



2012年10月20日 13:00~18:00
創業スクエア ビジネス支援人材育成講座



アイデア開発 (ワークショップ)



アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

進行

- 1 「他己紹介」 学習しやすい場を作る (10分)

- 2 「アイデアトランプ」 楽しく創造力の準備運動 (30分)
- 3 「創造力のガイド」 ブレストのルール。根底にあるもの (20分)
＜休憩 10分＞
- 4 「SCAMPERカード」 即効性のアイデア発想法 (20分)

- 5 「スピードストーミング」 5分交代のペア・ブレスト (40分)
- 6 「アイデアスケッチ」 着想を簡単に書いてみる (15分)
- 7 「ハイライト法」 良案上位20%を可視化 (10分)
- 8 「アイデア・レビュー」 上位20%アイデアを紹介 (15分)
＜休憩 & 上位案のcopy 10分＞

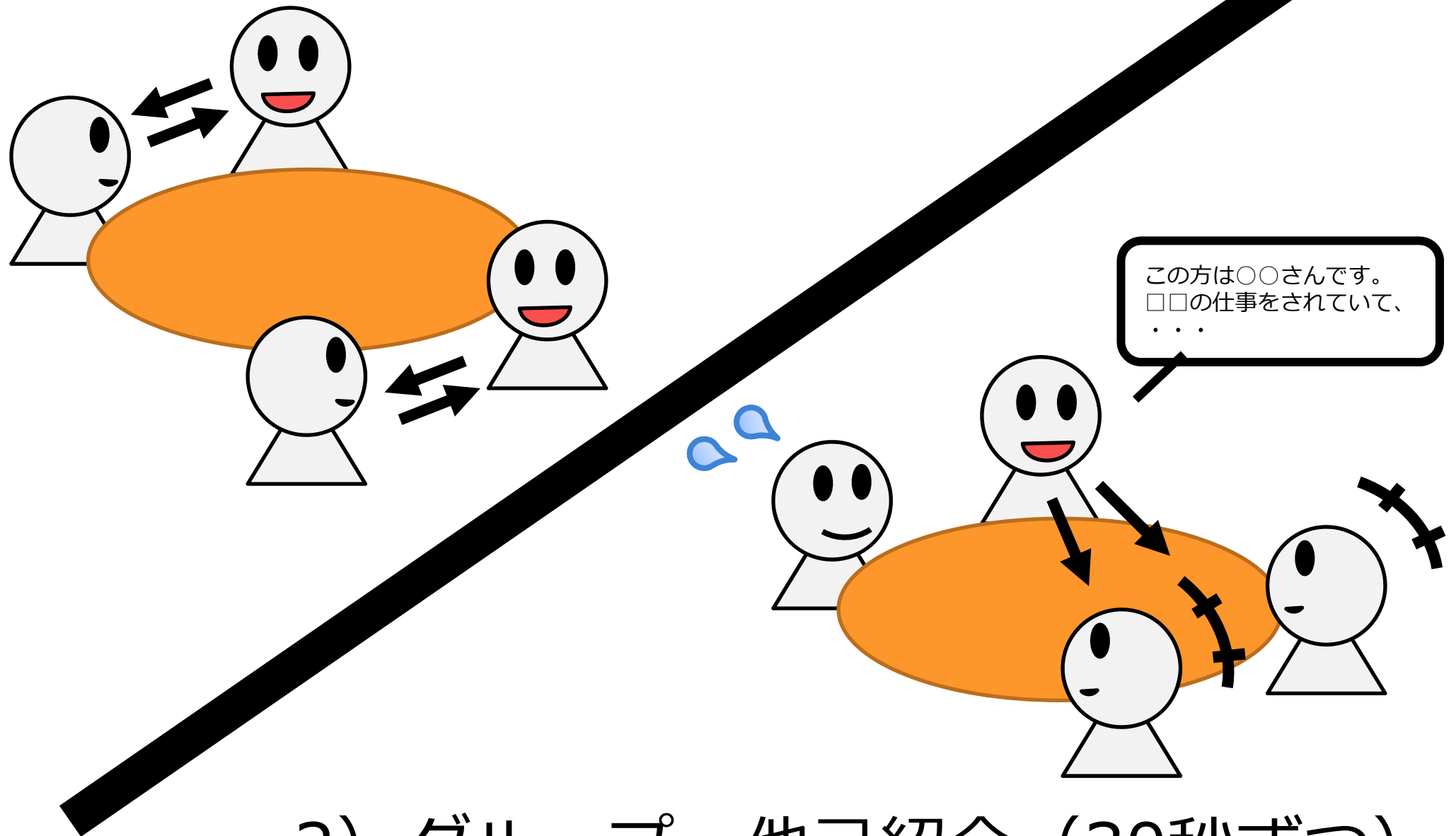
- 9 「IDEAVote」 アイデア評価作業をテーブルゲームで体験 (90分)
- 10 「アイデア評価の本質」 優れた案を選び出すための基本的な知性 (15分)

- 11 「メッセージ」 (10分)、 「Q&A」 (5分)

1

『他已紹介』

1) ペア、自己紹介 (30秒ずつ)



2) グループ、他己紹介 (30秒ずつ)

2

アイデアトランプ

発想の観点を広げる

Prezi

<http://prezi.com/c4tw9ch6effd/presentation/>



Ideatrump

これは、発想を助ける観点が書かれたトランプです。



game1

アイデアアトランプのみで

(まずは発想力の準備運動)

1. テーマリストから、グループで一つ
発想のお題を決めます (90秒)

朝早く起きるには
どうすればいいか？

お金を貯めるには
どうすればいいか？

授業・仕事中に眠くならな
いようにするには？

歯ブラシを50%長持ち
させるには？

部屋をいつもきれいな
状態にしておくには？

2. トランプを広げ  ジャンケン。

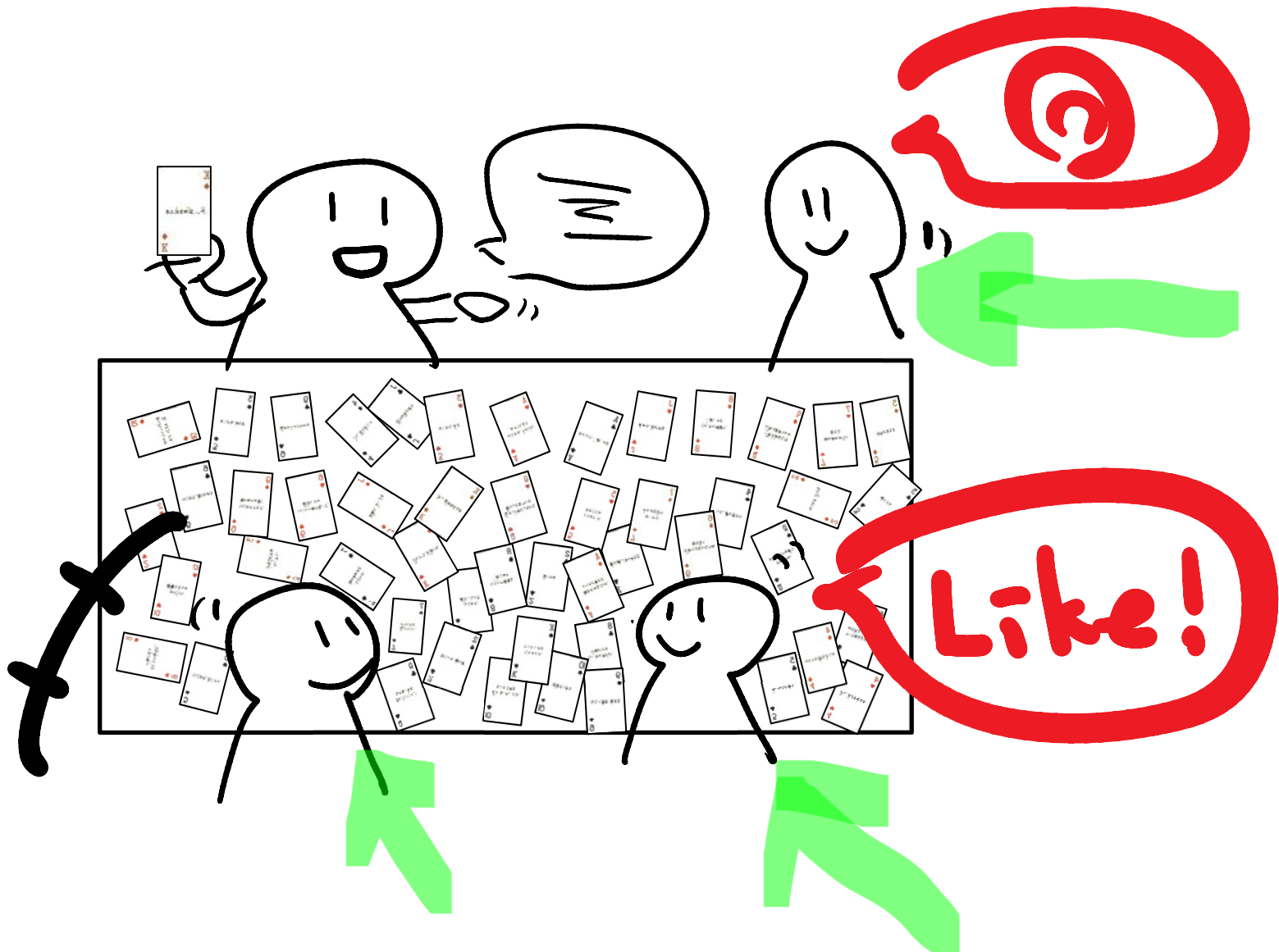
一番勝った人から、以降、番は時計回り。
番では、30秒の持ち時間があります。

**アイデアトランプを取りつつ、
その切り口でアイデアを言います。**
(30秒間、何枚でもとれます)



3. 番じゃない人は・・・

番の人が出すアイデアの良い所をコメントすると、場が盛り上がり、アイデアを出しやすくなります。
(ただし、短めに。番の人の持ち時間はその間も減りますので)



4. ゲームが進むと、徐々に苦しくなっていますが無理矢理にでも、アイデアをだし、たくさん獲得しよう。

Game1は「**8**分間」で、終了。

獲得枚数の最も多いが勝ち。

その人に拍手！

ブレストの補助道具としても使えます

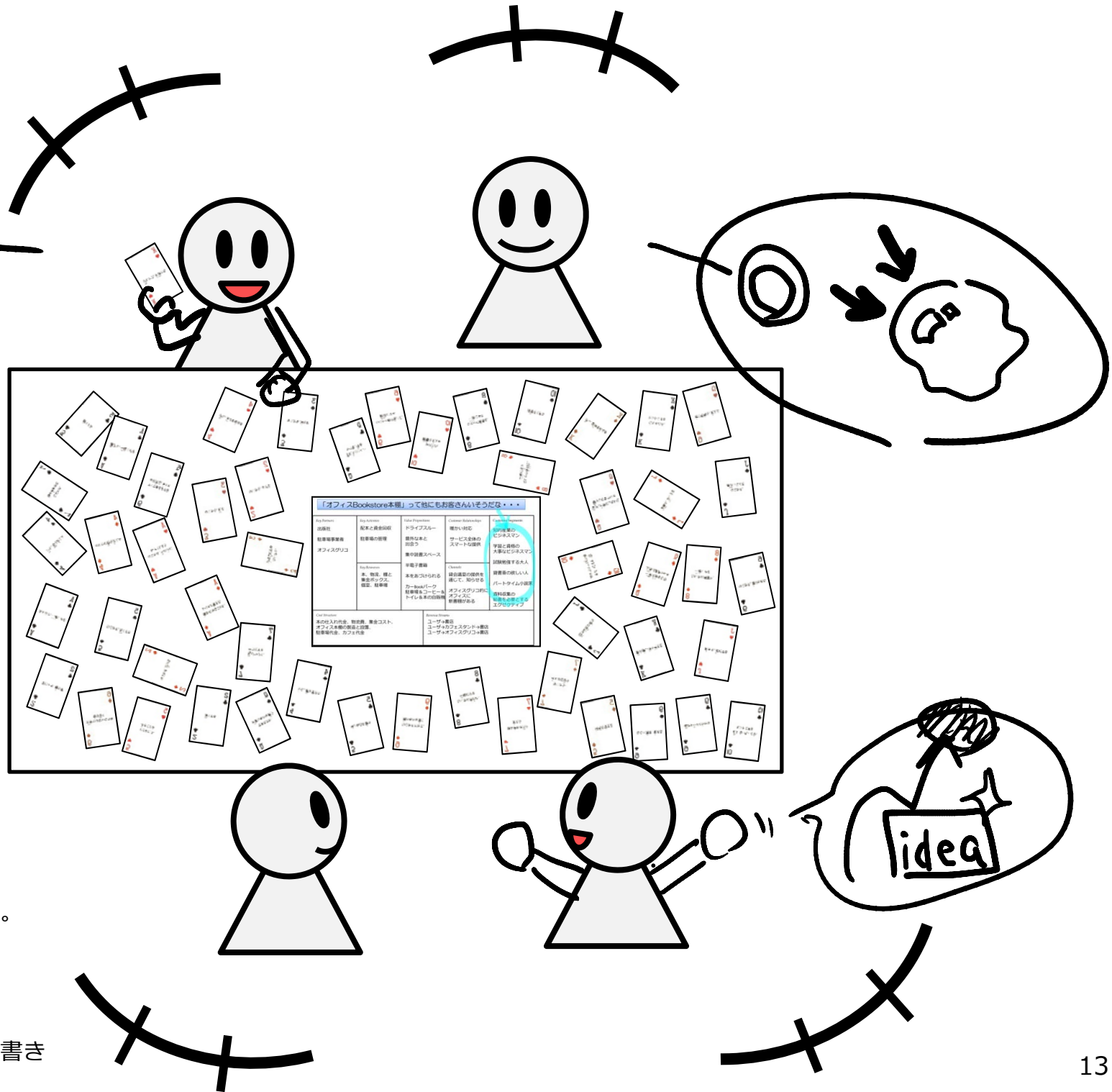
1. 番の人は1枚とる

2. その切り口で
アイデアを出す

3. 他の人は

3a アイデアの
良い所をコメントする

3b アイデアを展開し、
派生アイデアを出す



時間：
番の持ち時間は2分間。
時間が来たら使ったトランプはのけておく。
番は、時計回りに移る。

記録：
記録係に任せるか
番の人や派生案を出す人がポストイットに書き
壁などに張っておく

創造工学の

さて、ちょっと、本格的な話。

「ブレストのルール」≡
「創造力。その引き出しの開け方」

ちょっと、紹介させてください。

創造的に、独創的に、案を出すには？

その問いに、

必ずしも答えにはなっていないかもしれませんが、
ヒントをたくさん含んでいるでしょう。

3

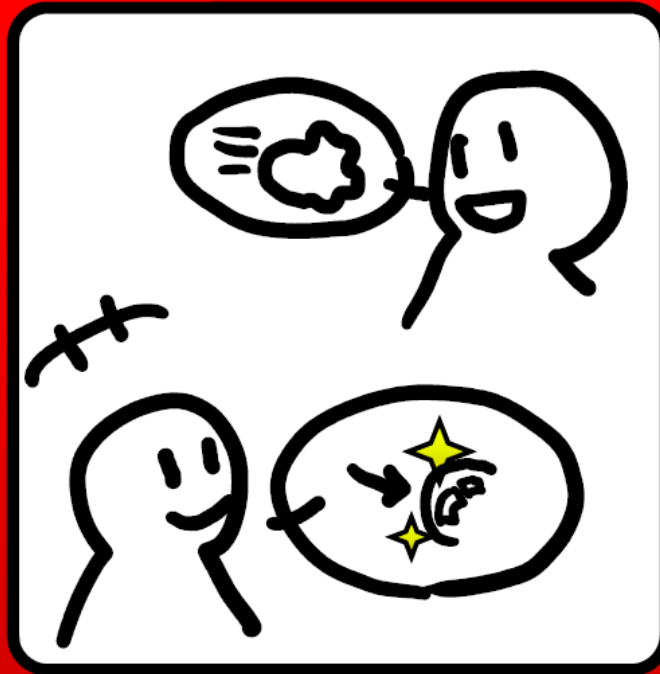
ブレストのルール、
その根底にあるもの

まず、気軽に。雑談から。

人々から、創造的な話し合いを引き出す4つのカード

これは、ブレストの本質から作っています。

どんなもんだか、雰囲気だけ、ちょっと、見てみてください。



誰かのアイデアの
良い所に目を向けて、
それをコメントする。

Find a good point in someone's idea
and comment about it.

Mood Maker

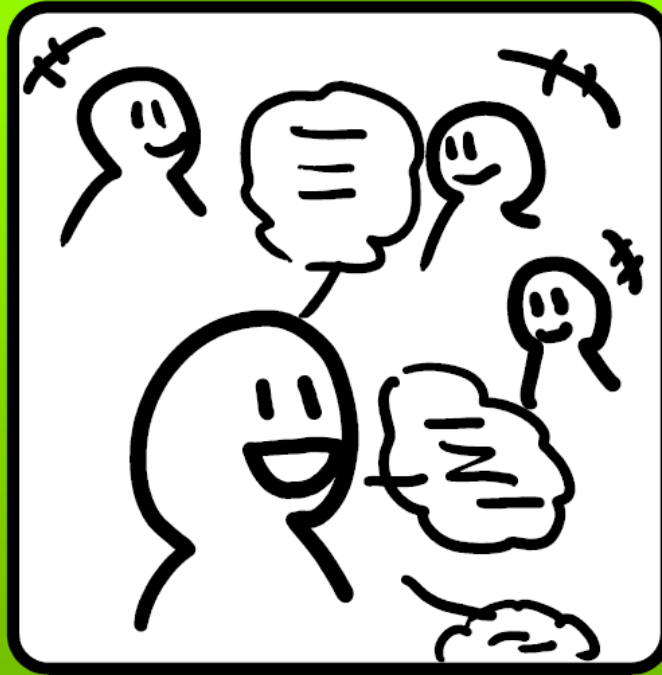
© ideaplant.jp



実現性が低くそうな、
突飛なアイデアを出す。

Come up with a wild idea
that seems almost impossible to realize.

Free Thinker



質にこだわらず、平凡な
アイデアをたくさん出す。
(2個以上出す)

Quantity than quality:
give a lot of trivial ideas. (more than two)

Mighty Maxer

© ideaplant.jp



誰かのアイデアの面白い所
を見つけ、それをヒントに
してアイデアを出す。

Find something interesting about someone's
idea and make a new idea from it.

Giant Rider

Prezi

<http://prezi.com/c4tw9ch6effd/presentation/>



このスライドに、戻る



誰かのアイデアの
良い所に目を向けて、
それをコメントする。
Find a good point in someone's idea
and comment about it.

Mood Maker

© ideaplant.jp



実現性が低くそうな、
突飛なアイデアを出す。
Come up with a wild idea
that seems almost impossible to realize.

Free Thinker

© ideaplant.jp



質にこだわらず、平凡な
アイデアをたくさん出す。
(2個以上出す)
Quantity than quality:
give a lot of trivial ideas. (more than two)

Mighty Maxer

© ideaplant.jp



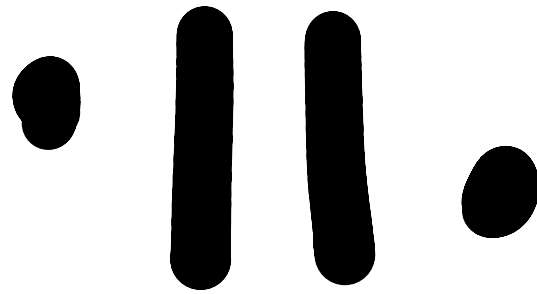
誰かのアイデアの面白い所
を見つけ、それをヒントに
してアイデアを出す。
Find something interesting about someone's
idea and make a new idea from it.

Giant Rider

© ideaplant.jp

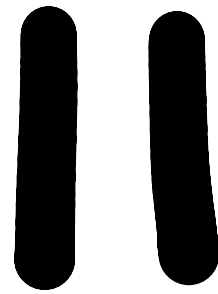
本質は、創造的な会話を引き出すのためのガイド、なんです。

Brainstorming Rule



創造的イマジネーションへのガイド

- 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。



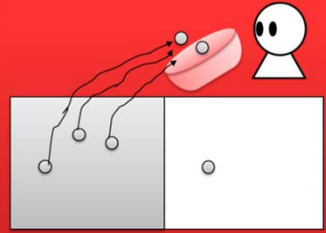
- **本質は、創造的イマジネーションを引き出す**
Guide
- **一人で考える場合にも、有効**

ブレストの本質

- 「ブレストのルールって、
たしか、批判禁止、ってやつだろ？」
- 実は、原典では、ちょっと違います。
- “A.F.Osborn”の考えていたことって？
- 原点を、意識し紹介します。
 - 補足) 他の創造技法のエッセンスも使って、補っています

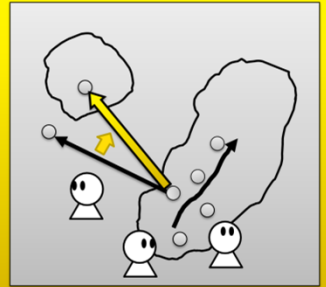
1

判断を先に延ばす
Defer Judgment



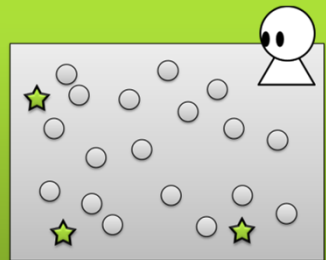
2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas



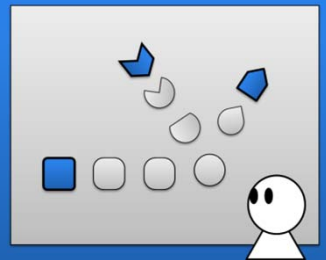
3

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

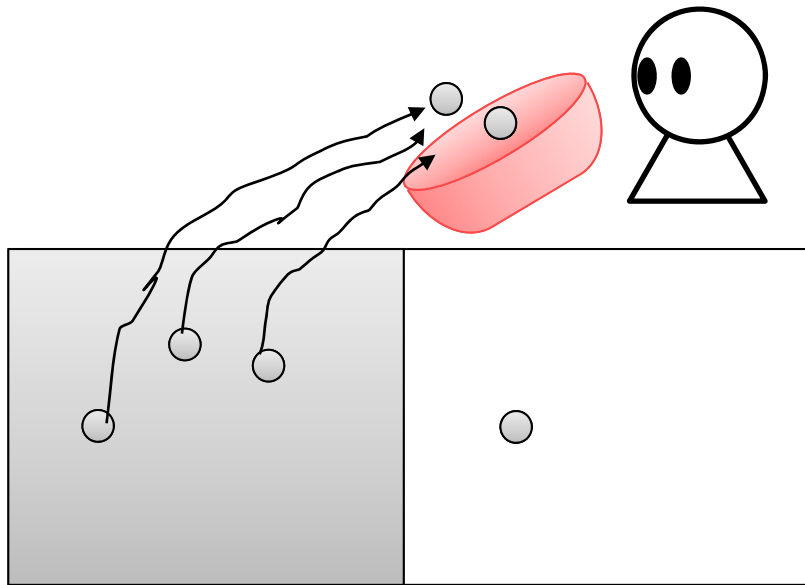


1

判断を先に延ばす
Defer Judgment

1

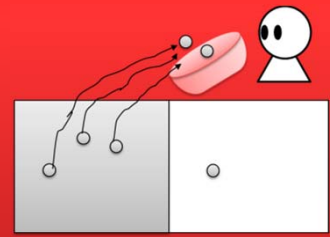
判断を先に延ばす Defer Judgment



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

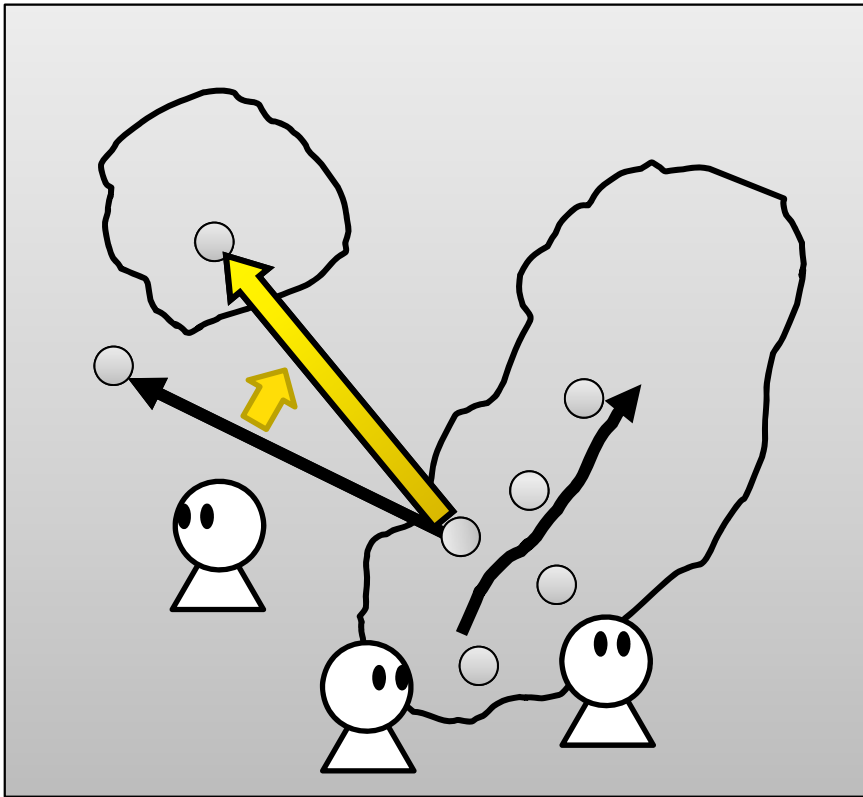
捨てるものまで批判するのは時間ロス²⁹

2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas

2

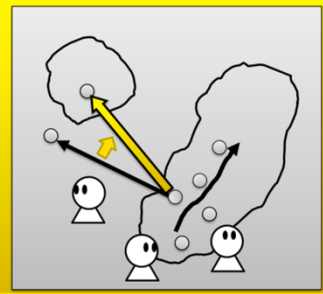
未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



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

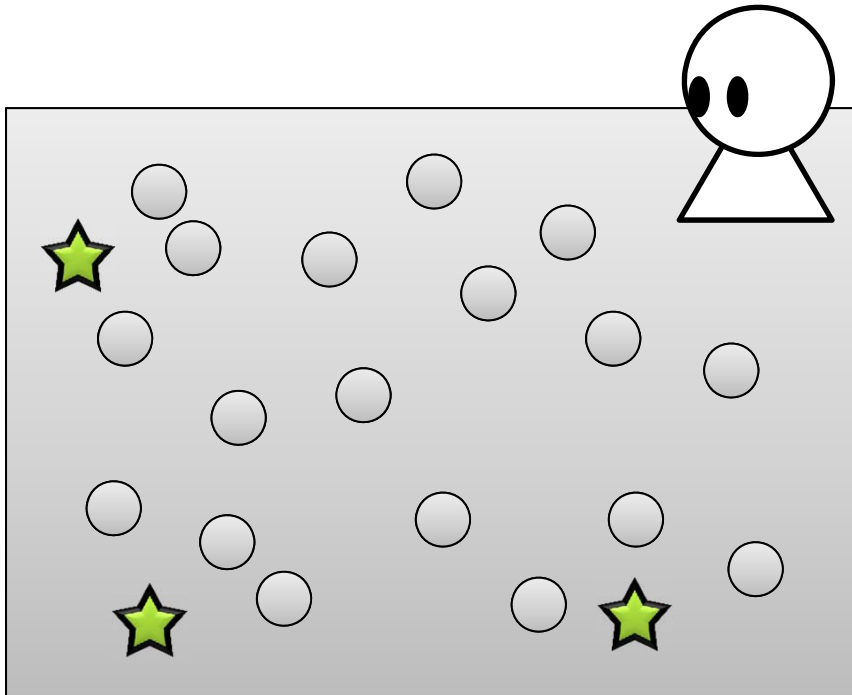
量を求める

Go for Quantity

3

量を求める

Go for Quantity

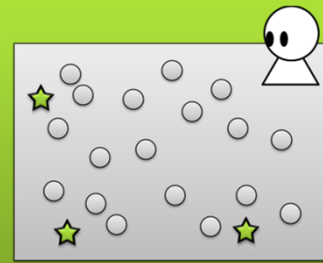


アイデアを出し尽くす、
そこから、さらに出す。

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 = 掴んだら全部出す

出し尽して、苦しい =

「創造性のおいしいゾーン」

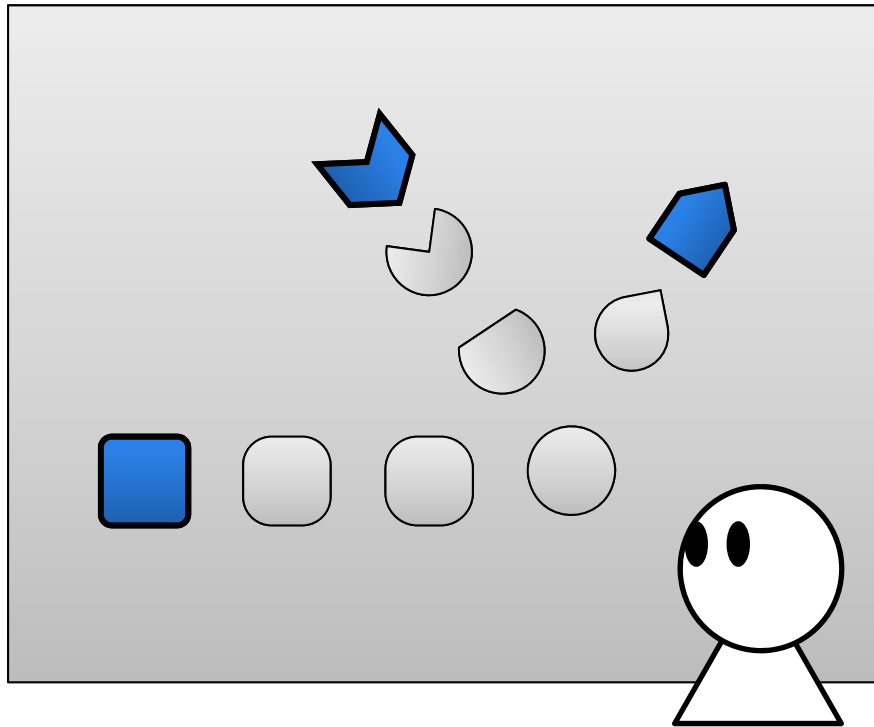
出尽くしたら、あと10個

4

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

4

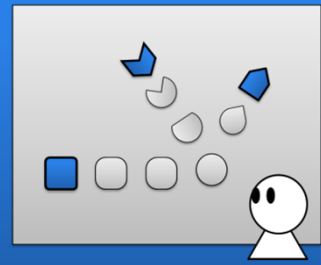
既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others



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)

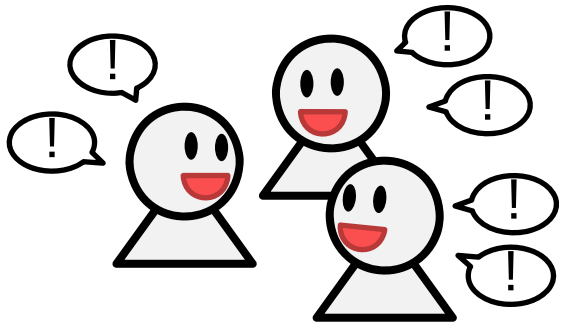
類似アイデアでもその周辺の連想空間は異なる (6→5にするだけ! も大切)

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」

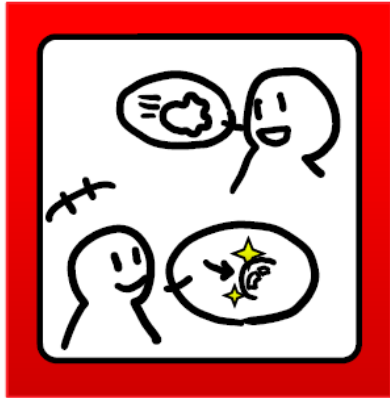


グループ



一人

実際の行動的には、、、



誰かのアイデアの
良い所に目を向けて、
それをコメントする。
Find a good point in someone's idea
and comment about it.

Mood Maker

© ideaplant.jp



実現性が低くそうな、
突飛なアイデアを出す。
Come up with a wild idea
that seems almost impossible to realize.

Free Thinker

© ideaplant.jp



質にこだわらず、平凡な
アイデアをたくさん出す。
(2個以上出す)
Quantity than quality:
give a lot of trivial ideas. (more than two)

Mighty Maxer

© ideaplant.jp



誰かのアイデアの面白い所
を見つけ、それをヒントに
してアイデアを出す。
Find something interesting about someone's
idea and make a new idea from it.

Giant Rider

© ideaplant.jp

こんな感じの行動に。

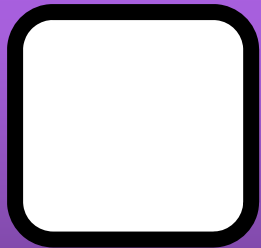
Brainstorm に、もう一つ

A.オズボーンの系譜に後に登場

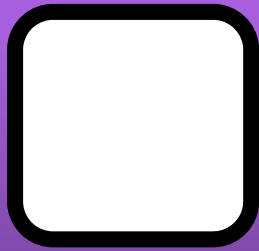
『プレイズ・ファースト』

A.オズボーンの系譜に後に登場

『プレイズ・ファースト』



先に褒めよ
Praise First



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

休憩

10分休憩（再開 = ）

4

SCAMPER (スキャンパー)

速く、いつでもできるアイデアの基本スキル

仮想の設定

皆さんは、企業の総務部門だとします。

会社は今、電力使用量の20%改善に取り組んでいます。

会議中に「アイデアを3つ出せ！」と言われた。

そんな【アイデアを早く出したい】という状況。

“ 困ったなあ、特にアイデア無いんだけど…”

そういう時、こう、します。

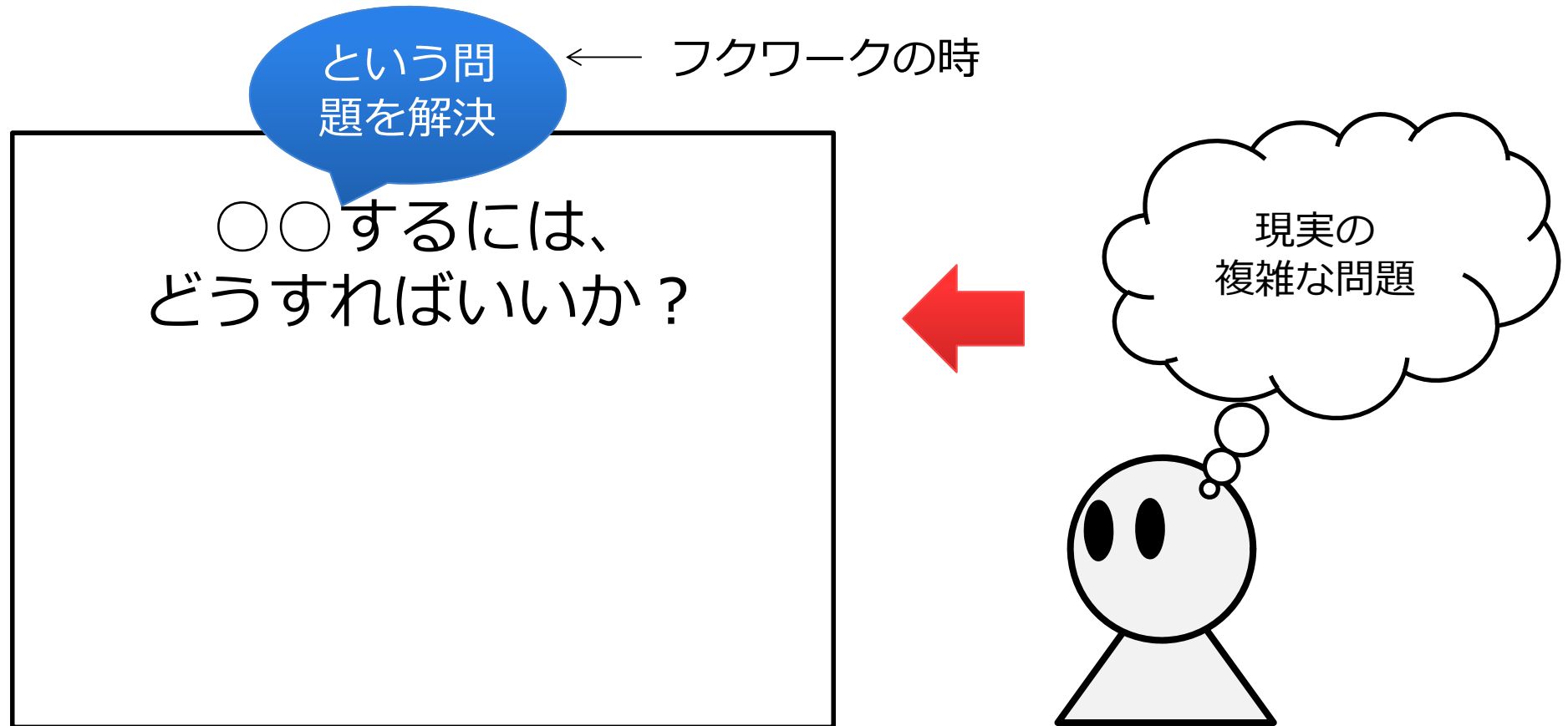
カード1枚で

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
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。



問題（発想のお題）を、少し単純化し 紙に書きとめる



鉄則

「書く」

(考えるための「机」を広くする効果)
(創造的努力を誘発する効果)

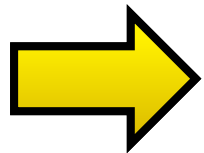


上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

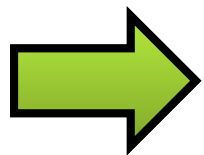
アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを 代用 できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を単純化する
何かを 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	↓
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	左のリストを見ていき、
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	アイデアの出そうなものを
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	チェックする
何か 他の使いみち がないか	そのまま別分野、一部を変えて新しい用途、別の市場	↓
何かを 省略・削除 できないか	部分、機能、動き、負担、価値	チェックした
何かを 再構成 できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	ものについて
何かを 逆 にできないか	順序、上下、内外	右の観点を中心にアイデアを考える



この気になる問いから、アイデアを考えてみます。



出れば、それで結構です。



「アイデア、出そうなんだけれど、
あと一歩、なにかが、欲しいな」
という場合は、次のステップへ



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

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
✓ 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	左のリストを 見ていき、 アイデアの 出そうな ものを
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	チェックする
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	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 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	

コツ：

ふっと浮かんだことを、すべて書く

- ・未成熟なアイデアでもOK
- ・実現方法が分からないものでもOK
- ・明らかにダメなアイデアも書く
- ・アイデアではないもの、も、OK

(アイデアの通せんぼ を起こさせない)

1

問題（発想のお題）を、少し単純化し
紙に書きとめる

2

上から見ていき、アイデアの
出そうなものをチェックする

3

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

実践！

1) 隣の方とペアに

2) 発想のテーマを決める (1分)

2人で話しあい、1つ選んでください。**発想のテーマ集**



3) 発想し、書き出す (1人ワーク) (8分)

4) アイデアを紹介しあう (ペアワーク) (2分+2分)

—— 発想のテーマ（企業内によくある課題・バージョン） ——

- A 「従業員をまとめるにはどうすればいいか」
- B 「仕事を楽しくさせるにはどうすればいいか」
- C 「従業員のコミュニケーションを上げるにはどうすればいいか」
- D 「卸売業であり他社と差別化があまりできず価格勝負に走りがち。もっと売り上げを上げるにはどうしたらいいか」
- E 「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」
- F 「設計の稼動（実働）時間をあげるにはどうすればいいか」
- G 「提出期限を守らせるにはどうすればいいか」
- H 「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」
- I 「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」
- J 「お客様に興味を持つためにはどうすればいいか」
- K 「電力の消費量を20%抑えるにはどうすればいいだろうか」

5

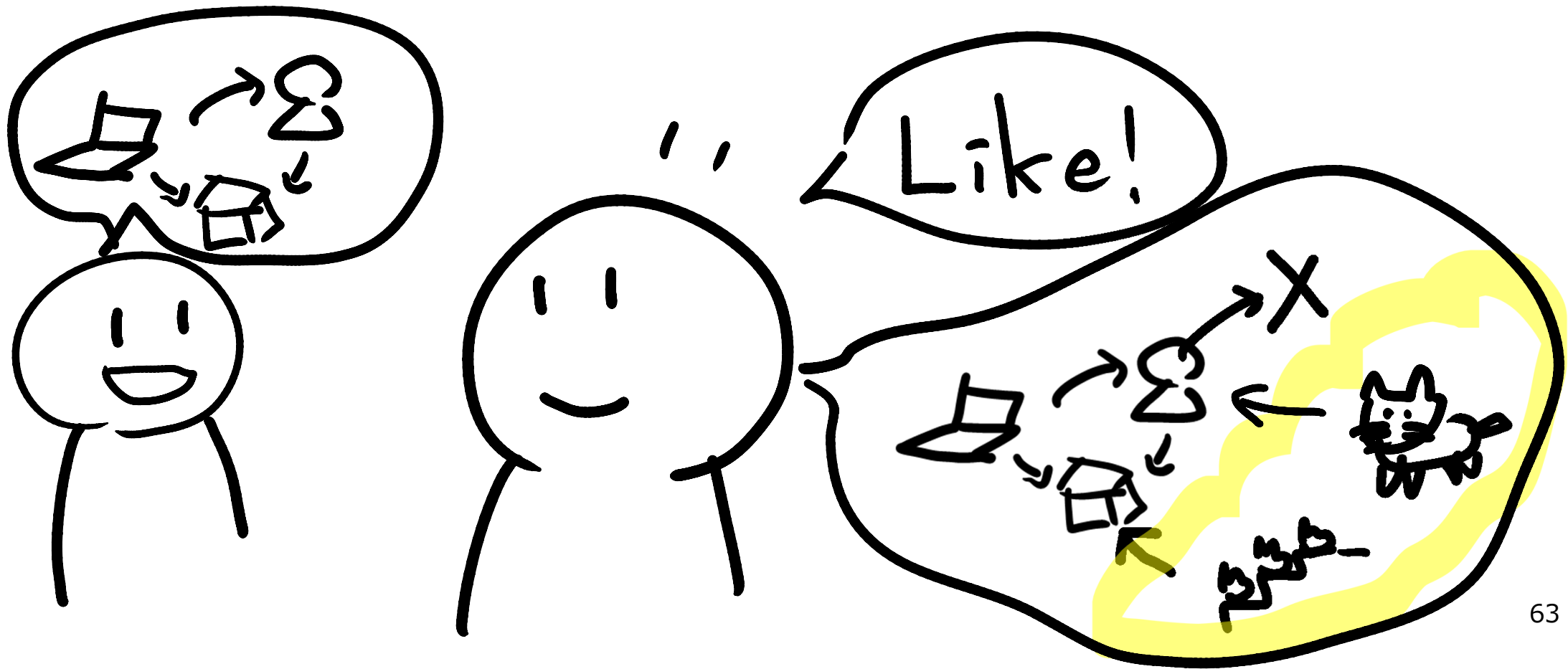
スピードストーリーミング

5分交代のペアブレスト

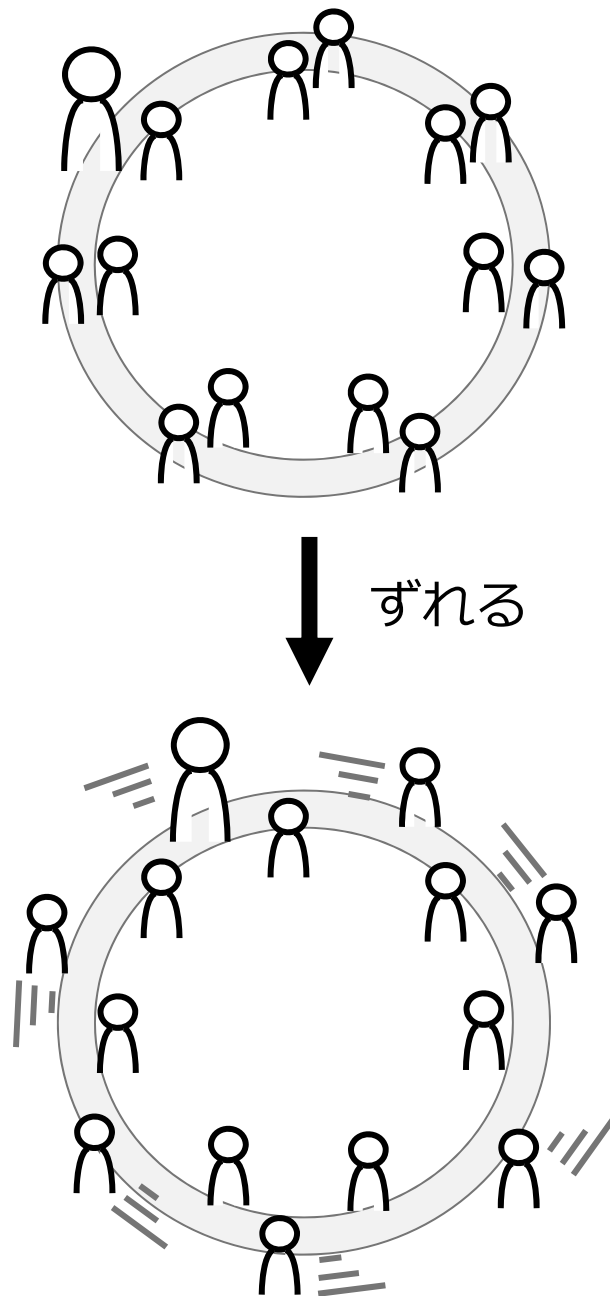
ブレストのお題

「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。



5分交代のペアブレスト・やり方

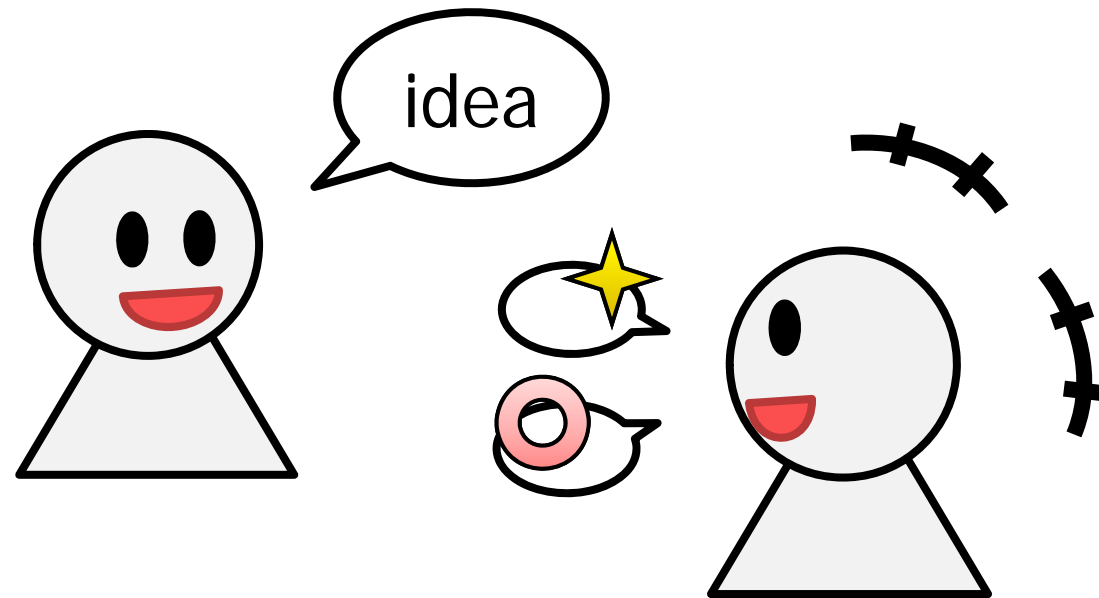


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 計5回、実施 (30分)

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”

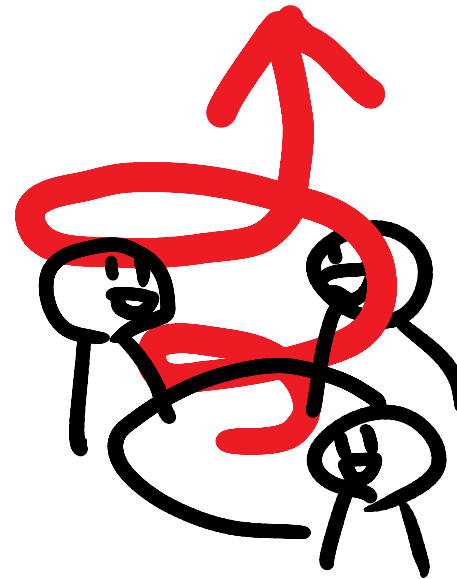


「プレイズ・ファースト」

(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)



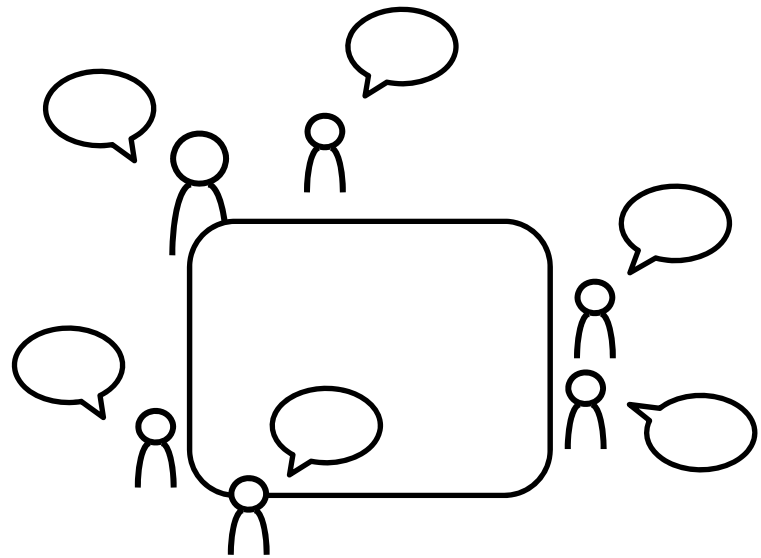
補足

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

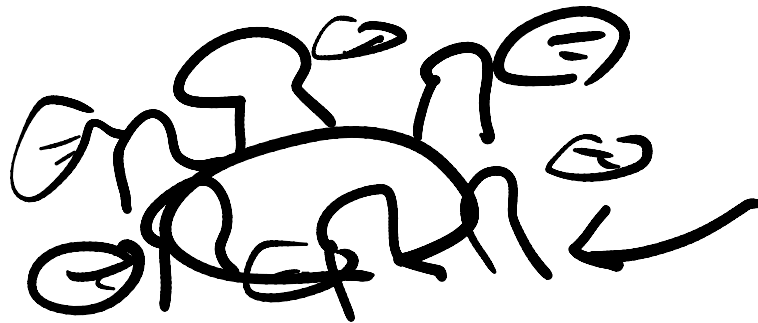
会議でアイデアが出ないときの処方



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)



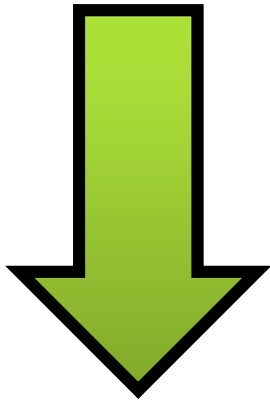
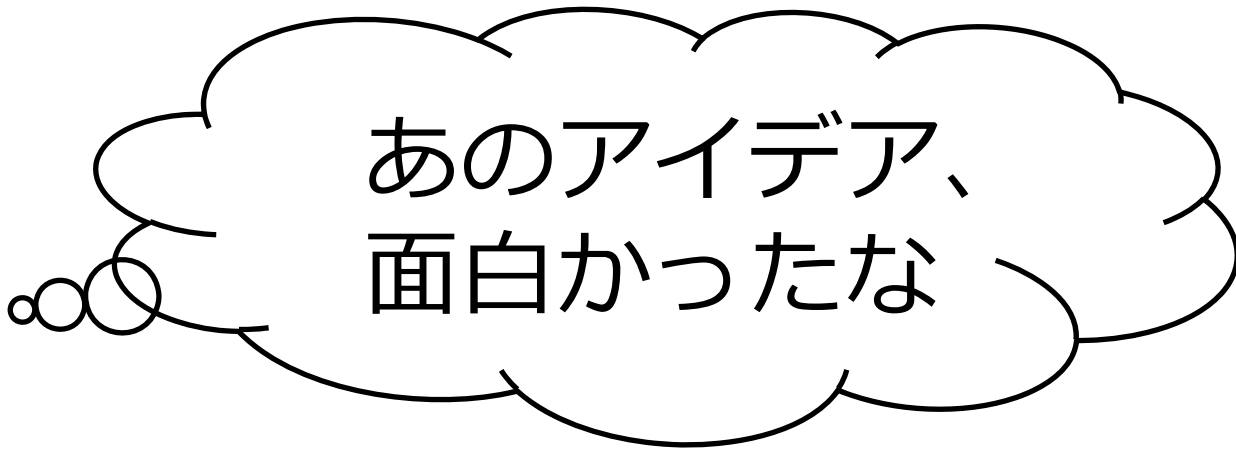
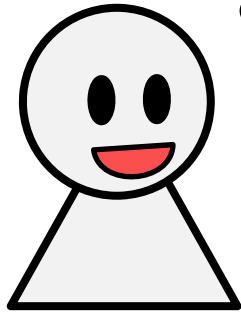
④ 別の人とペアを組む。
(計3回やります。毎回違う人
とペアになってください。)

⑤ 元の会議サイズに戻す

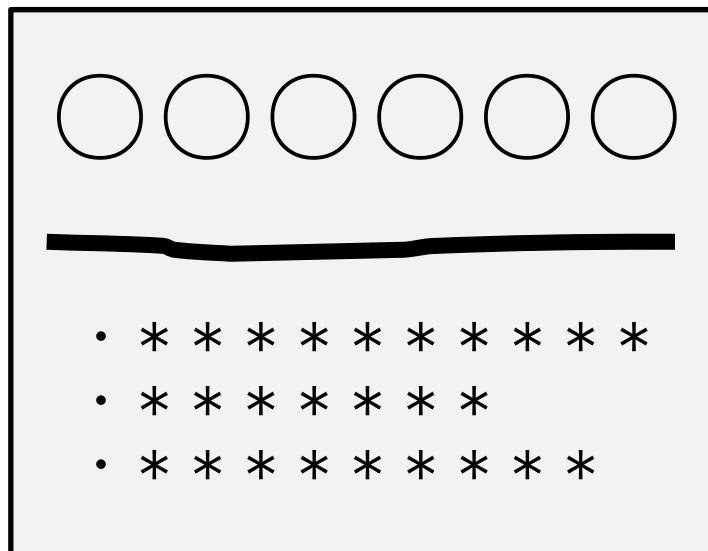
6

アイデアスケッチ

アイデアを書く



アイデアを、
少し具体化

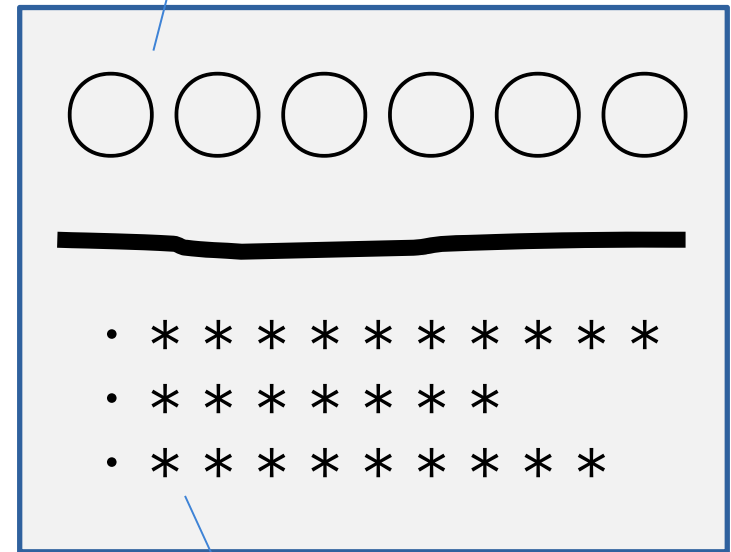


アイデア
・スケッチ

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）

-

-

-

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

7

ハイライト法

良案抽出

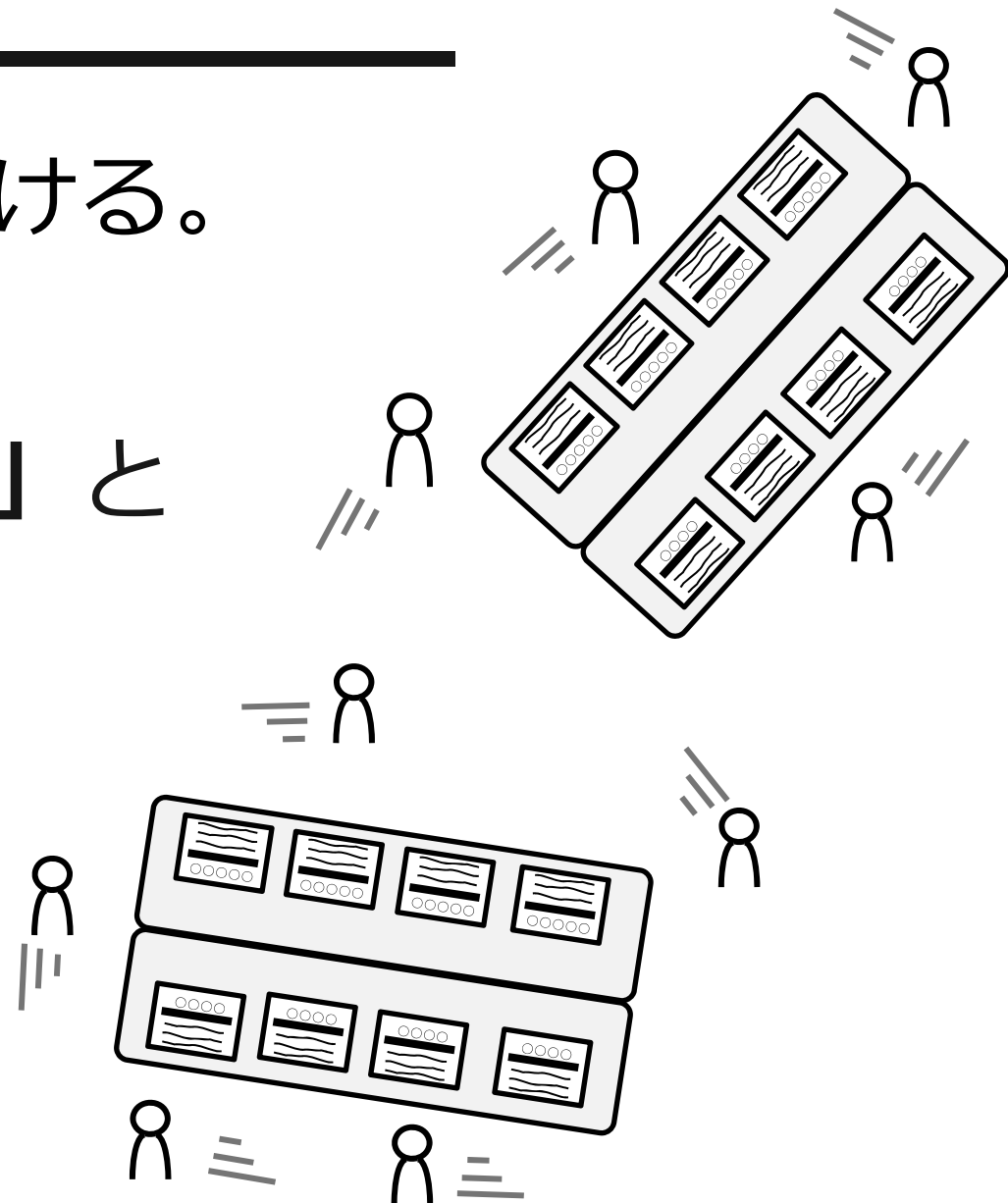
ハイライト法

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



8

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 = 上位20% (8~12枚) 位)



【事前アナウンス】

この上位のアイデア群は、この後の「アイデア評価用のテーブルゲーム」でグループ単位で、ゲーム風に評価をしていく“評価対象アイデア群”です。
良く聞いておいてください。

初期段階のアイデアなので、あいまい、未成熟な所もあります。
まだ揺れ動く存在なので、聞き手ごとに感じ方が違いますが
それで結構です。

休憩

10分休憩

この時間の中に、
上位アイデア群をコピー

サイズ：A4⇒A5へ
色：カラー⇒モノクロ
コピー員数：“グループ数”

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



あたらしさん
アイデアの新規性や物と違うところについて

ひとでさん
アイデア実現のための必要人手について考える。

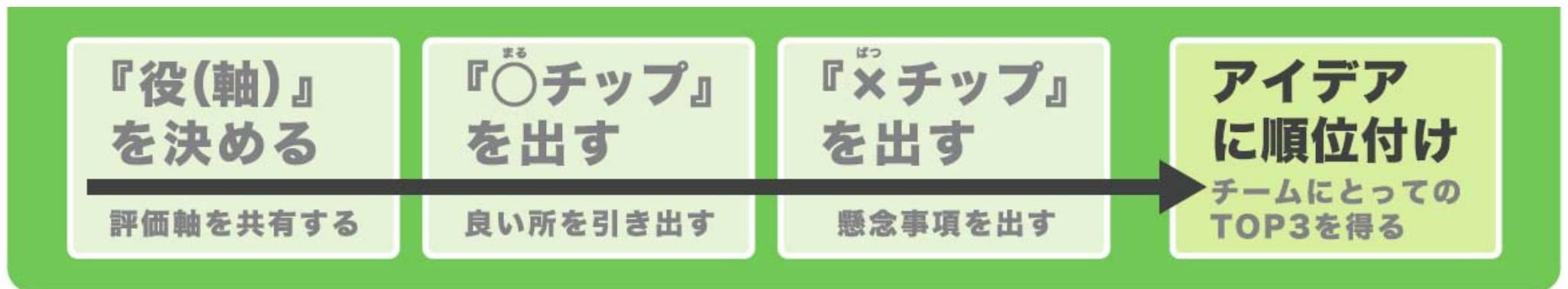
てっくさん
アイデア実現のための技術的実行可能性について考えます。

きんさん
アイデアの経済性やコストについて考える。

- ヘルシー弁当を
売りに来てもらう
- 社内に
競争バーを
設ける
- エレベータを
使用禁止とする
- おやつを
食べることに
100円徴収
- 自転車通勤者
だけに
特別手当支給
- 鉄製の重い
ドアにして、
腕力強化
- 午後3時に
みんな
体操タイム
- 腕力を使うよう
ドアと窓ガラスを
重くする

担当した軸に添って
○と×のチップを。

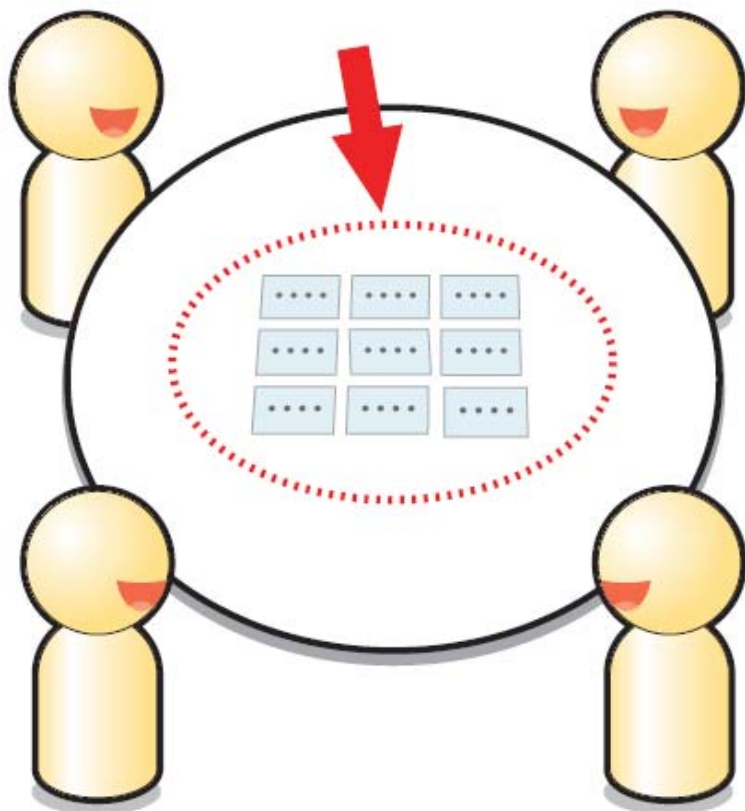
2~4名で下記のステップを60分程度で行います



1

【アイデアワークを引き継がずに始める場合】

「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の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。

1/

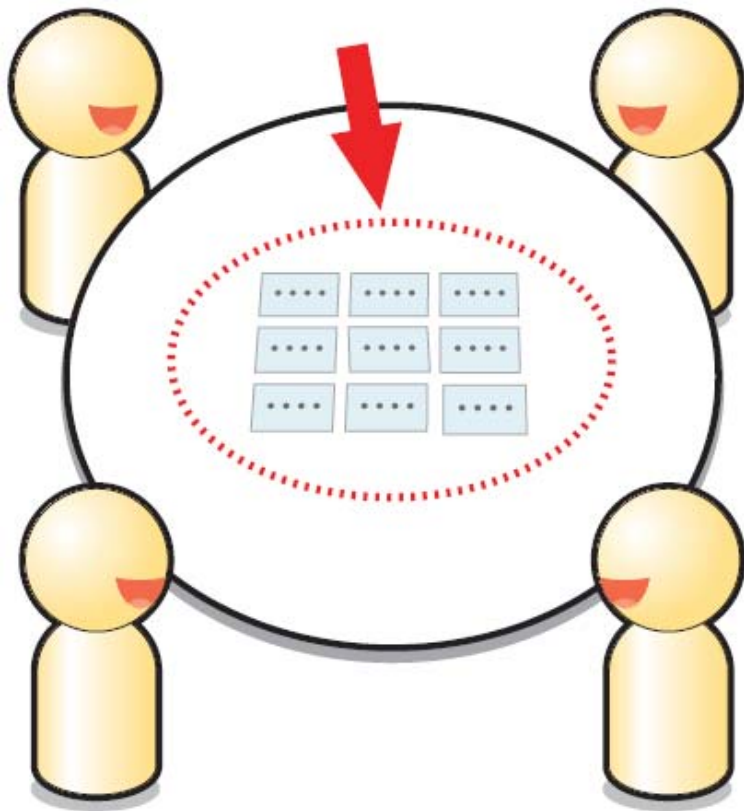
【ブレインライティングなど、
アイデアワークを実際に行っている場合】

ハイライト法で見いだした上位10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。

なお、アイデアが「1案1枚」に
なっていない場合は、
カードに「1案1枚」になる様
書き写してください。



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・・・



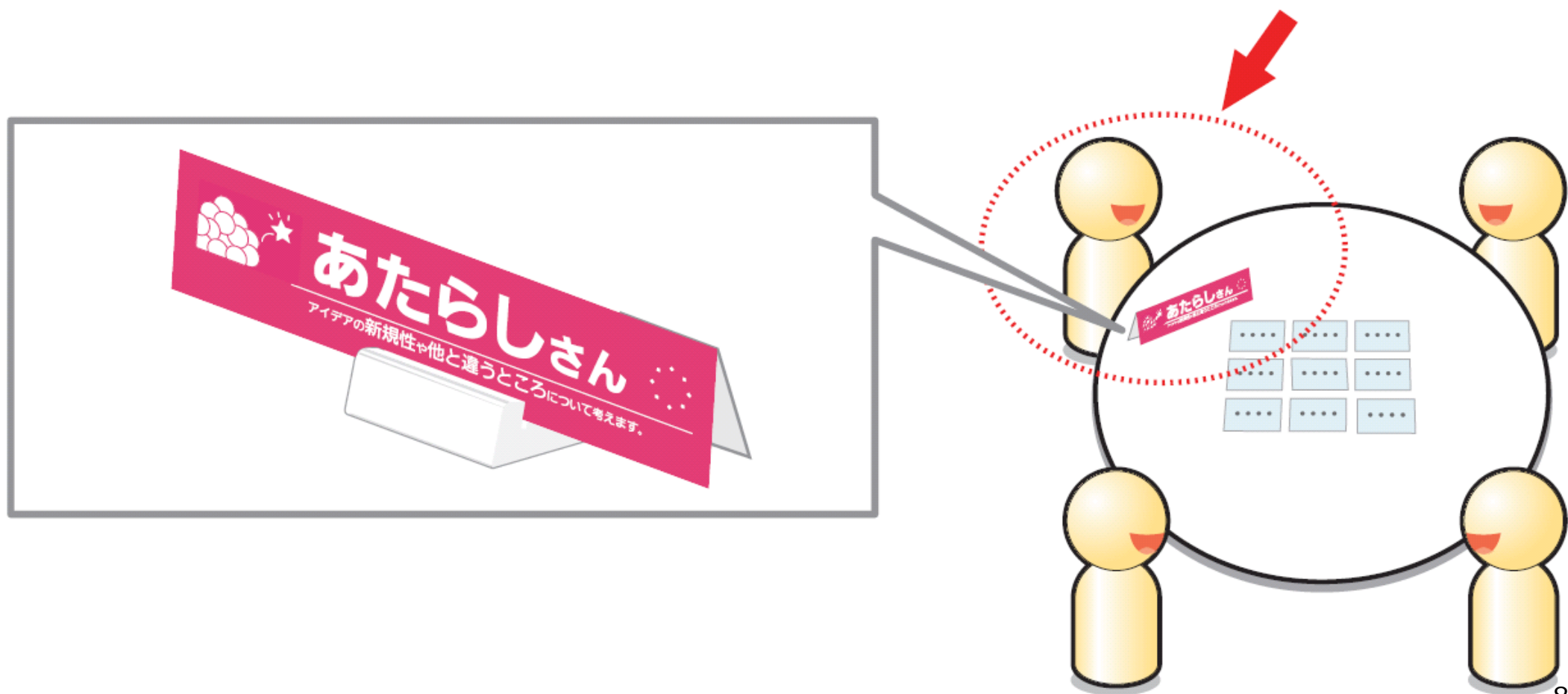
メンバーの価値観に あう軸を選び出す作業

- 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。



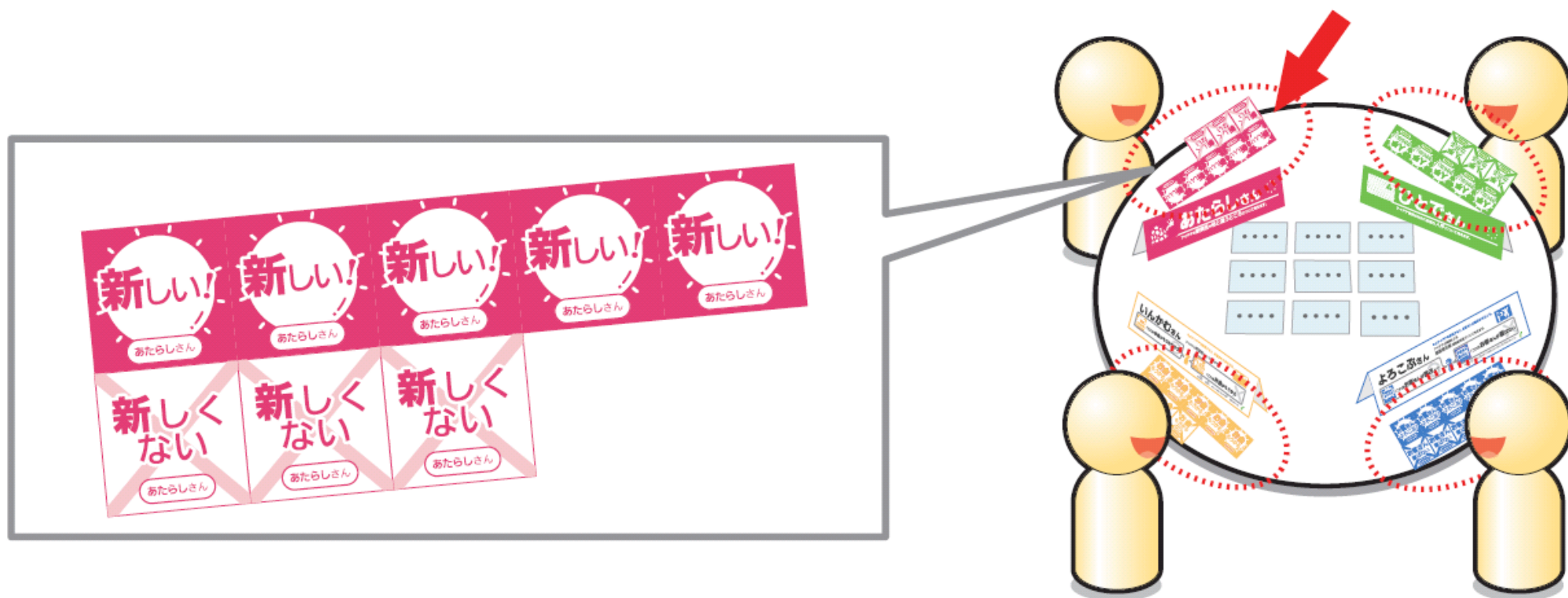
3

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。」

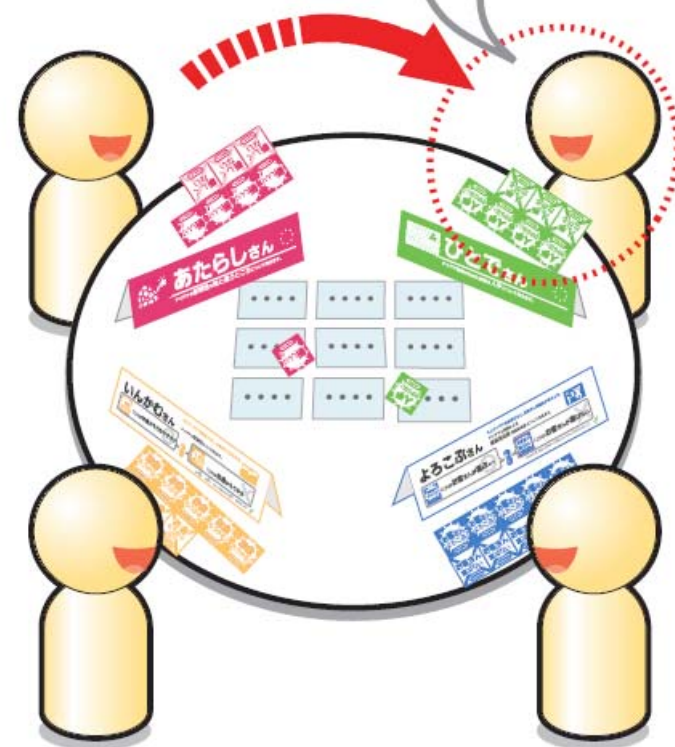


6

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 



外を歩きながら会議する

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

1

「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。

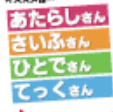


2

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」を人数分選り、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



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(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。




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。」



6

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。)

これは人手がかからなくてよいと思う。なぜなら〇〇〇だから。」



7

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。」




8

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。

創造工学の

もうひとつ、本格的な話。

「（広げるのはいいとして）収束が難しい」
「何を基準にして選べばいいのか・・・」

そういう問いに対して

その問いに、
必ずしも答えにはなっていないかもしれませんが、
ヒントをたくさん含んでいるでしょう。

Introduction

10-1

アイデアの評価の本質

「創造的な成果」の3要素

創造的な成果の3要素

創造的って、何？

Creative = Newness + Useful

参考文献：『創造的問題解決』
原題“Creativity Unbound”

ところで、もう一歩進んで

Creative → Creative Product

創造的プロダクト（形のないものも含む）

になるには、何がいる？

Creative Product の 3要素

- 新規性
- 有用性 (※解決)
- 実現性 (※巧緻性と統合)

参考文献：『創造的問題解決』
原題“Creativity Unbound”

この3要素に優れているかをチェックすると、創造的努力は実りやすい。

アイデアを見る時には、

- ・新規性
- ・有用性 (※解決)
- ・実現性 (※巧緻性と統合)

で、チェックしてみると
善し悪しがざっくり分かります。

10-2

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

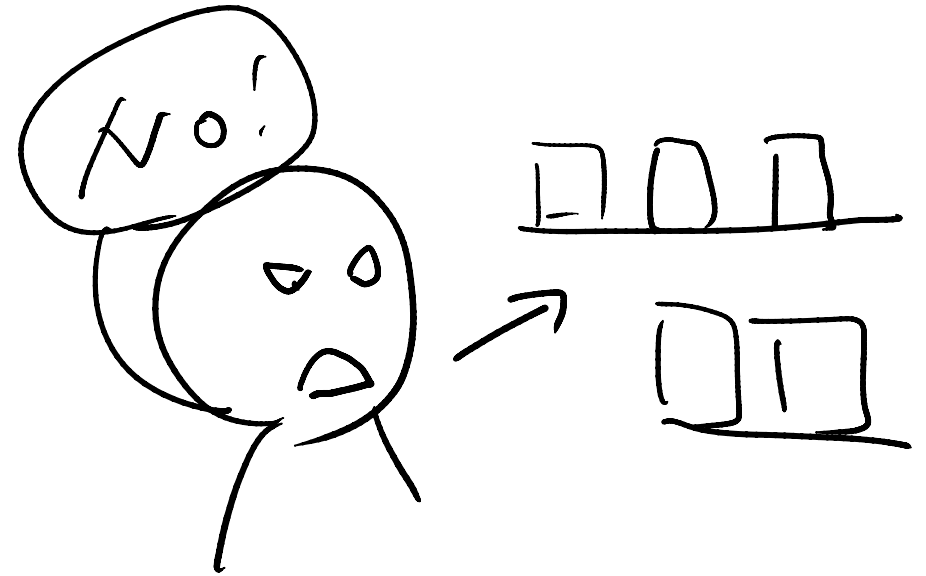
見えにくい可能性を信じる胆力をもつ。独自の考えをすぐに捨てる無かれ。削ったり、くみ上げたりして、再利用する方法を考える。

1 肯定的であれ

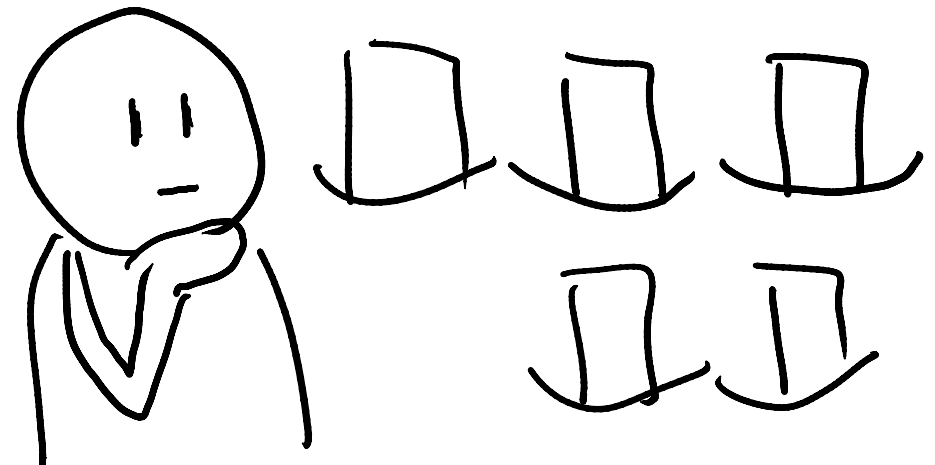
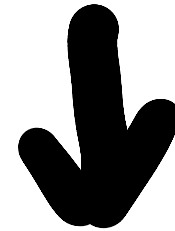
その何が優れているのかを考える。
欲していない部分を探すのではなく、
欲している要素を探す。



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。



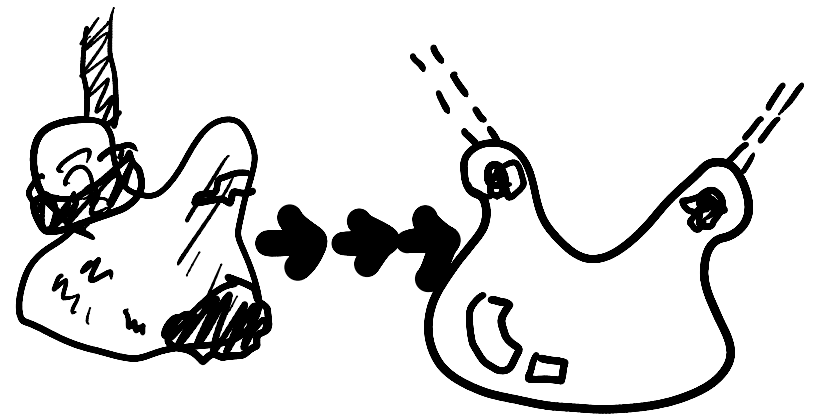
3 目標をチェックせよ

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

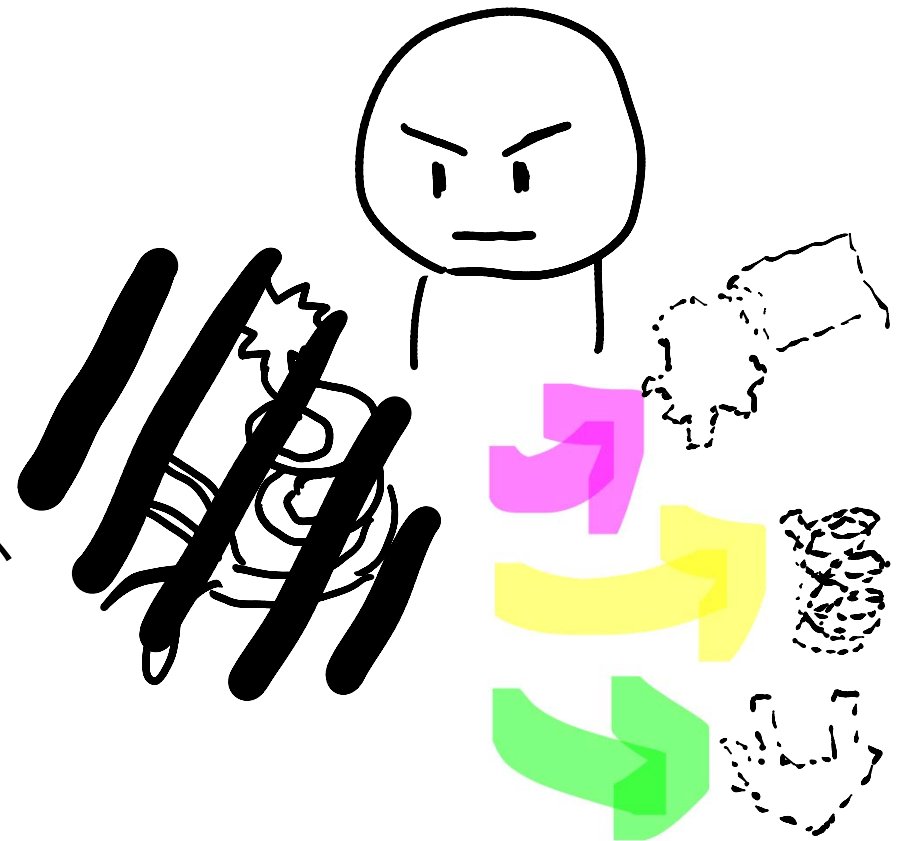
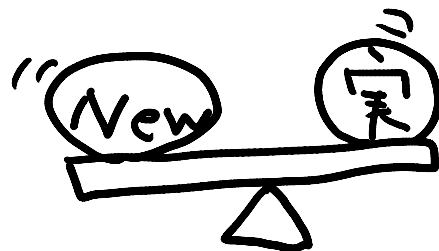
全てのアイデアが
解決として有効に
働くわけではない。
可能性のあるアイデアも
ブラッシュアップが必要。
アイデアの改良に
時間を費やすべし。



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。

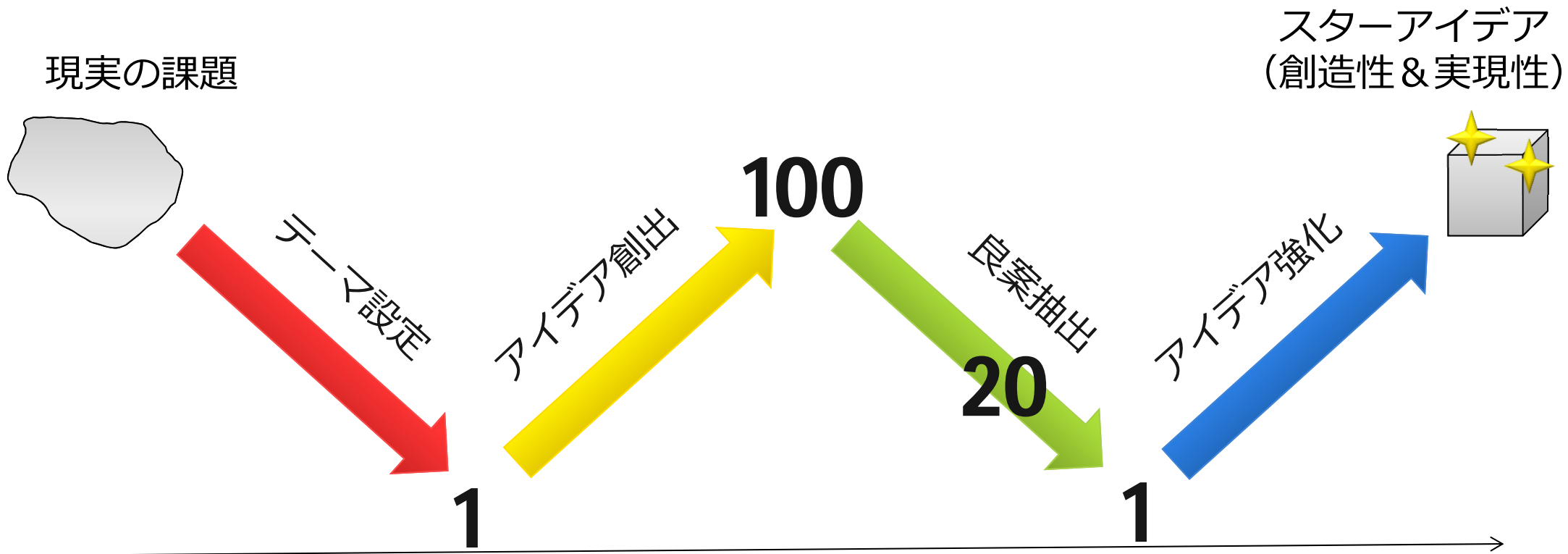
賢い判断者は、
**後に堅固で輝かしいアイデアになる
柔なアイデアを**
取り逃がすのを避けるために、
5つの根底ルールを注意深く選び
それに固執する。

11

メッセージ

～続ける工夫～

「8分ウォーク」



4つのフェーズ

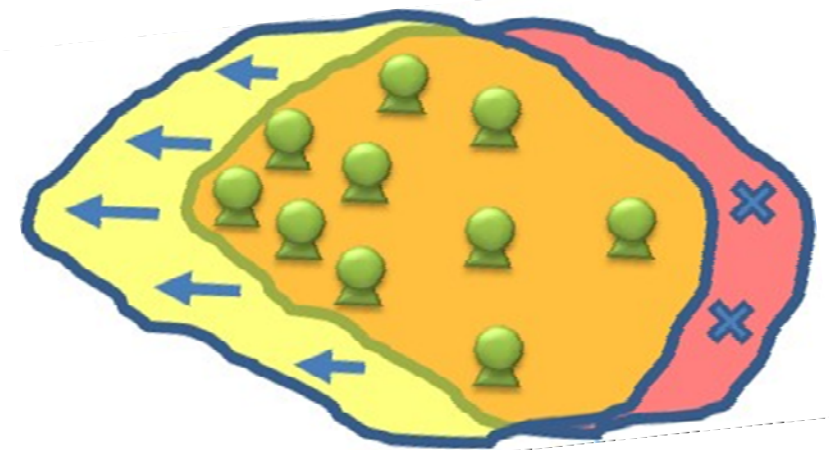
(アイデアワークの基本プロセス)

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。



創造的認知 (に関する雑談)

“創造的認知”の領域から、いくつかの雑談

a) やっていきうち、閃いていく

b) 使える部品を制約すると、発想力は爆発する

c) 典型的な組み合わせより、そうでないものは、生成するものが創造的になる

d) カテゴリや特徴を示唆すると、生成するものをそろえがち → b) と対立

e) 知識は、強くアイデアを固着させる → 経験や取材と対立するのだろうか？

アイデアを発想するというのは、本質的に、「よく知らないことを考える技術」である。

二歩先しか照らせないカンテラで夜道を行くようなもの。

百歩先を照らすには、98歩目まで行くしかない。

はじめは、まさかそういう着想にいたるとは、思わなかったところにたどり着く。

新しいアイデアがない、というというのは、二歩先の中には、見えないだけのことである。

つまらないアイデアだと思っても、まずその2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 @ishii_rikie

準備・連絡用の ページ

memo

人数：16～17名（+オブザーバ2名）・・・ Max20

時間：5時間

服装：カジュアル

準備物（創業スクエアさん）

- ・ プロジェクト
- ・ スクリーン
- ・ ホワイトボード × “2”
- ・ 印刷物 1 = レジюмеスライド（カラー） × “人数分”
- ・ 印刷物 2 = アイデアスケッチ（白黒） × “人数×5”

http://ishiirikie.sakura.ne.jp/sblo_files/ishiirikie/image/ideasketch_IDEAPLANT.pdf

- ・ A4白紙 × “人数×3”
- ・ サインペン × “人数分”
- ・ （お茶やチョコなどは、好きならば、適宜）

準備物（石井）

- ・ PC、iPad & コネクタ、音楽
- ・ IDEAVote × 6
- ・ アイデアトランプ × 6
- ・ SCAMPERカード × 22