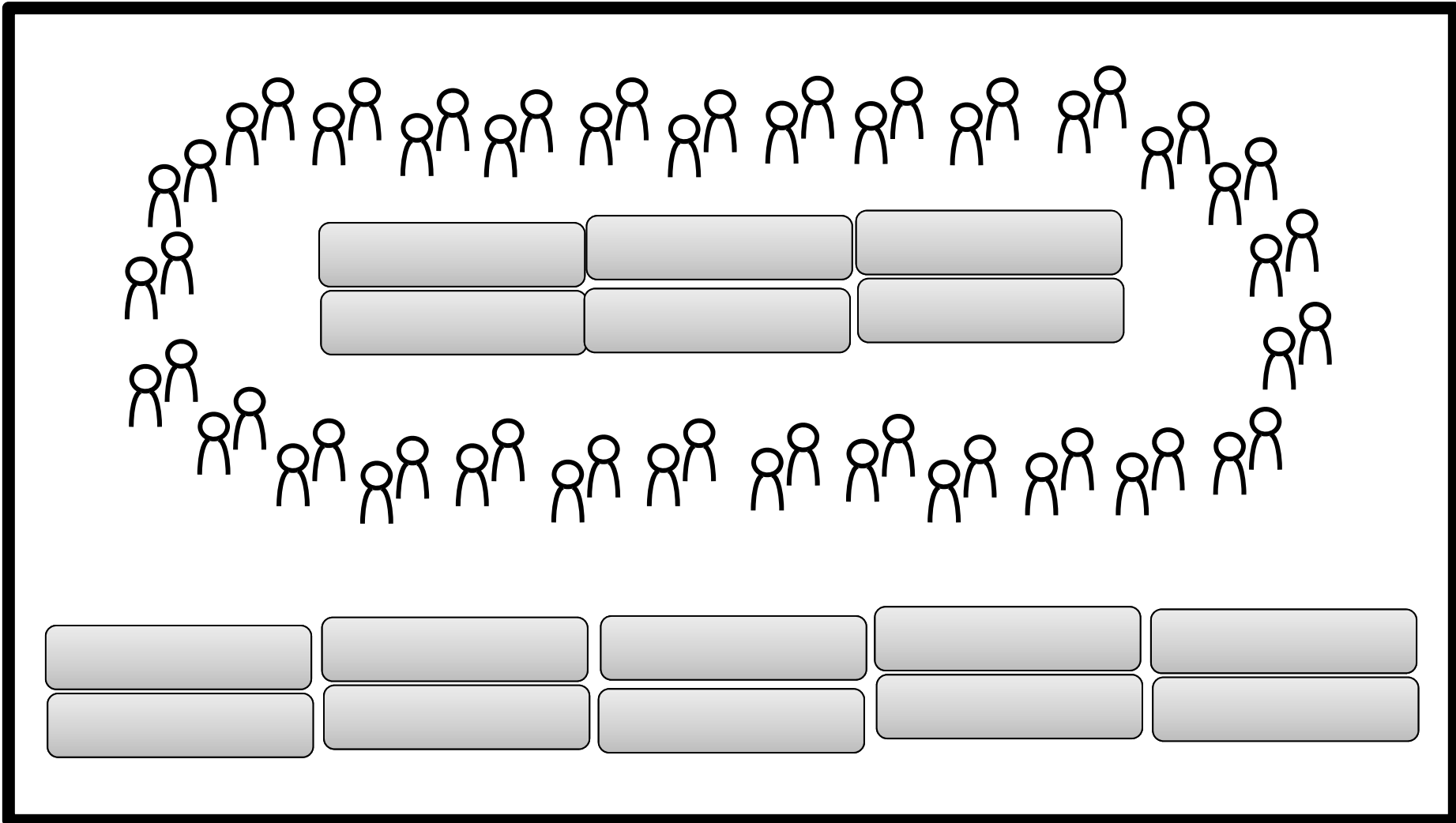
- UC Berkeleyで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



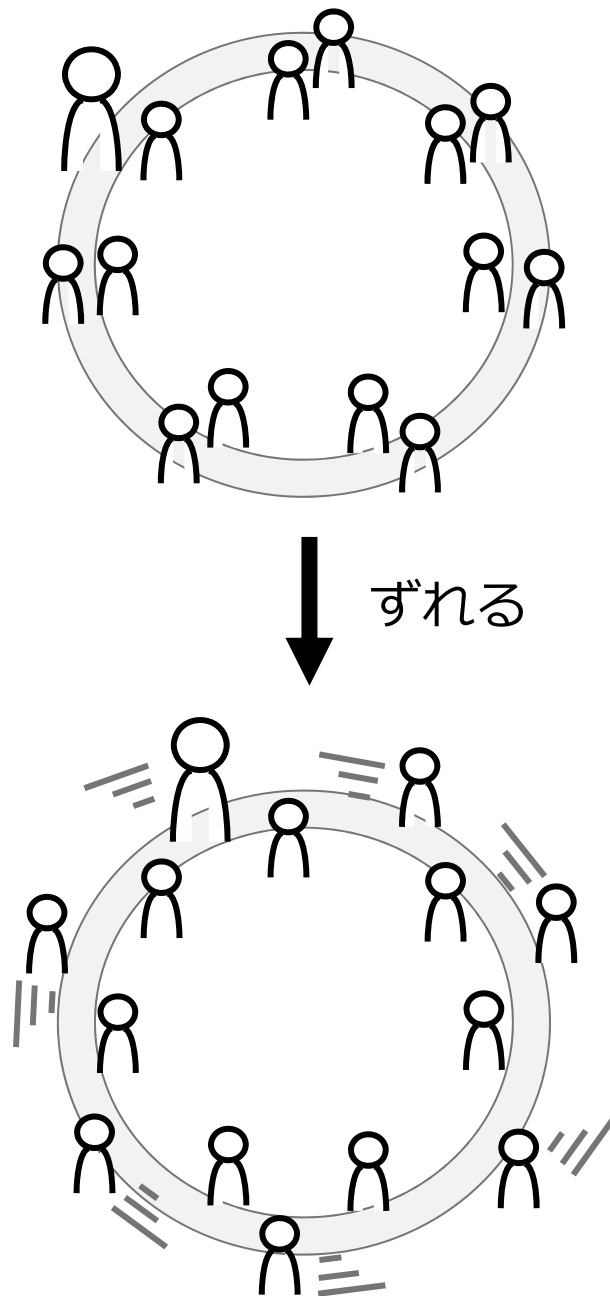
今のメンバーとできるだけだけ分かれ  
会場全員で、大きな二重の円を作ります (目安=1ユニット20名)



今の場所からできるだけ動いて、  
全員で大きな円を作ります。 → ペアを形成します



# やり方 (30分)



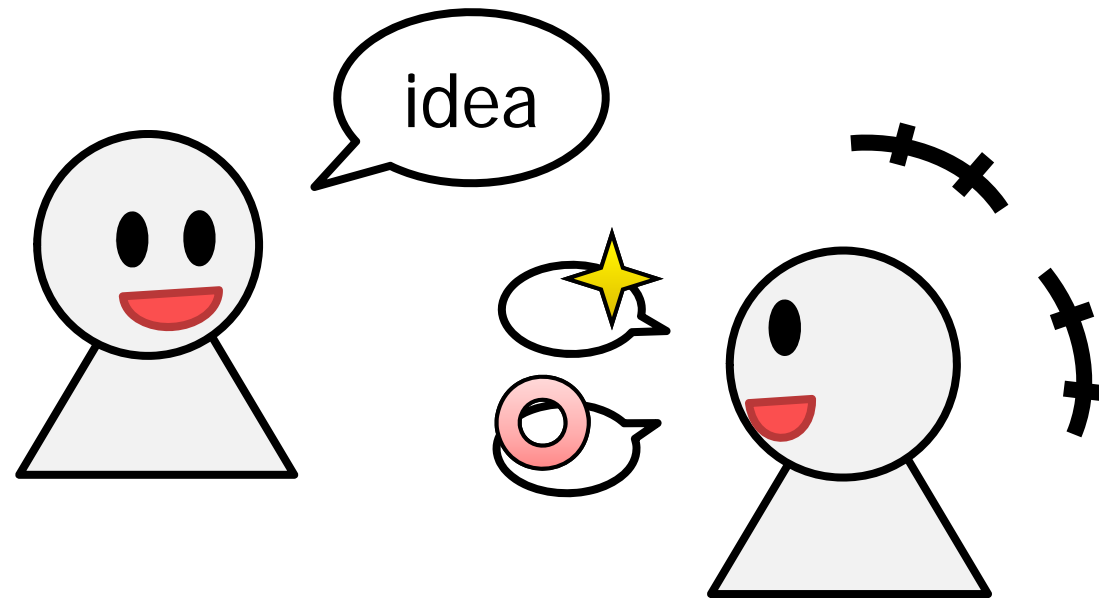
- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで  
(ブレスト。お互いのアイデアを  
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム  
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動  
(時計回りに)

～ 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”

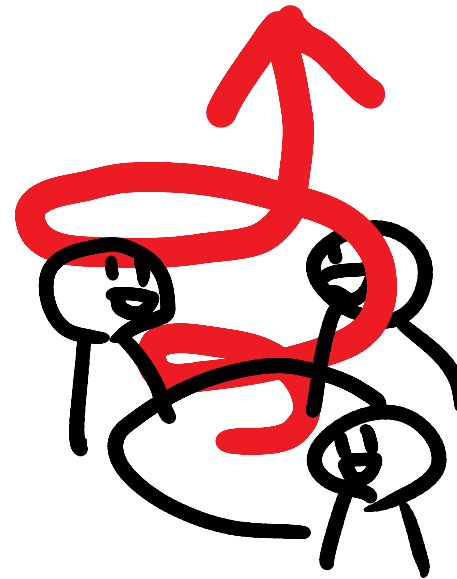


# 「プレイズ・ファースト」

(相手のアイデアの良い所に光を当てて、コメントする)

## 効果 1)

アイデアを言いやすい場ができる



## 効果 2)

創造性のエンジンが回り始める

(肯定的心理 → (刺激) → 創造的思考)



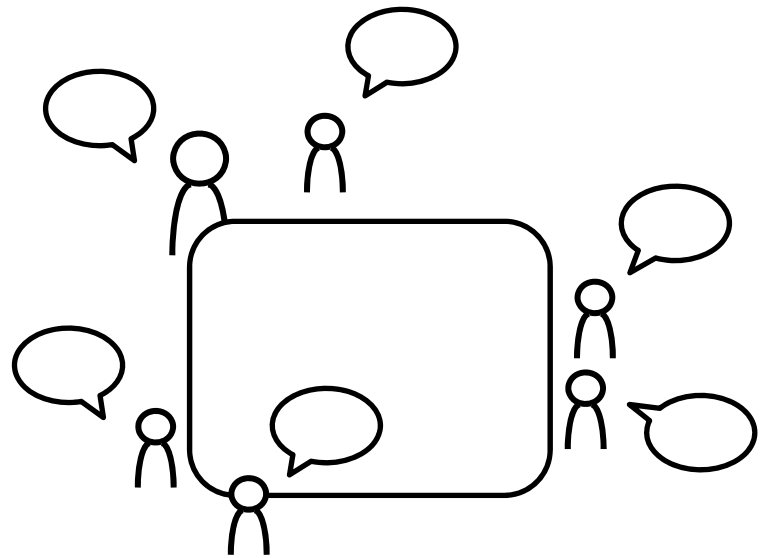
補足

# Speedstormingの

(五分交代のペアブレスト)

普段の職場・会議での活用の工夫

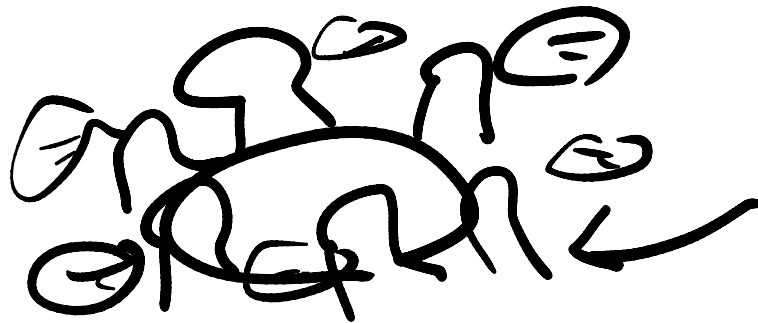
# 会議でアイデアが出ないときの処方



① 適当に、ペアになる

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)



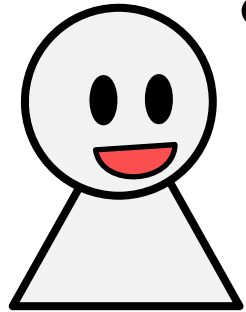
④ 別の人とペアを組む。  
(計3回やります。毎回違う人  
とペアになってください。)

⑤ 元の会議サイズに戻す

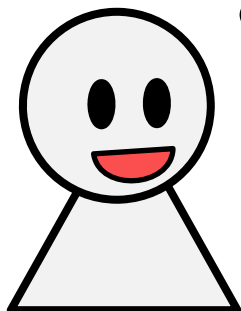
5

# アイデアスケッチ

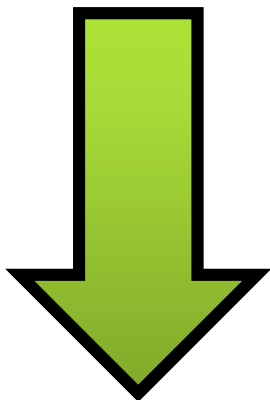
アイデアを書く



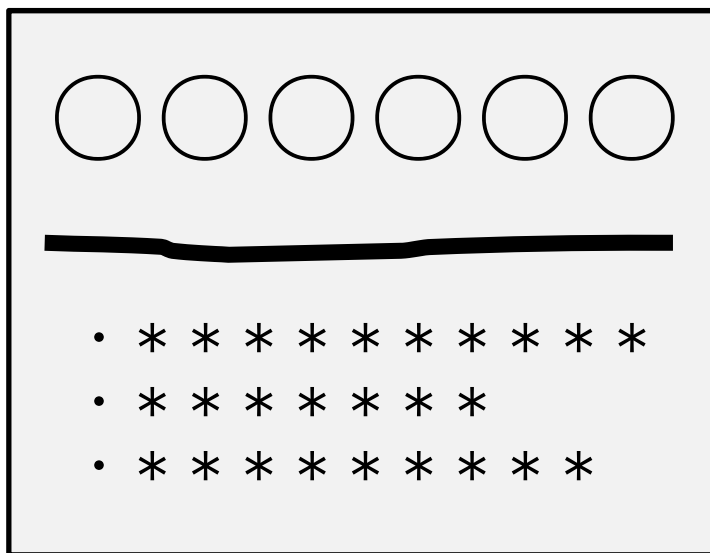
あのアイデア、  
面白かったな



あのアイデア、  
面白かったな



アイデアを、  
少し具体化

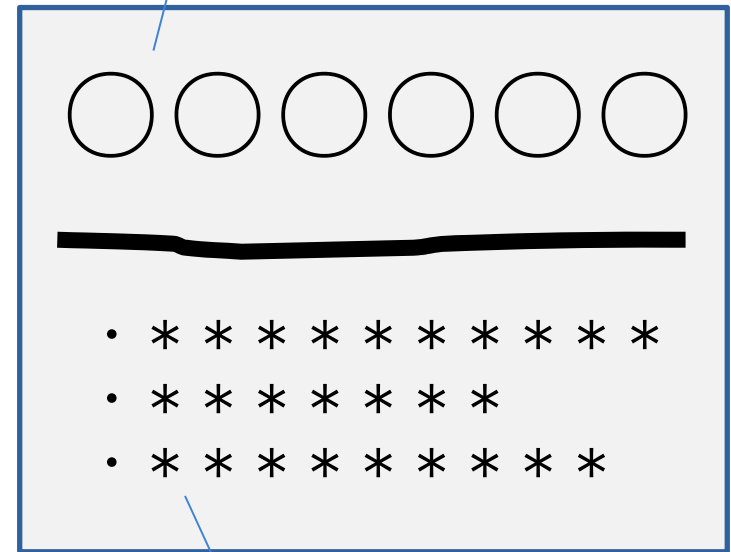


アイデア  
・スケッチ

# 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）

- 

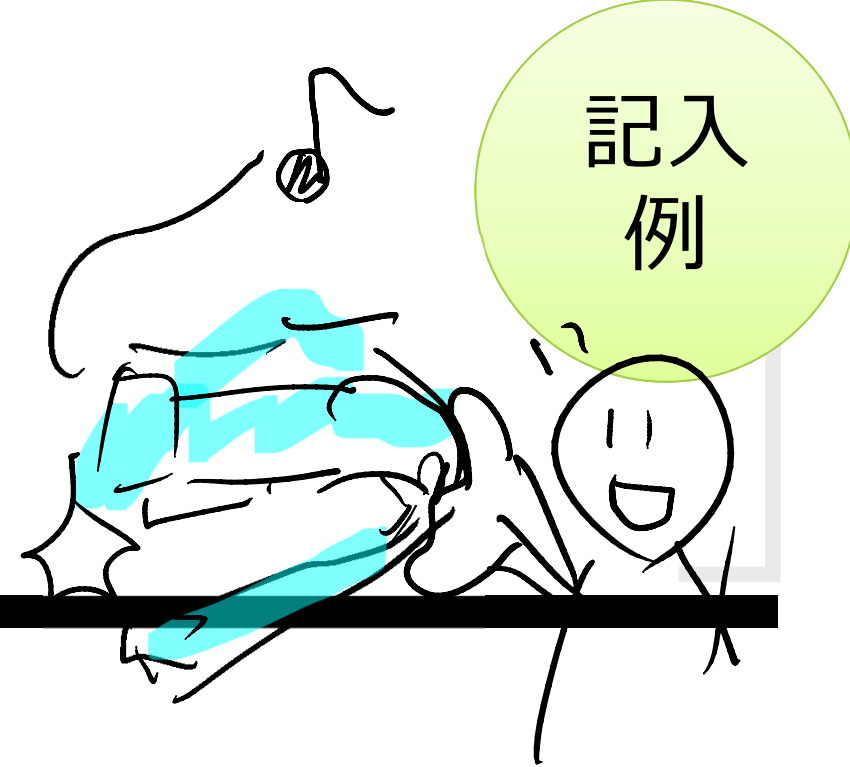
- 

-

## 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）

# ドレミ・ホチキス



アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- ホチキスごとに「ド」「レ」「ミ」がついてる
- 皆で、作業すると演奏も（ホチキス・ミュージック）
- あるいは、打つ紙の厚みで音階が変わる  
（資料が少ないものだけ、音がずれてわかるかも？）

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）

# モバイル瞑想室

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- 椅子に座った状態で、全身すっぽり、の箱
- 豊かな気持ちの暖かい色合いの瞑想室
- 静寂な青の瞑想室、など

6

# ハイライト法

良案抽出

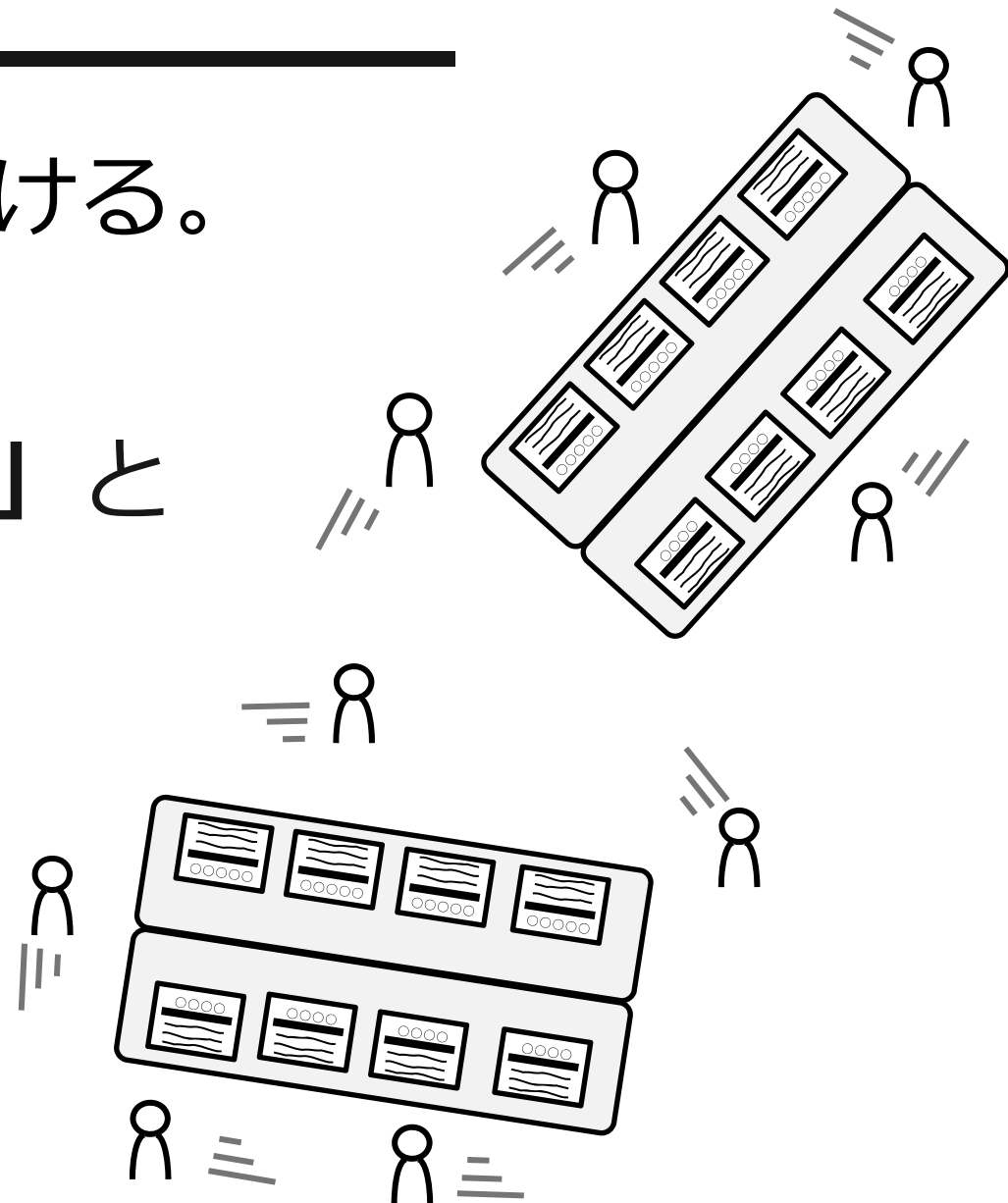
# ハイライト法

テーブルを回る。☆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。

☆いくつでもOK

自分のスケッチにも  
客観的に見て付ける



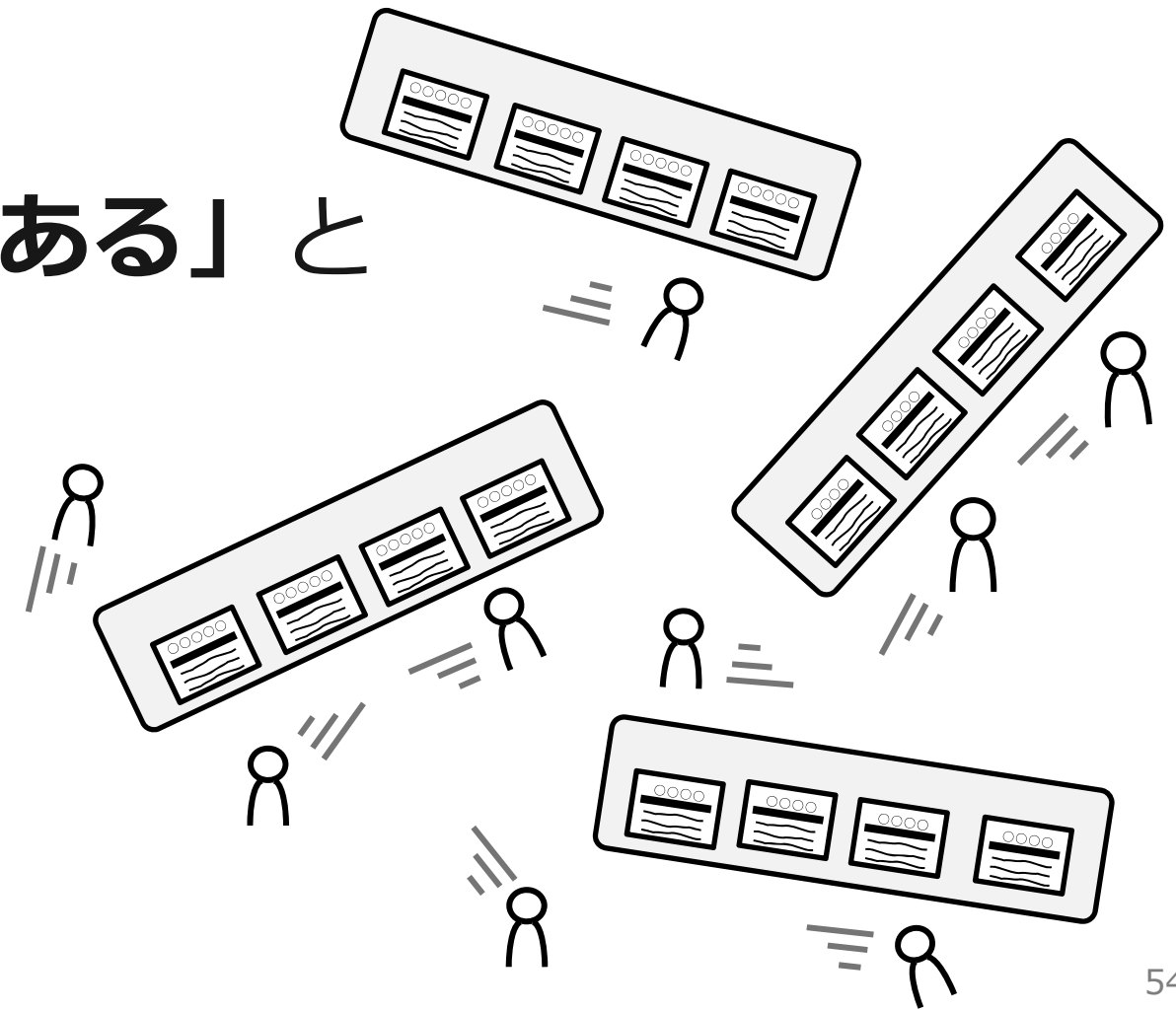
# ハイライト法

テーブルを回る。☆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。

☆いくつでもOK

自分のスケッチにも  
客観的に見て付ける



7

# アイデアのレビュー

上位案をレビュー

# トップN個を紹介

( $N = \text{参加者数} / 4$ )



(この後、発展ブレストを行う場合は、次のことを事前にアナウンス)

## ■ 発展ブレスト

- 発展ブレストは、トップ1~Nのアイデアがネタ。
- 参加者は、自分の参加したいアイデアへ集まる。
- 1グループ=4人。(目安。多すぎるときは調整)

⇒ このレビューの際に、参加したい案を見つけてください。



8

# 発展ブレスト

良案を発展させる

# 発展ブレスト

---

1. 発展ブレストに参加したいところへ移動  
(1グループ=4人程度)
2. 発展ブレスト (30分)
  - 元のアイデアを、発展させたアイデア
  - 詳細部分のアイデア
  - 具現化への懸念事項とその対策アイデア
  - などなど。各グループの自由裁量。

## 9 メッセージ

Creative Cognition 実験



未踏の闇を行く信念

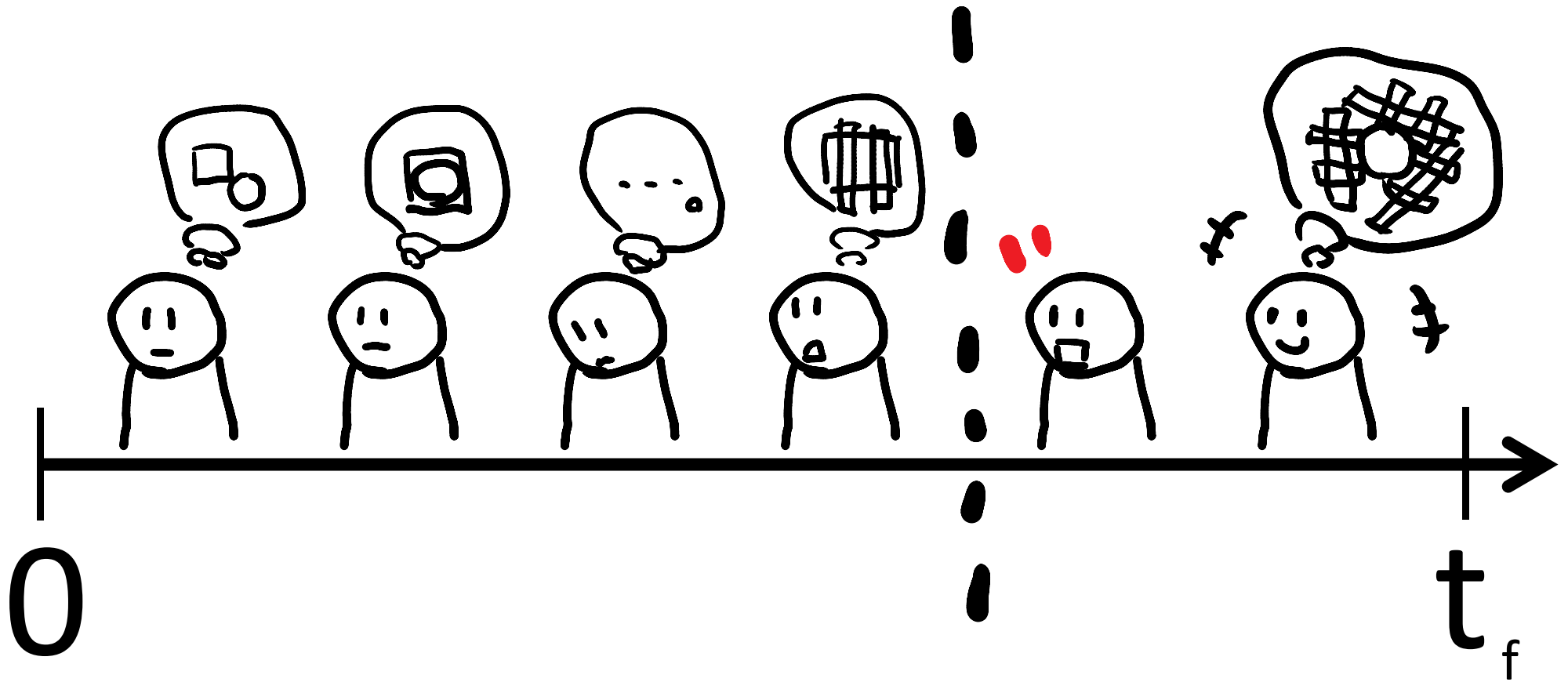
# 創造的認知

いくつかの実験

いくつかの「記号」を与える



組み合わせでデザインを考案する



やっていくうちに、閃いていく。

人の認知には、そういうところがある。

## 最後のメッセージ：

---

未踏の闇に向けて、  
人間の認知は、それほど聡明な  
カンテラではない。

二歩先を照らせるかどうかの、力しかない。

100の所の良案に気づくには  
98まで歩いてみるしかない。

「見渡す限り、良案なんてない」というのは  
「二歩先の光の中には見えない」だけ、である。

つまらないアイデアだと思っても、まずその二歩を行け。



アイデアプラントの志

# 創造的な活動をする人や組織が 次々と生まれてくる社会を創りたい

アイデアプラントは、「アイデア創出の支援」をする組織です。

アイデア創出のための製品開発や講演・ワークショップを主な業務としています。

[詳細はこちら >](#)

石井力重 Rikie Ishii

アイデアプラント IDEAPLANT



# 準備物リスト

## 主催者さんをお願いしたいモノ

---

- プロジェクター . . . 1
- ホワイトボード . . . 1
- プロッキー (色は何でもOK) . . . 一人1本
- A4白紙 . . . 一人7枚
- ポストイット . . . 適量 (使いたい人がいたときに渡す用)
- 印刷物 = アイデアスケッチ . . . 一人5枚

[http://ishiirikie.sakura.ne.jp/sblo\\_files/ishiirikie/image/ideasketch\\_IDEAPLANT.pdf](http://ishiirikie.sakura.ne.jp/sblo_files/ishiirikie/image/ideasketch_IDEAPLANT.pdf)

## 講師が持参するモノ

---

- ノートPC
- iPad + 接続コネクタ
- ホワイトボードマーカ