

## 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。

7

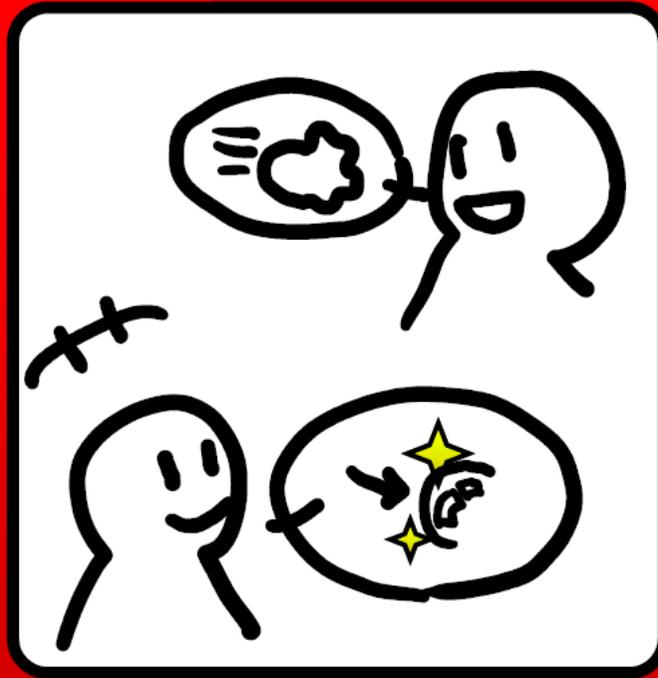
ブレストのルール、  
その根底にあるもの

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**

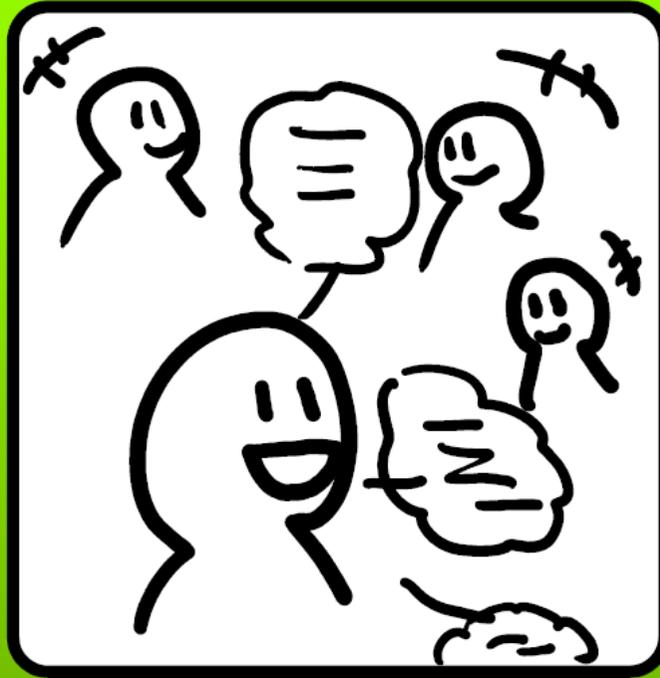
© ideaplant.jp



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**

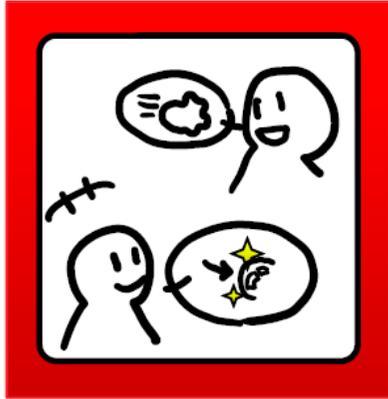
© ideaplant.jp



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**



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



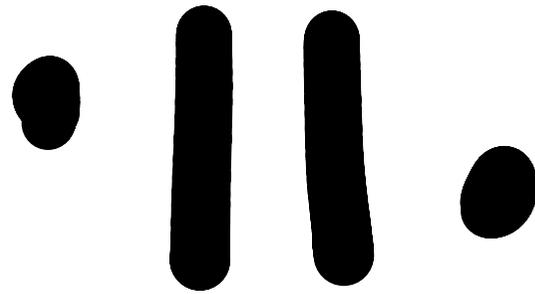
誰かのアイデアの面白い所  
を見つけ、それをヒントに  
してアイデアを出す。  
Find something interesting about someone's  
idea and make a new idea from it.

**Giant Rider**

© ideaplant.jp

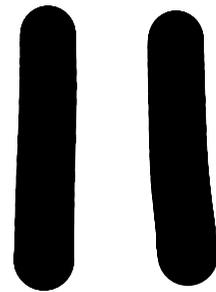
本質は、創造的な会話を引き出すのためのガイド、なんです。

# 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。



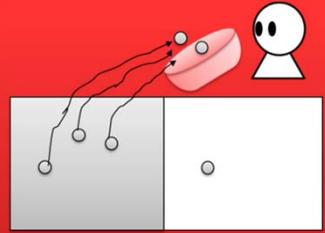
- **本質は、創造的イマジネーションを引き出すGuide**
- **一人で考える場合にも、有効**

# 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

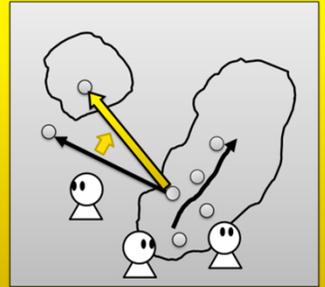
1

判断を先に延ばす  
Defer Judgment



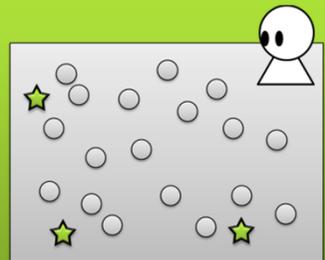
2

未成熟な案を育成する  
Encourage Wild Ideas



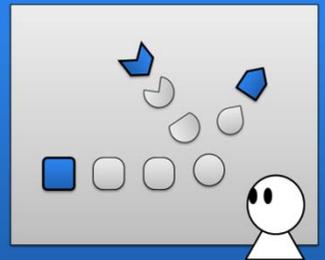
3

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

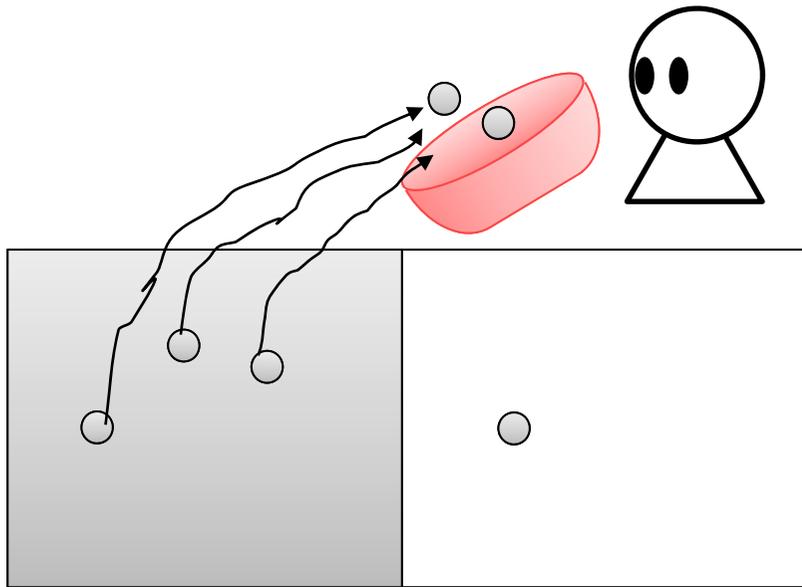


1

判断を先に延ばす  
Defer Judgment

# 1

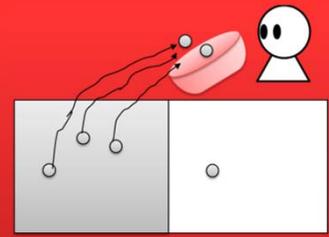
## 判断を先に延ばす Defer Judgment



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

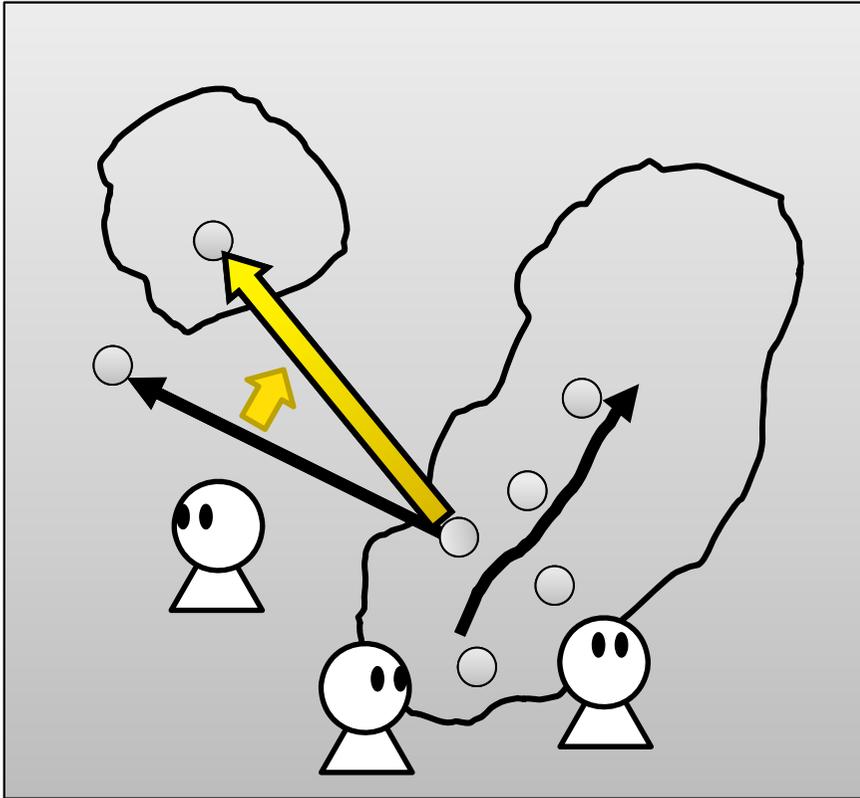
捨てるものまで批判するのは時間ロス<sup>15</sup>

2

未成熟な案を育成する  
Encourage Wild Ideas

# 2

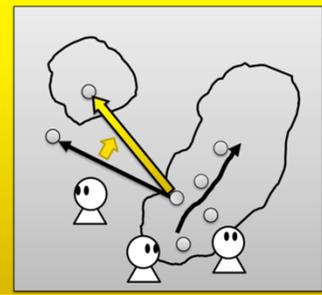
## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



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

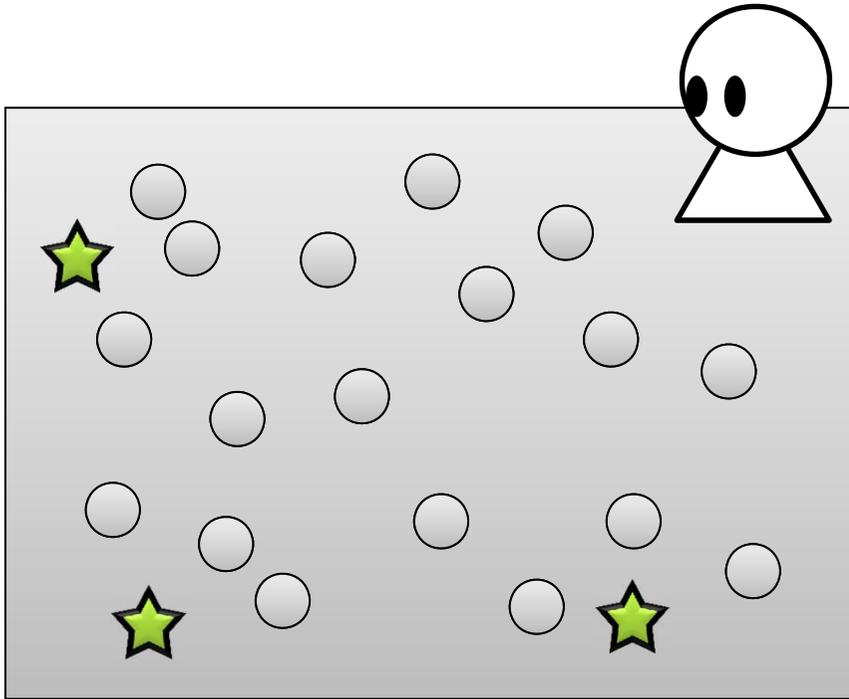
量を求める

Go for Quantity

# 3

## 量を求める

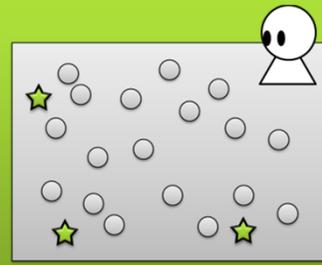
### Go for Quantity



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」

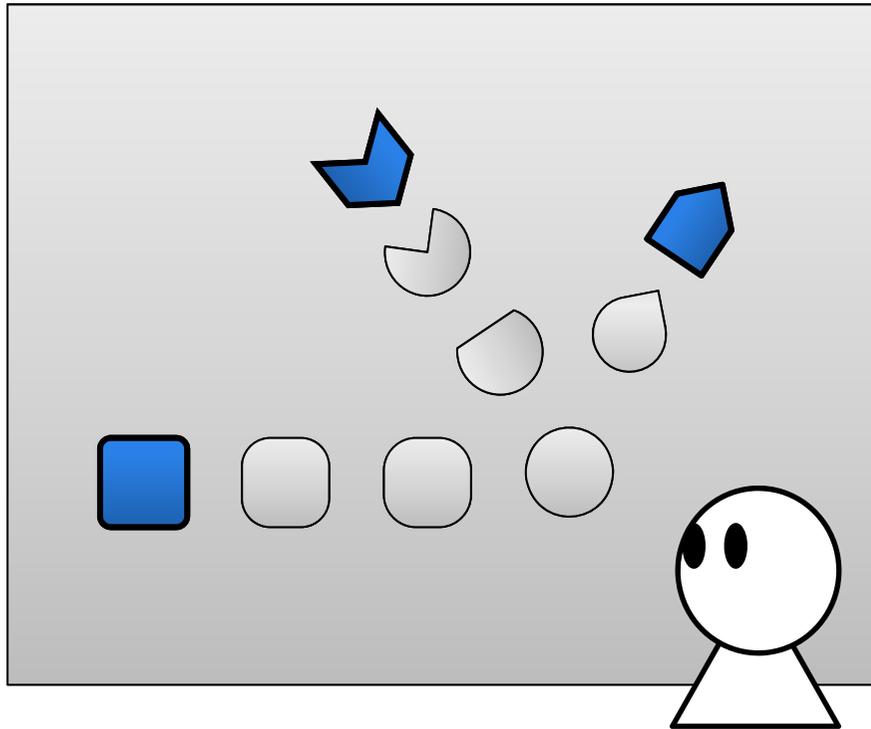
出尽くしたら、あと10個

4

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

# 4

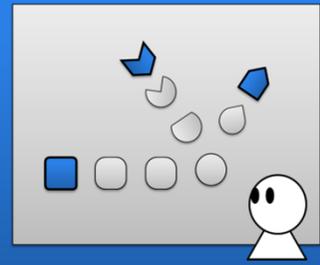
## 既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others



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」

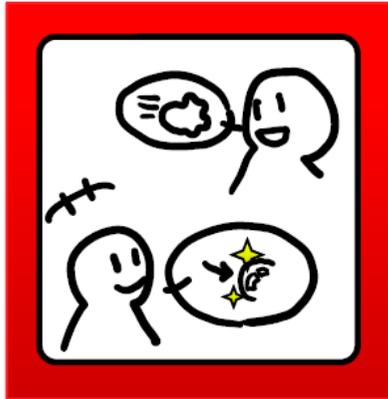


グループ



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

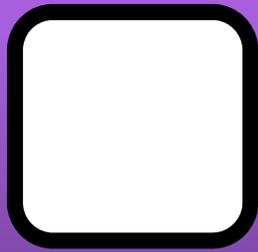
A.オズボーンの系譜に後に登場

『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

(雑談)

文献には、 + 3つのルール

# + 3つのルール

主題を一つに絞る  
Stay Focused on Topic

一度に一つの会話  
One Conversation at a Time

記録・共有する  
(※ Be Visual)

(余談：IDEOは7つのルールあり。最後の1つが違う)

# 主題を一つに絞る

## Stay Focused on Topic

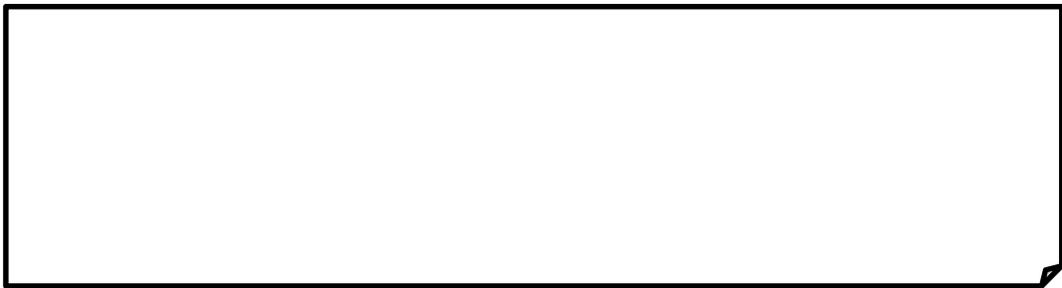
1つに絞り、力を集中させる



シンプルにする



総括的より「限定、具体」で



# 一度に一つの会話

## One Conversation at a Time

力を分散させない



グループが大きすぎるなら、あらかじめ  
会議のサイズを適切に設計する

ブレストの最適人数



人が多すぎる場合は「小集団ブレスト・  
後に統合」方式



# 記録・共有する (※ Be Visual)

書く。それだけで、効果あり



ノートよりボードで



書きとめる = 貢献を承認する



創出を奨励するFeedbackを



1 判断を先に延ばす

2 未成熟な案を育成する

3 量を求める

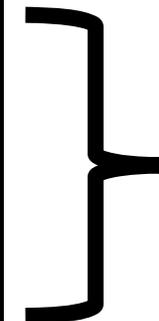
4 既出の案を発展させる

先に褒める (良い所に光を当てる)

一度に一つの会話

主題を絞る

記録共有する



事前、  
事後