

2012年1月11日 14:40~17:50
東北大学 大学院 非営利組織論ゼミ

アイデアワークショップ

アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

本日の内容

1. 発想に関する特性 ~3つの絵~ (25)
2. アイデア創出の4つのフェーズ (10)
3. テーマ設定ワーク (40)
4. 状況に応じて使い分けよう「4つのブレストの方法」 (15)

<休憩10分>

5. 5分交代のペアブレスト「スピードストーミング」 (35)
6. アイデアを書く「アイデアスケッチ」 (8 + α)
7. 良案抽出「ハイライト法」 (15)
8. 紹介&レビュー (10)
9. 主要な懸念点を抽出し、対策案を出す「PPCO」 (10) (もしくは、質疑応答)

※代表数名での短時間での簡易的な実践

10. メッセージ (1)

1

発想の特性

～3つの絵～

ペンと紙を用意してください。
時間は10秒ずつです。

- お題 1 (口頭で)
- お題 2 (口頭で)
- お題 3 (口頭で)

お題1について
* * なものを書いた方は？

90%

お題2について
□□なものを書いた方は？

95%

お題3について
○○なものを書いた方は？

70%

人間の発想は人それぞれ、と思いがちですが
初めのほうは多くの人が同じようなものを思いつく傾向があります。
こうした頭の特徴は実は結構たくさんあります。

2

アイデア創出の 4つのフェーズ

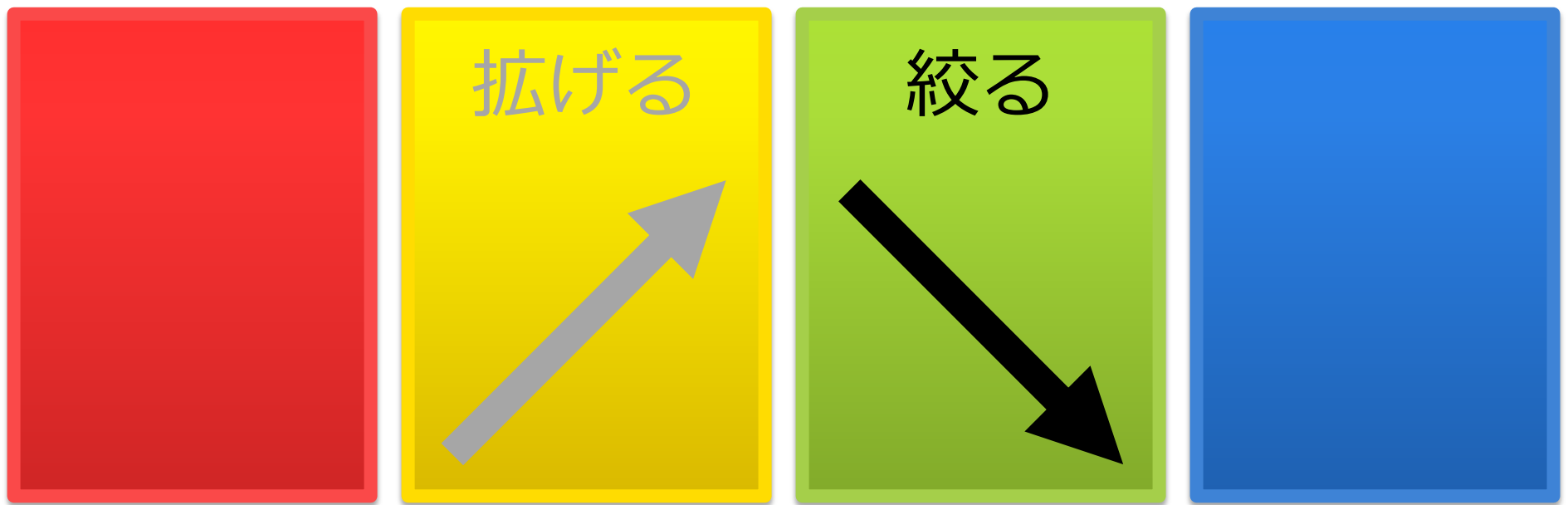
優れたアイデアを出す、って、何をするのかな？

アイデア発想法の本にある内容

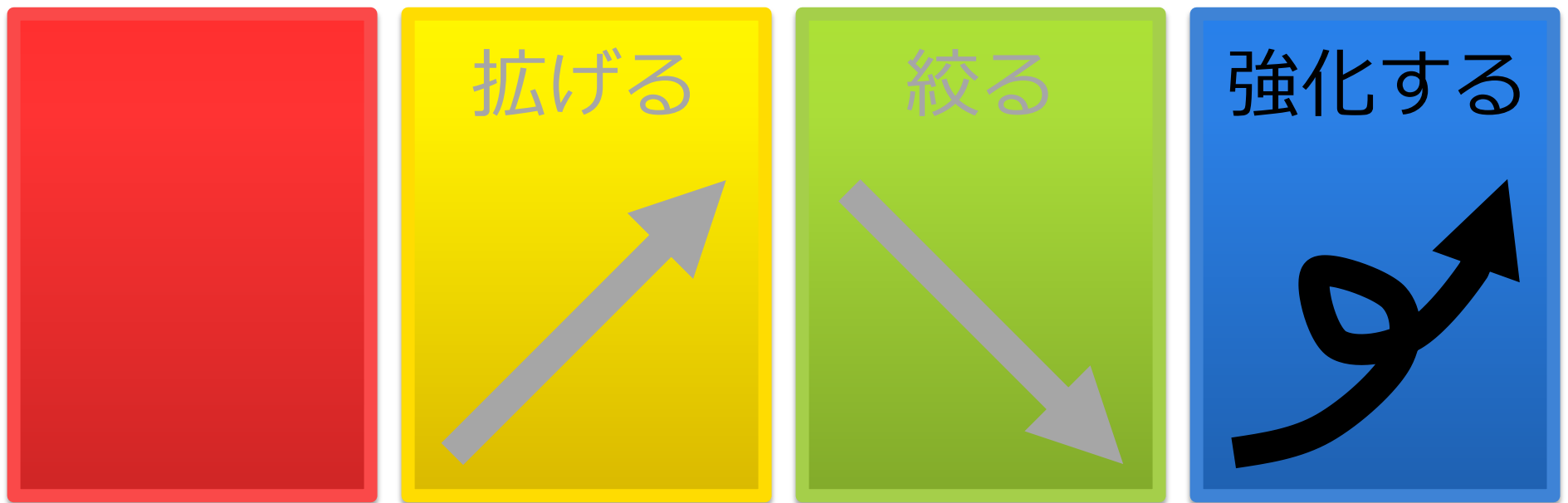
(拙著『アイデア・スイッチ』も、そうです)



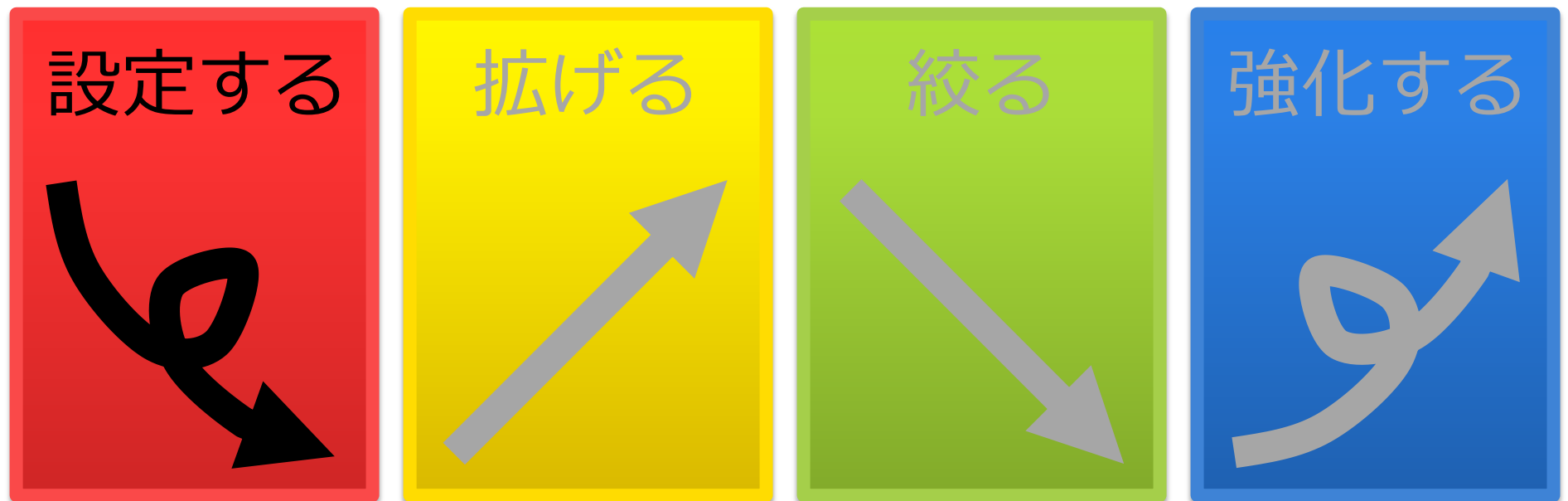
アイデア、たくさん出せる



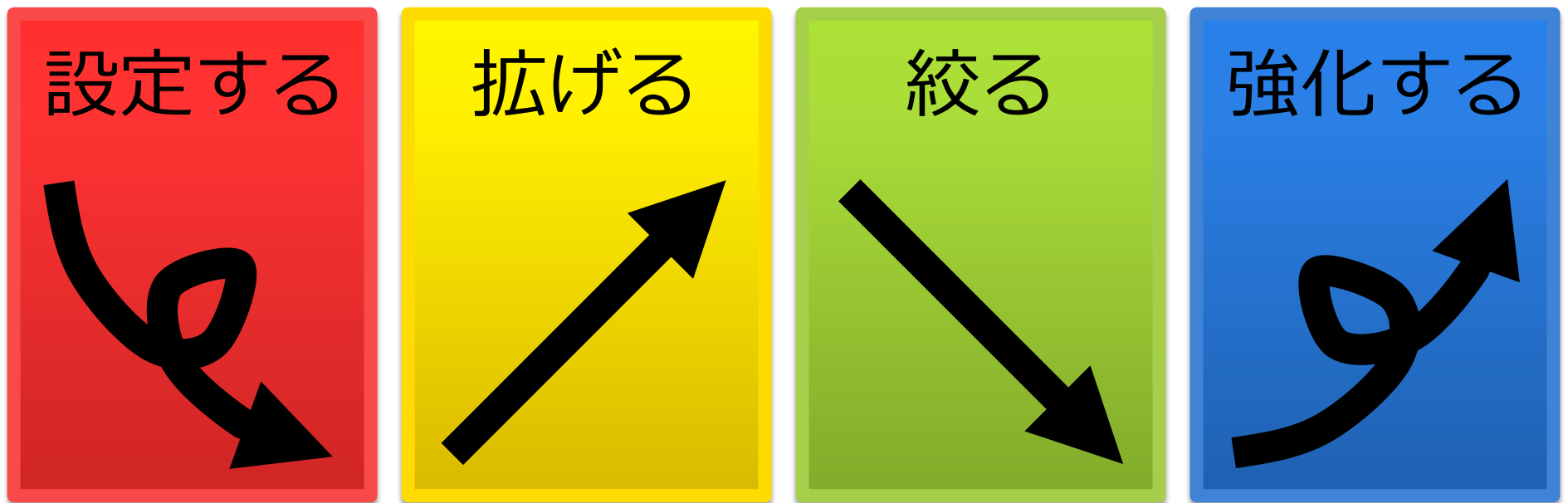
大量のアイデアから、優れたものを抽出



アイデアを強化するプロセスも、あります



効果的な発想ワークには、第0フェーズも



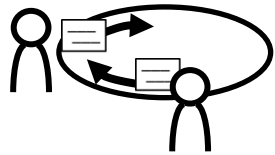
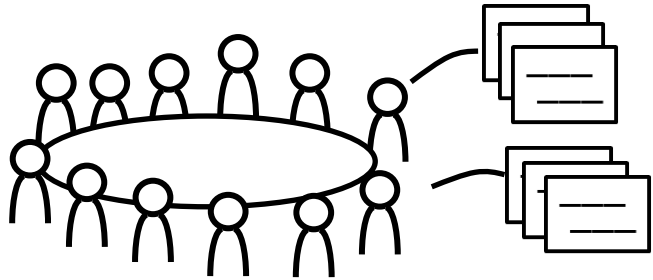
優れたアイデア創出のための4フェーズ

3

テーマ設定ワーク

発想を引き出しやすい課題を作る

テーマ設定ワーク



① 発想のテーマにしたお題を
1人3枚書いてみる (1紙1題)

② 回して☆を付ける
(面白い、取り組みたいもの)

1

2

1

2

3

テーマ設定のコツ

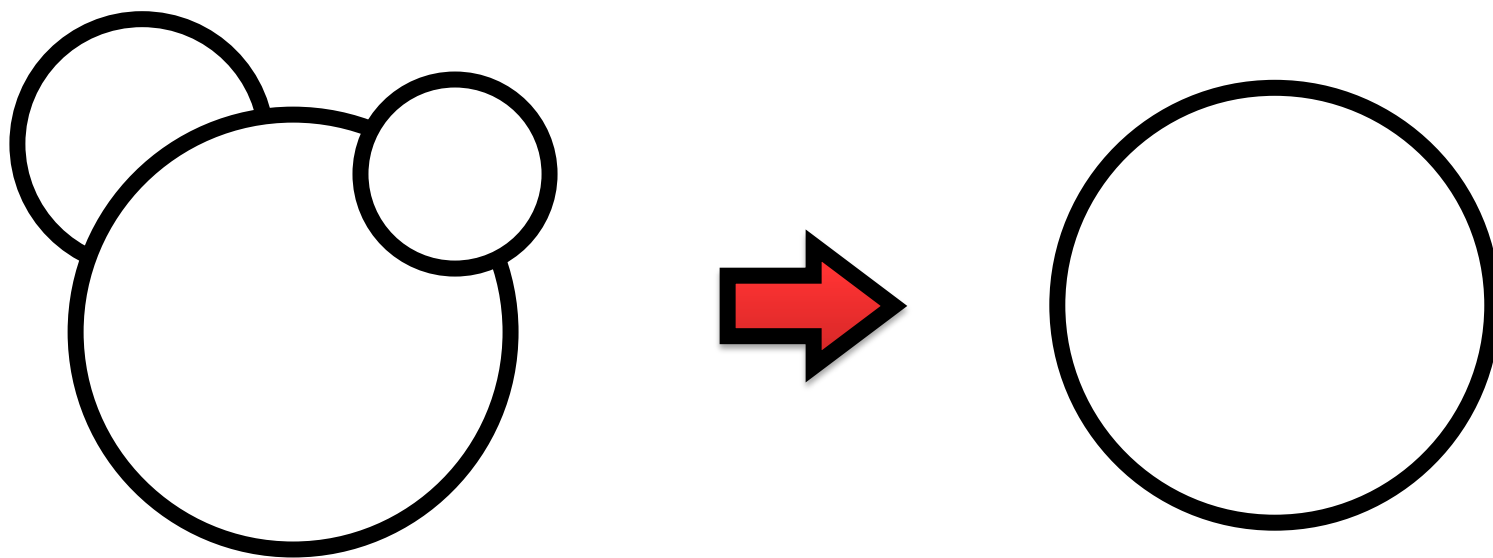
発想を引き出しやすいテーマの作り方

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



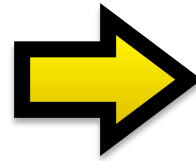
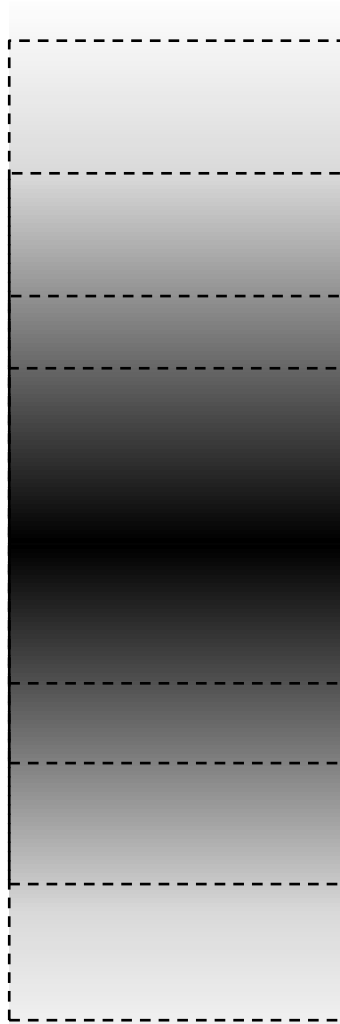
問題を1つにする

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、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、発想力を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）を得て、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

世の中のアイデア出し



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）。これには**発想を引き出しやすいテーマ文**がある。**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。

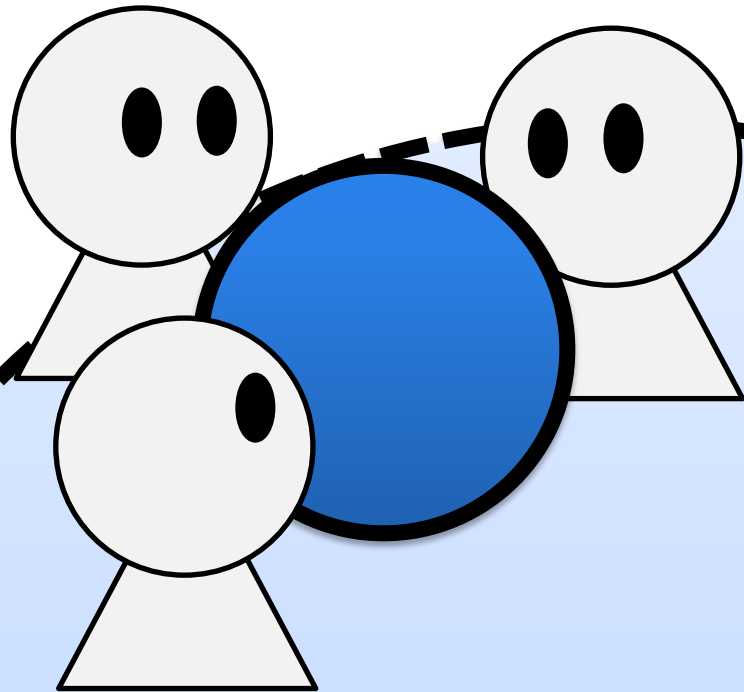
（なお、残り1割（新規構想型）はフォーマットは未確立。しいて言えば「**新しい〇〇のアイデア**」というフォーマットであるが、そうでない良いテーマ文もある）

4

オーナーシップ

オーナーシップ

「それは、本当に
我々の問題だろうか？」

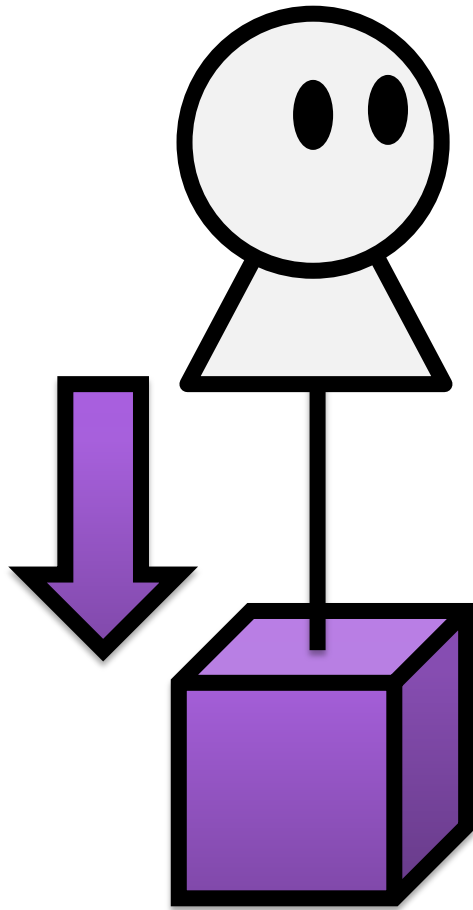


我々の所有している問題ではない、と感じた場合には、人はアイデアを出すことを、途中で断念してしまう。

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、という気持ちがあるが、問題は長らく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。**

まとめ

テーマ設定のコツ

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)

実践！ テーマ設定ワーク

1. コツを実践し、テーマ設定の感覚を把握します
2. 実際にこの後取り組む発想テーマを作り出します

テーマ設定ワーク

1) 各自1枚、書いてみる



2) 回して☆を付ける
(面白い、取り組みたいものに)

3) テーマ、決定

テーマ定型文の例

「ダイエットをあと100日長く、継続するにはどうしたらいいか」

「伴侶(妻、夫)との会話を今より2割増やすにはどうすればいいか」

「従業員のコミュニケーションを2割増やすにはどうすればいいか」

「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」

「提出期限を守らせるにはどうすればいいか」

「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」

「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」

「お客様に興味を持つためにはどうすればいいか」

テーマ設定のコツ

「**今より2割増やすには**」という「120%課題」の表現を加えると**具体的に**できることが多い。

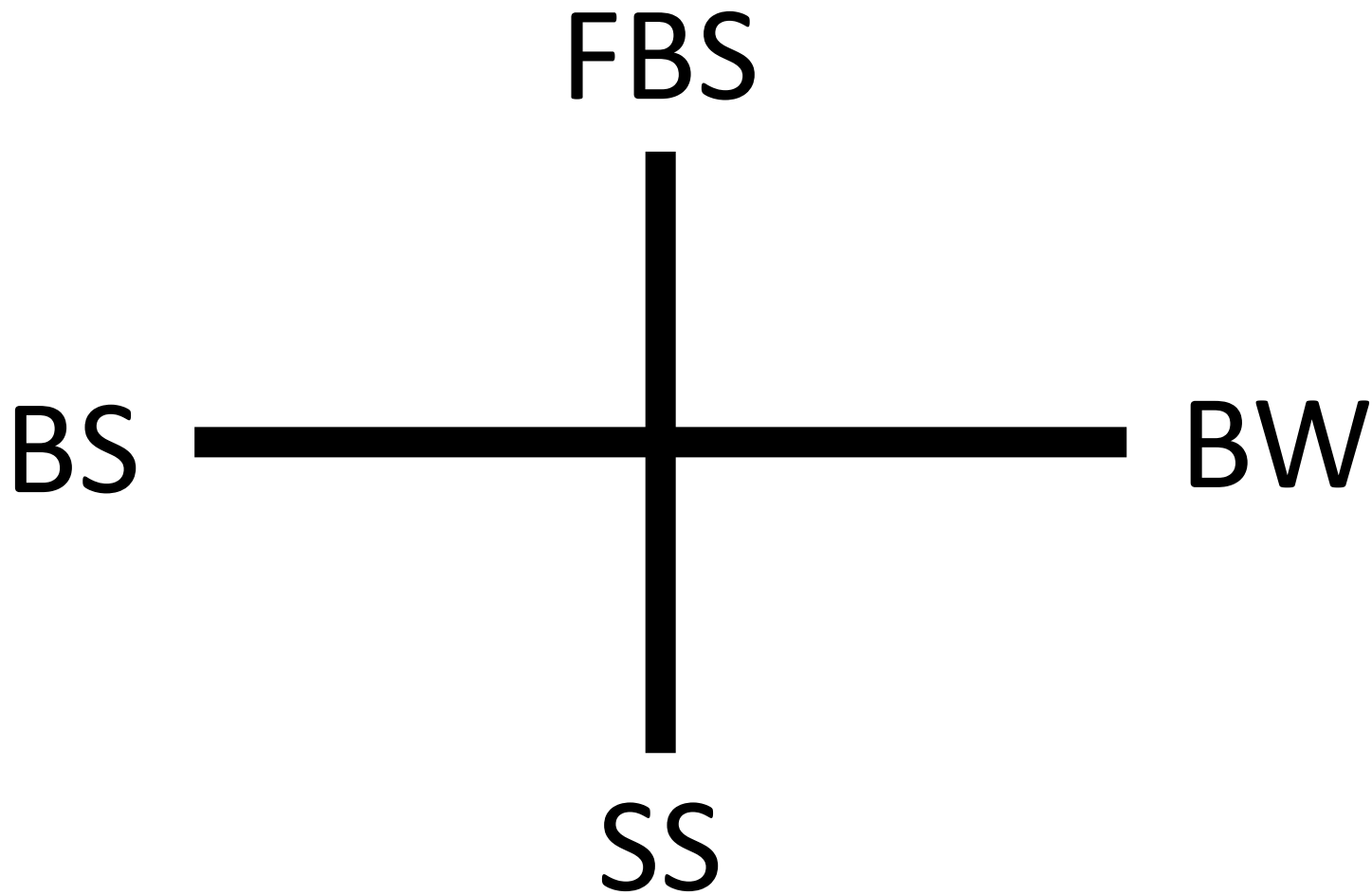
最も☆の多かったものを
残します。

このあと、そのテーマで
実際にワークをします。

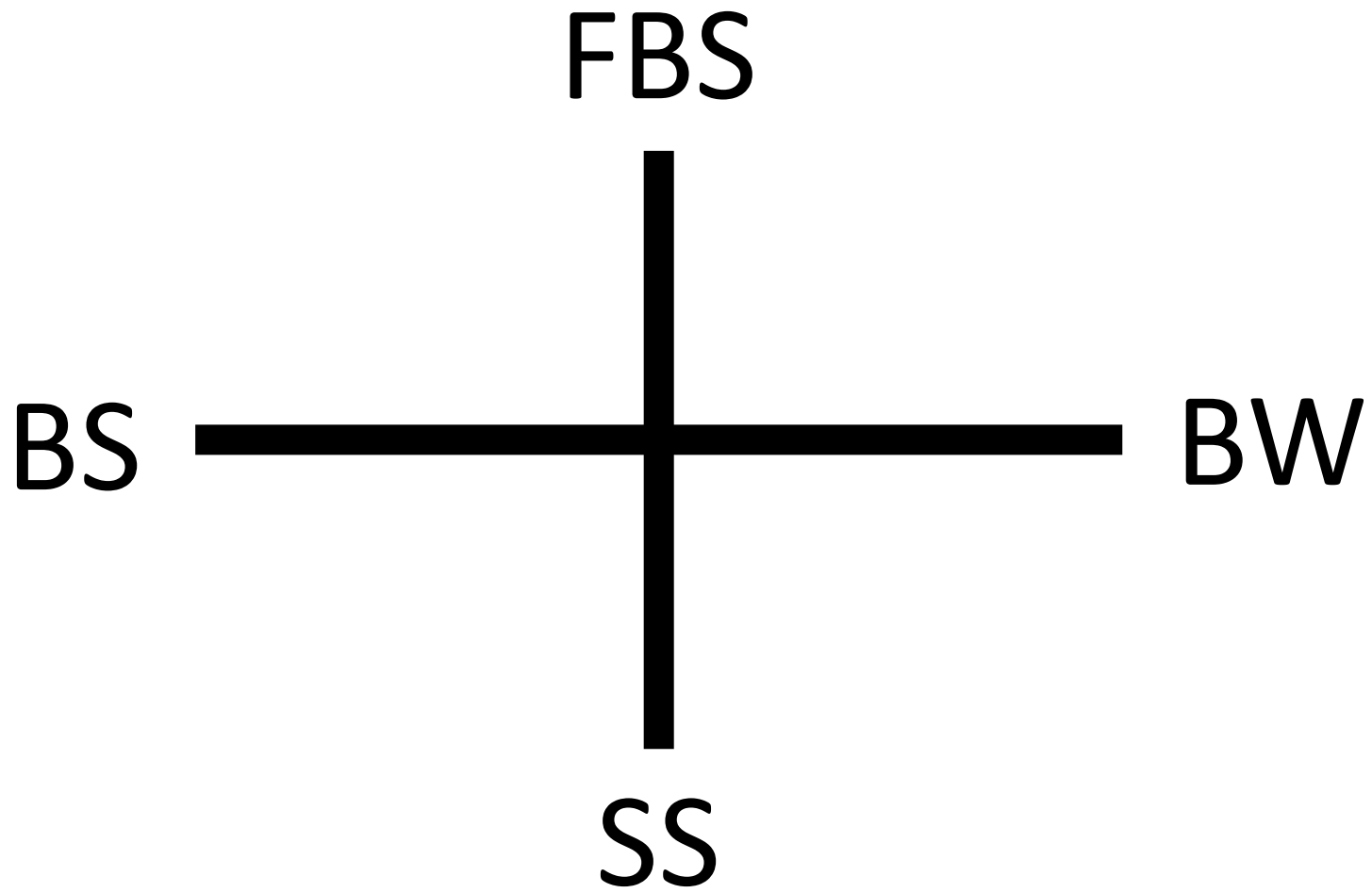
4

ブレスト、4つのタイプ

ブレストは、いろいろな発展形が存在する

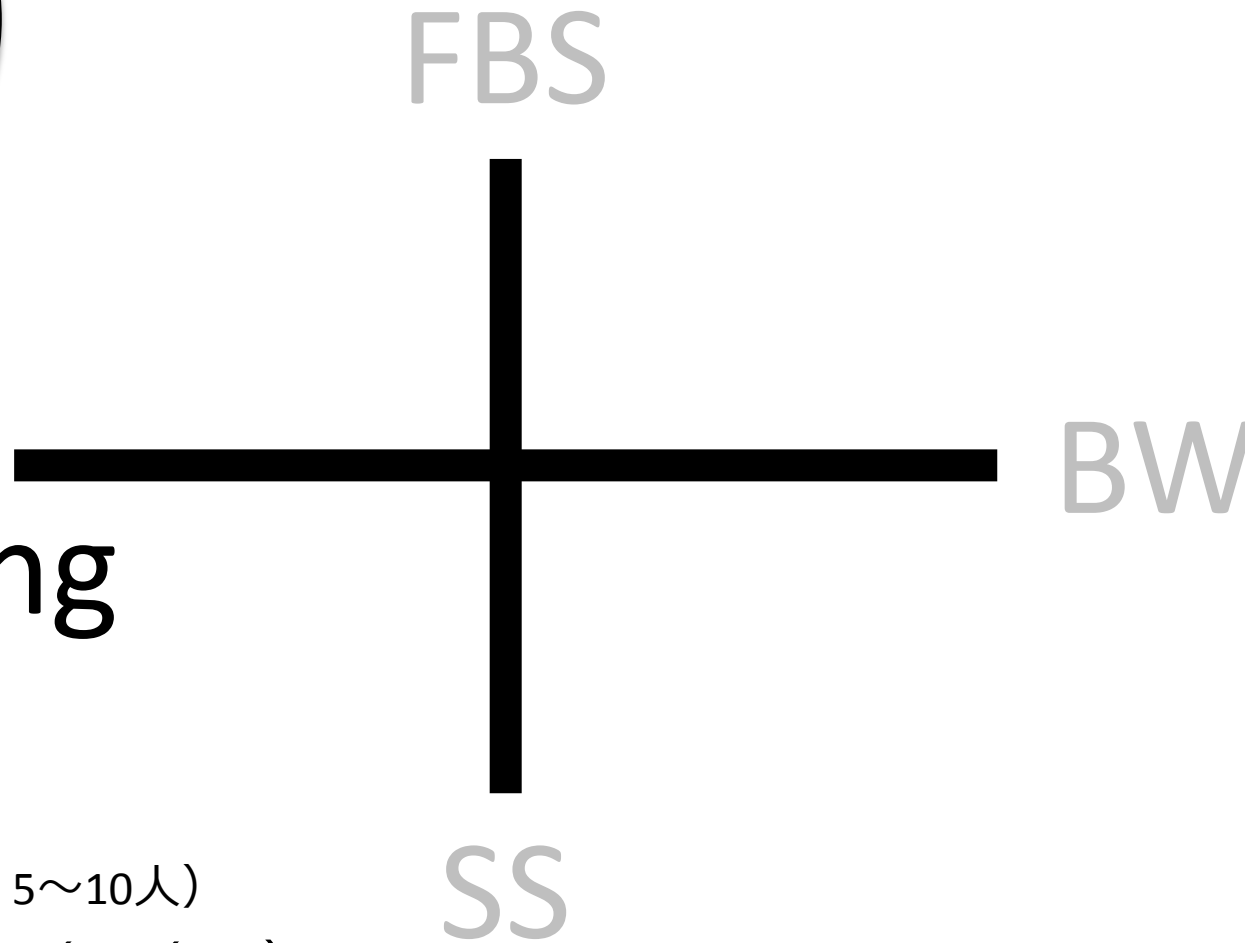


4つのスタイルがある。各々長短あり。
場面や目的に合うものを使うと効果的。





Brain Storming



人：3～6人

(Osborn：5～10人)

時：20分 (5 / 20 / 60 / 120)

(Osborn：60分)

数：20～60個

(Osborn：100個)

1
2
3
4

判断を先に延ばす

未成熟な案を育成する

量を求める

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

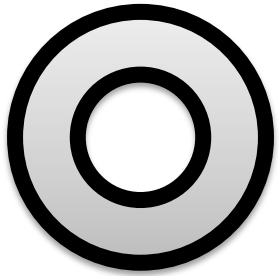
良い点

創造的な思考を
ガイドしてくれる
「場のルール」が
ある

発案作業は「集団」での方が
疲労度が少ないので、より
創造的努力を引き
出すことができる

(そのほかの良い点、欠点)

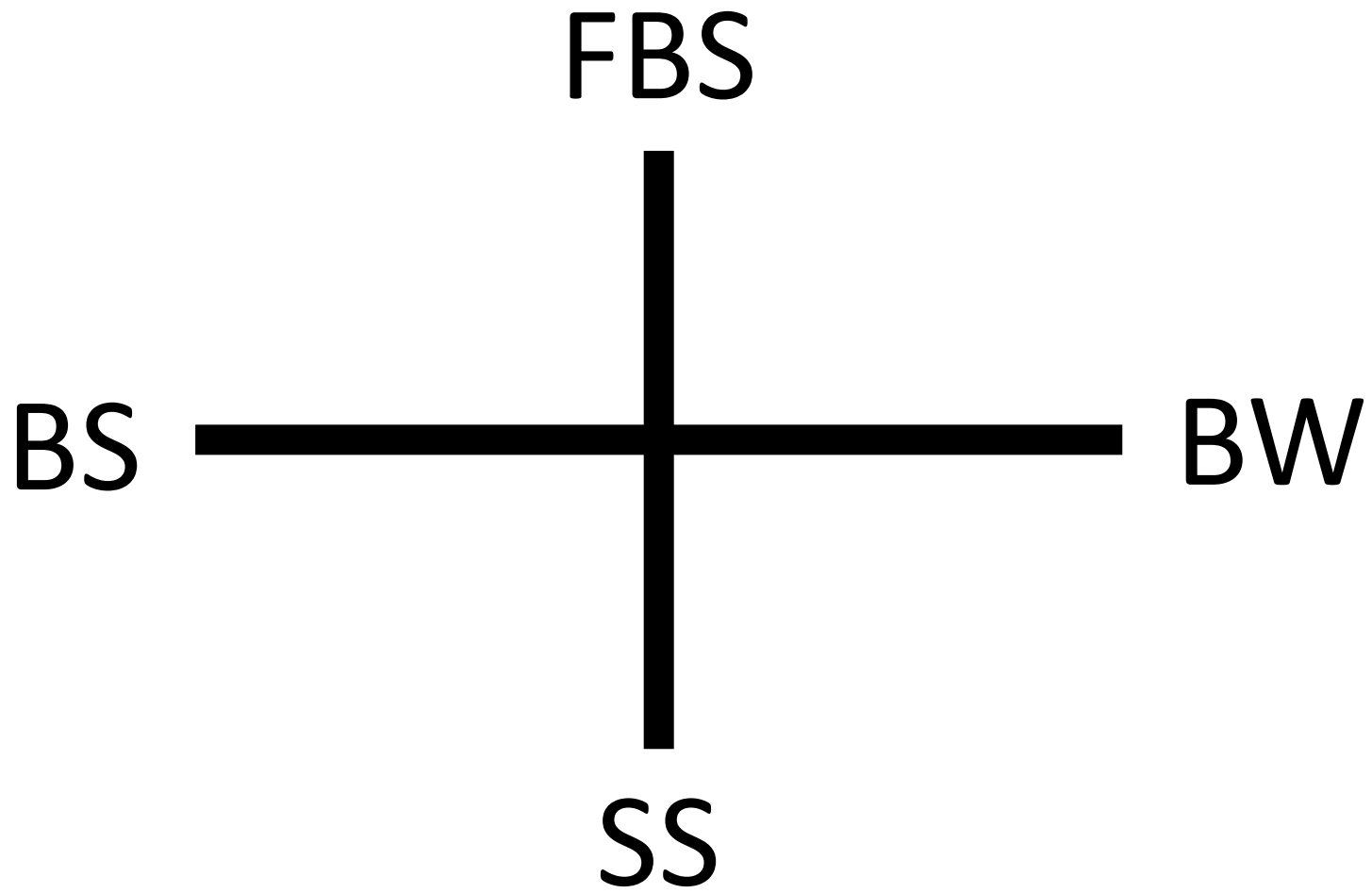
BS : Brainstorming



- ・グループの凝集性が高いとアイデアが非常に発展する
- ・短い時間でも行える
- ・汎用性が高い
- ・（事情が許せば）どこでも可能



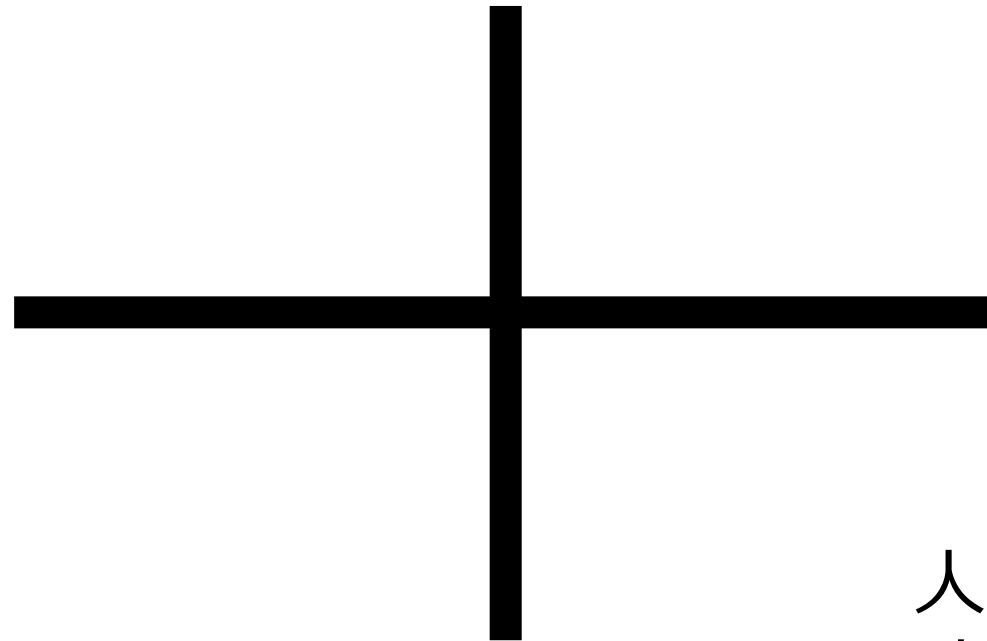
- ・進行役に高い技量がいる
- ・声の大きい人に発言が集中する
- ・案あるが出せない人がいる
- ・ホワイトボードがないと空中戦になりがち
- ・書記の要約が意図と違うと貢献意欲は減る



2

FBS

BS



Brain

Writing

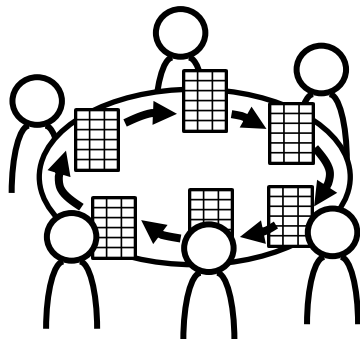
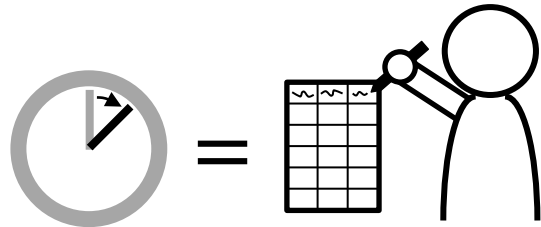
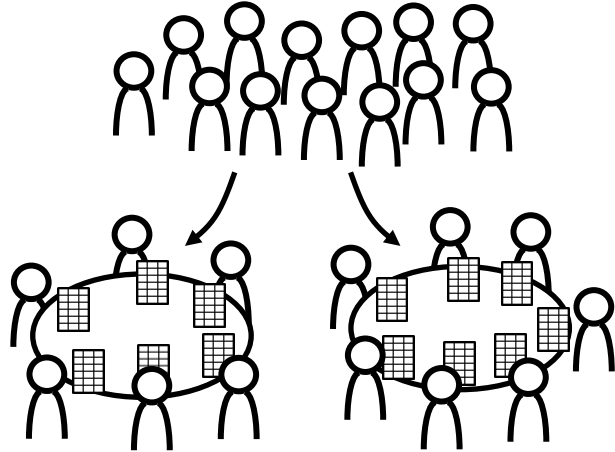
人：6人 (4~8もOK)

時：30分 (早いと18分)

数：108個

SS

書くブレスト



- ① 2グループに分かれ、座る
- ② テーマの確認
- ③ テーマを書く (BWシートに)
- ④ アイデアを書く (3分、3つ)
- ⑤ 左に回す
- ⑥ 繰り返す (④⑤を。6行目まで)

良い点

回すたびに大量のアイデアを見れて、発想が刺激される

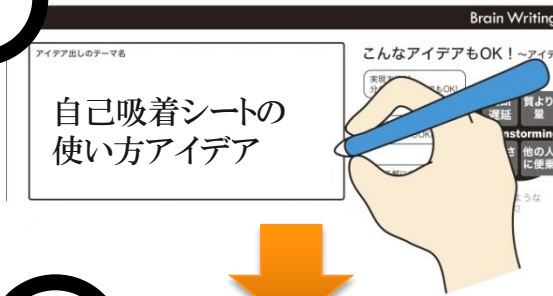
新しい情報に触れた時は、発想が出やすい時。シートが回って来るたびにそういうタイミングが来る

突飛なアイデアを出してもらいやすい

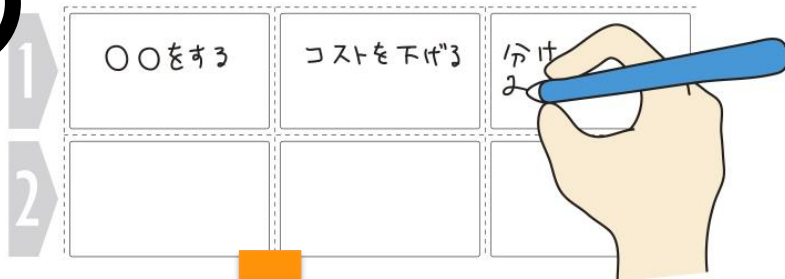
アイデアへの批判が出ない

仮に、どうしても批判したい場合でも、文字に残る場合、人は良く考慮された批判コメントを書く

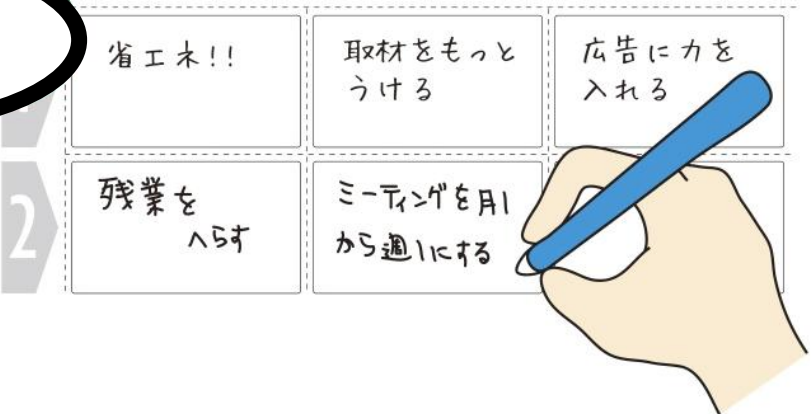
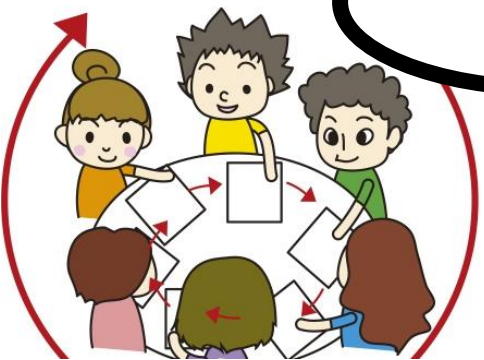
0



1

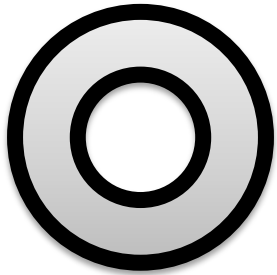


2~6



(そのほかの良い点、欠点)

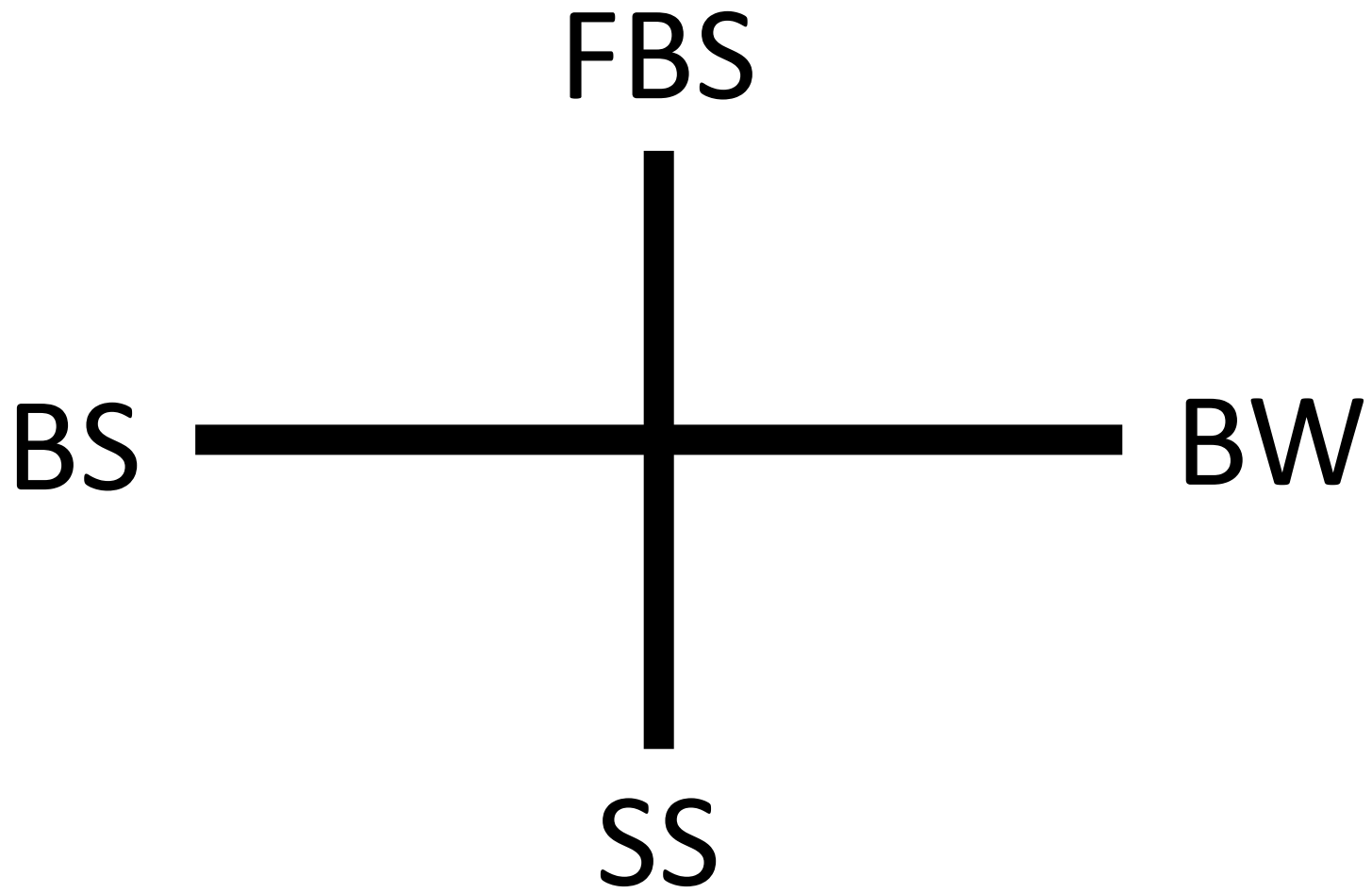
BW : Brainwriting



- 発言の苦手な人からも出してもらえる (技術者組織に特に向く)
- 大量に出る
- 良案の数が大まかに予想できる (55/15/4%)
- 全てのアイデアが紙に残る
- テーマから逸れにくい
- 新米の進行役でもできる



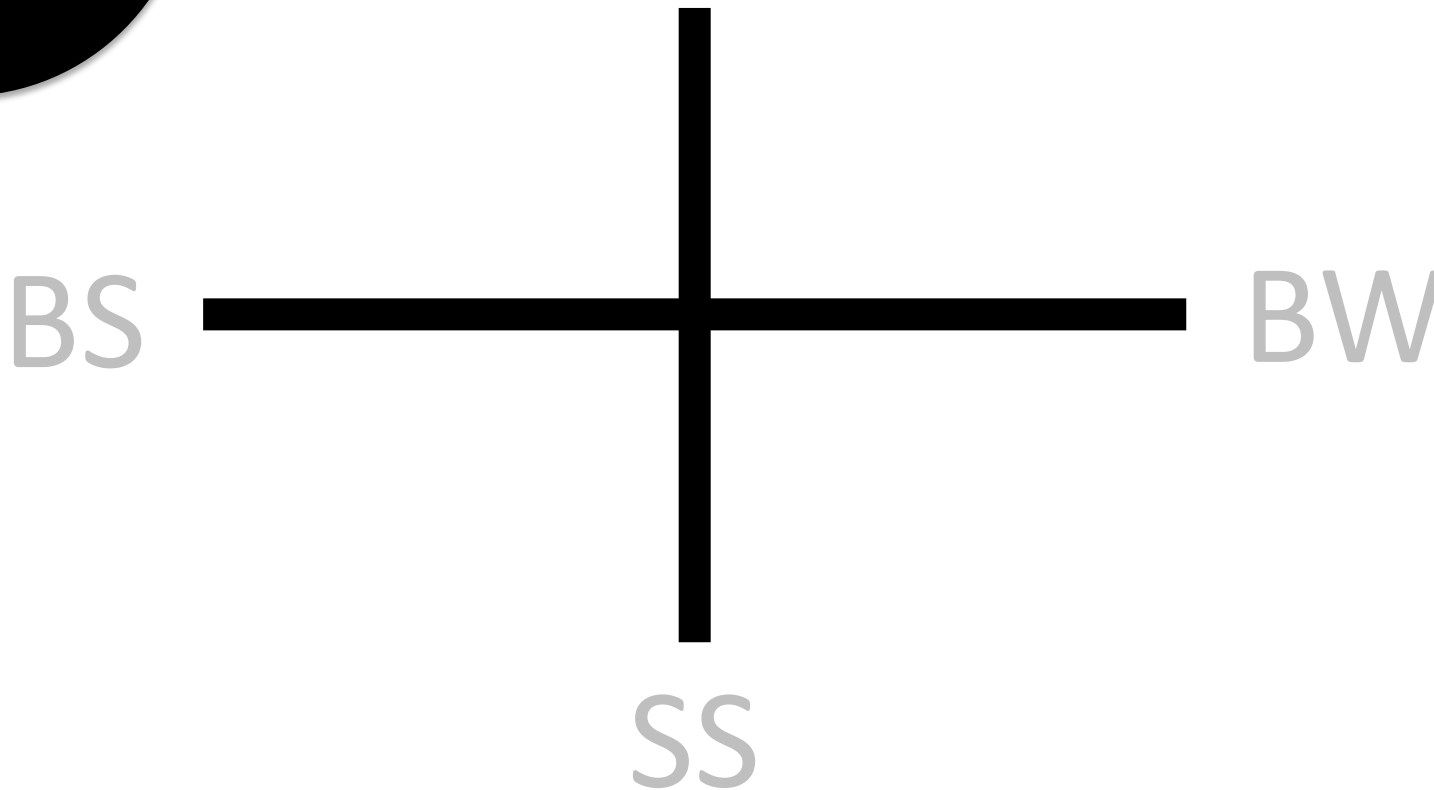
- 準備が要る (紙、机椅子)
- 一定の時間がかかる
- テーマの設定に考慮が要る (一度始めると質問できないため)
- 口頭でのアイデアの提示の方が得意な人には、やや窮屈

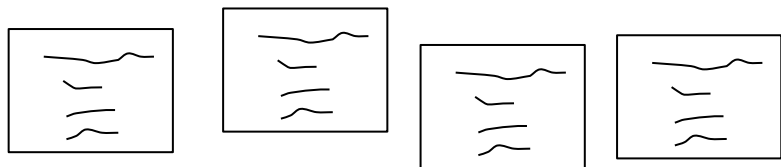


3

Flip board BrainStorming

人：6人 (3~8)
時：10 (5+5) 分×2
数：6個×2

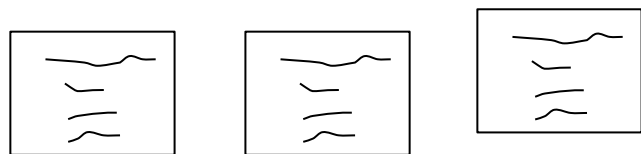




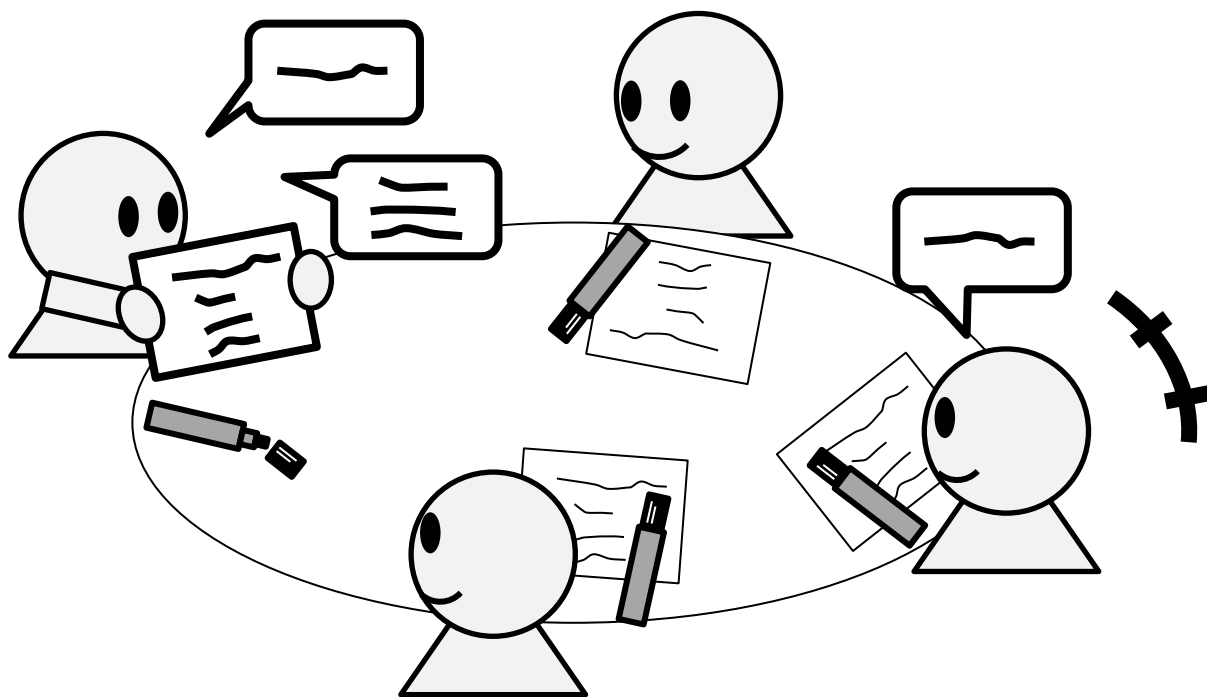
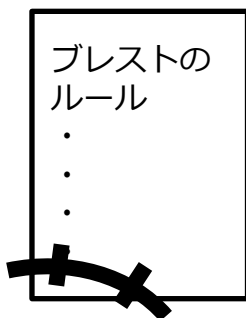
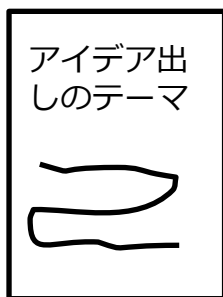
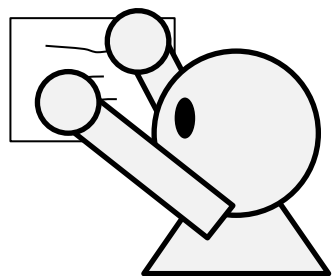
個人発想 (5分)



紹介と発展 (5分)



↓
もう一巡



良い点

普段発言しない人からも出してもらえる

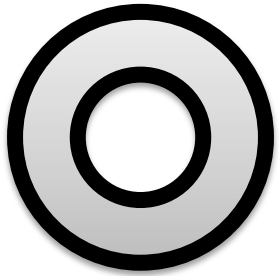
アイデアが無いのと発言をしないのは別物。コミュニケーションの形態を調整することでアイデアを引き出すことはある程度可能。

多様な意見を多様なまま出してもらえる

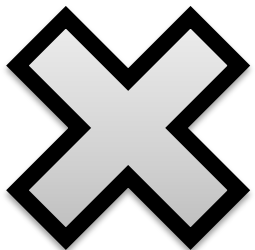
普通のBSでアイデア出しを行う場合、発言待ちの人は、組織長の発言に強く影響を受ける。オリジナルの意見の代わりに「私も賛成です」という意見収束を自然と生んでしまうが、拡げるフェーズでは、多様な選択肢を提示してもらいたい。先に書いておくことで収束を回避できる。

(そのほかの良い点、欠点)

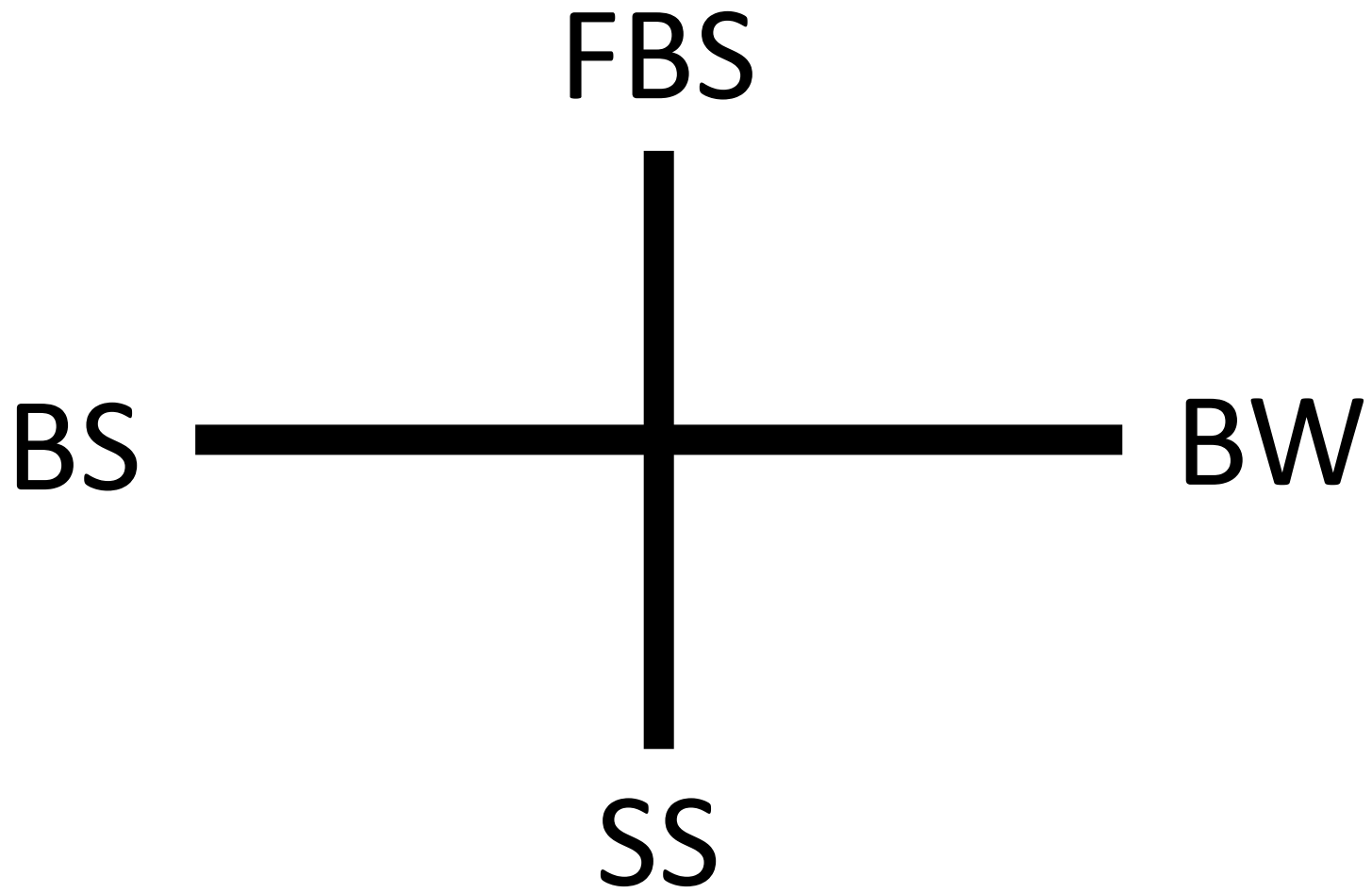
FBS : Flip board Brainstorming



- ・ 1人で考える時間が取れる
(発想には「集団発想→1人発想」の流れを作ると良い)
- ・ 絵的な概念も示せる
- ・ BWより短い時間で出来る
- ・ BSをやれるほど場が温まっていない時に出来る
- ・ アイデアを紙に残せる



- ・ 道具（フリップか、クリップボード）が要る
- ・ ややフォーマルな感じが出る
- ・ 短時間で量を出すことは難しい





FBS

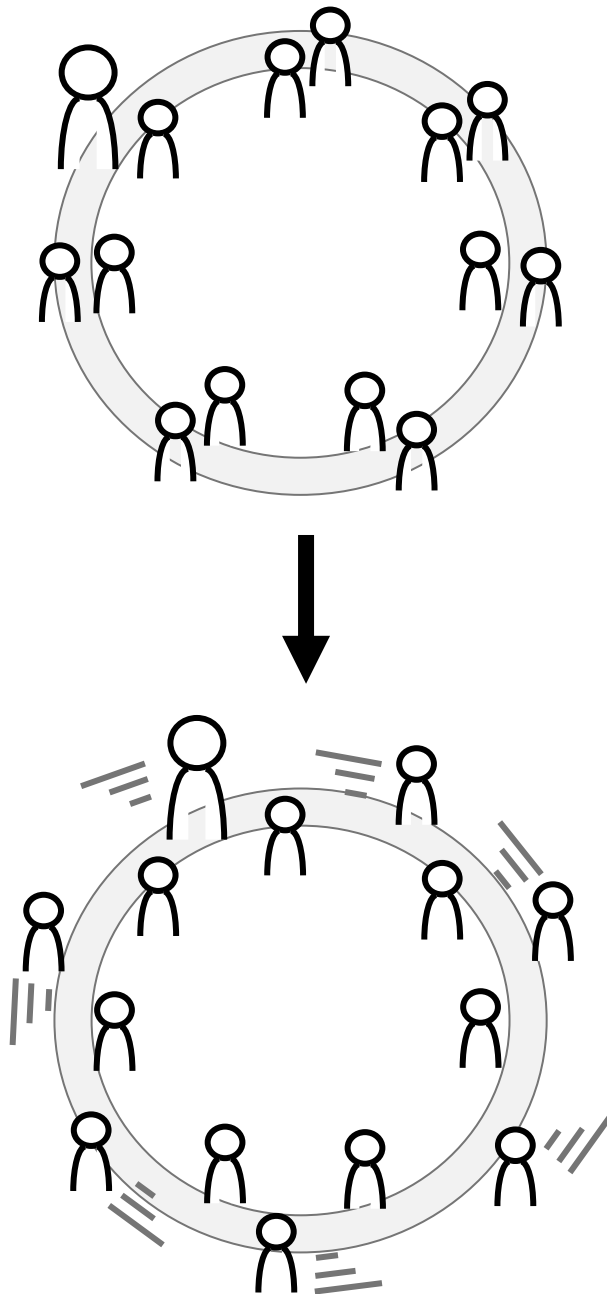
BS

BW

Speed
Storming

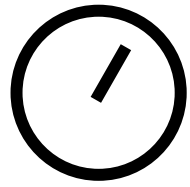
人：20人 (4~100)
時：30分
数：60個~

五分交代のペアブレスト



- 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5～6回、実施



ペアでブレスト (5分)



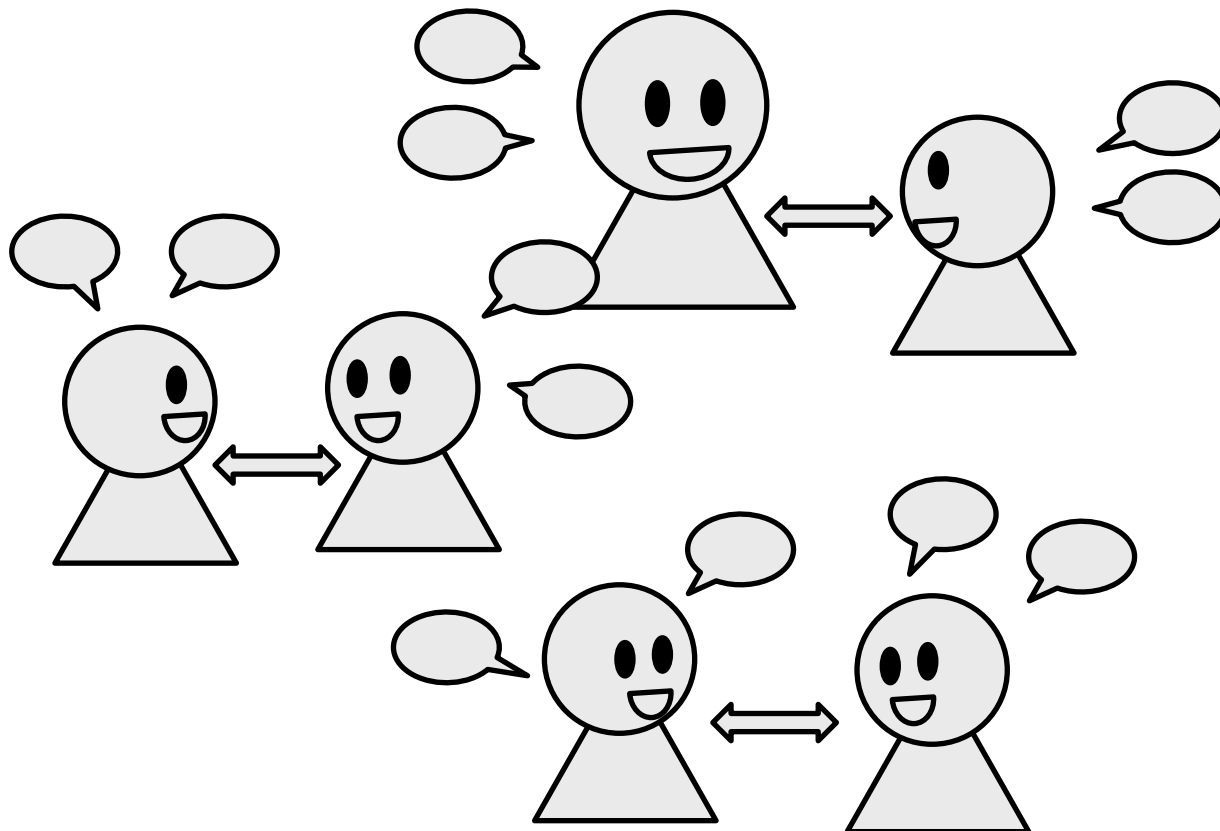
メモタイム (1分)



1つずれて、新しいペア



繰り返す (4~5巡)



良い点

越境的な新しいネタを 生み出しやすい

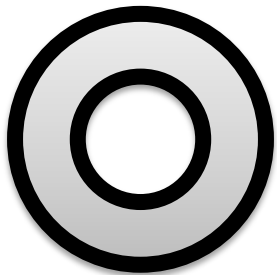
ブレストの相手は一人だけで、かつ周囲もうるさいので、カジュアルな雰囲気になり、アイデアを気楽に言うことができる

次のターンでは発展させたアイデアを出せる

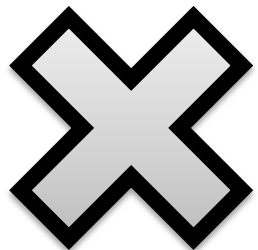
アイデアに対して相手がくれたアイデアを取り入れ、次のターンでは発展させたアイデアを説明できる (初めはうっすらとしかアイデアしかなかった人も何度も話すうちに、曖昧だったアイデアの輪郭が徐々にはっきりしていく)

(そのほかの良い点、欠点)

SS : Speedstorming



- ・他家受粉 (いろいろな人と接し、人の考え方に刺激を得られる)
- ・口頭の方がアイデアを表現しやすい人の能力も活きる
- ・声の大きい人への一極集中を避けられる
- ・喋るスタイルの中では、アウトプットがMAXにできる
- ・フィードバックを受けられ、BWよりアイデアを発展させられる
- ・普通の会議中に応用も可 ⇒ 座ったままペアBSタイムをいれる
- ・メモタイムがあり、アイデアが紙に残る (ただし個人の手元に)



- ・進行に技量が要る
- ・準備が大がかり
- ・時間がかかる
- ・アウトプットに「+αのワーク」 (アイデア書き出しタイム) が必要

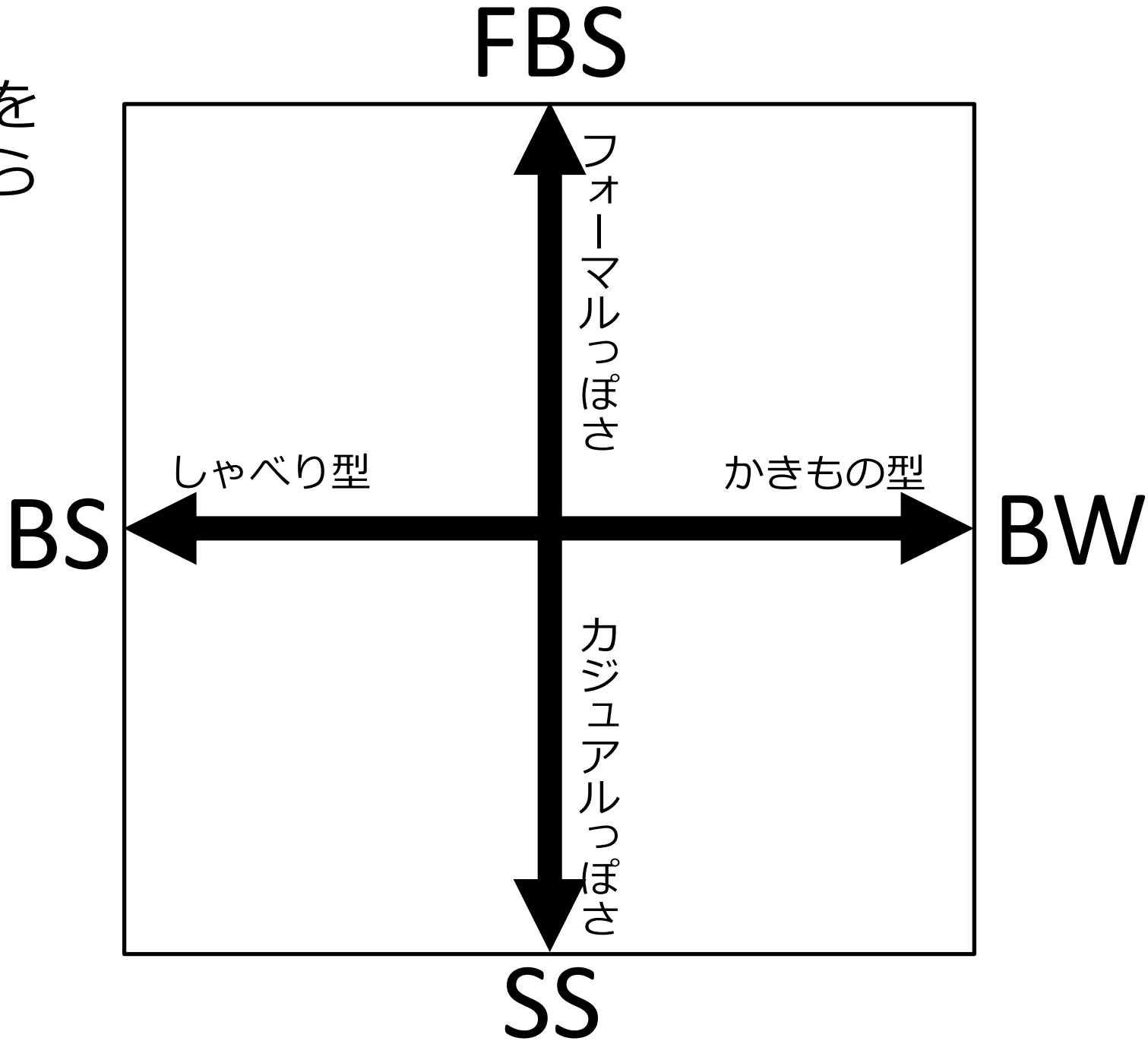
アイデア会議のコツ

- 使える時間
- 人数、メンバーの資質
- 求めるアウトプット

により、臨機応変に、
使い分けたり、組み合わせる

余談：

軸に名前を
入れるなら



休憩

5

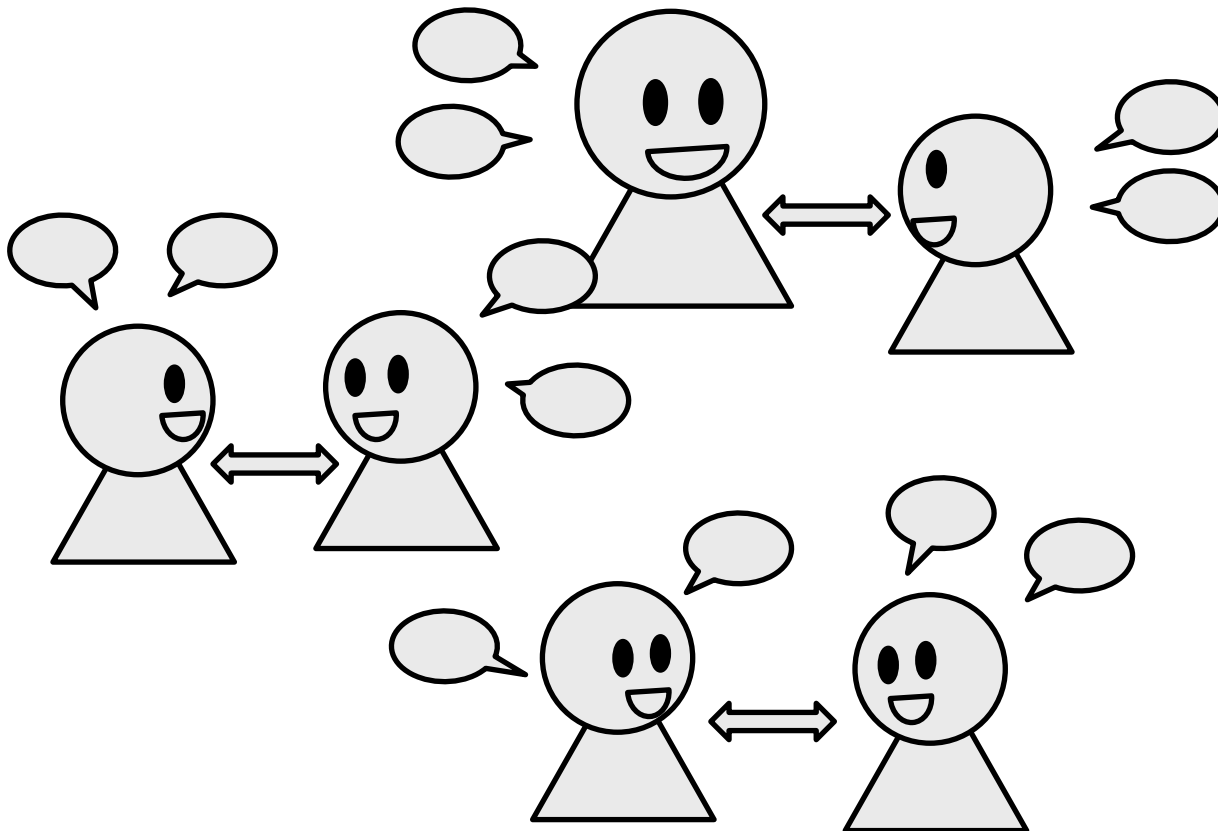
スピードストーリーミング

5分交代のペアブレスト

1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

SpeedStorming

- MIT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



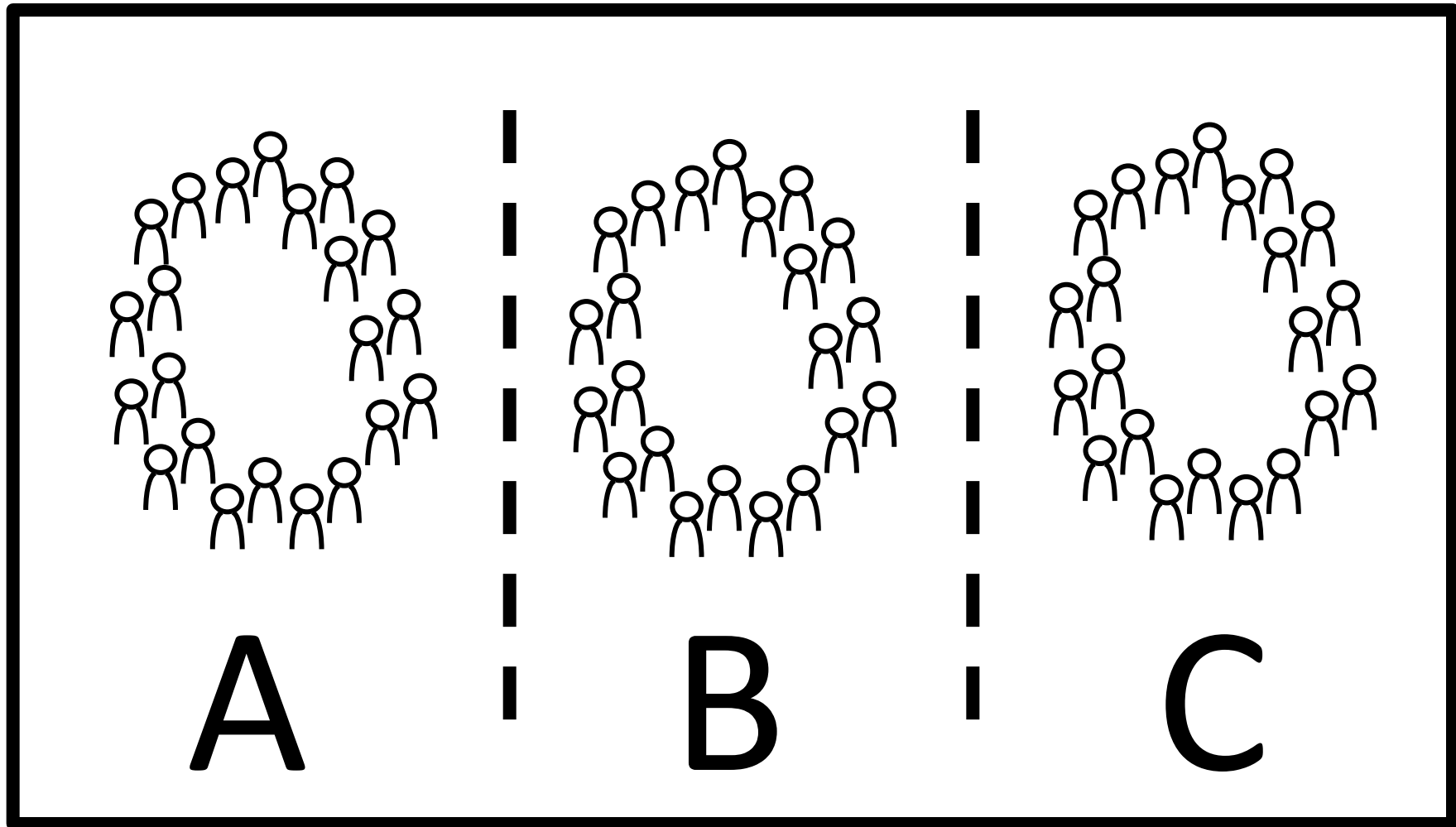
5分間、アイデア出し

1分間、メモ取り

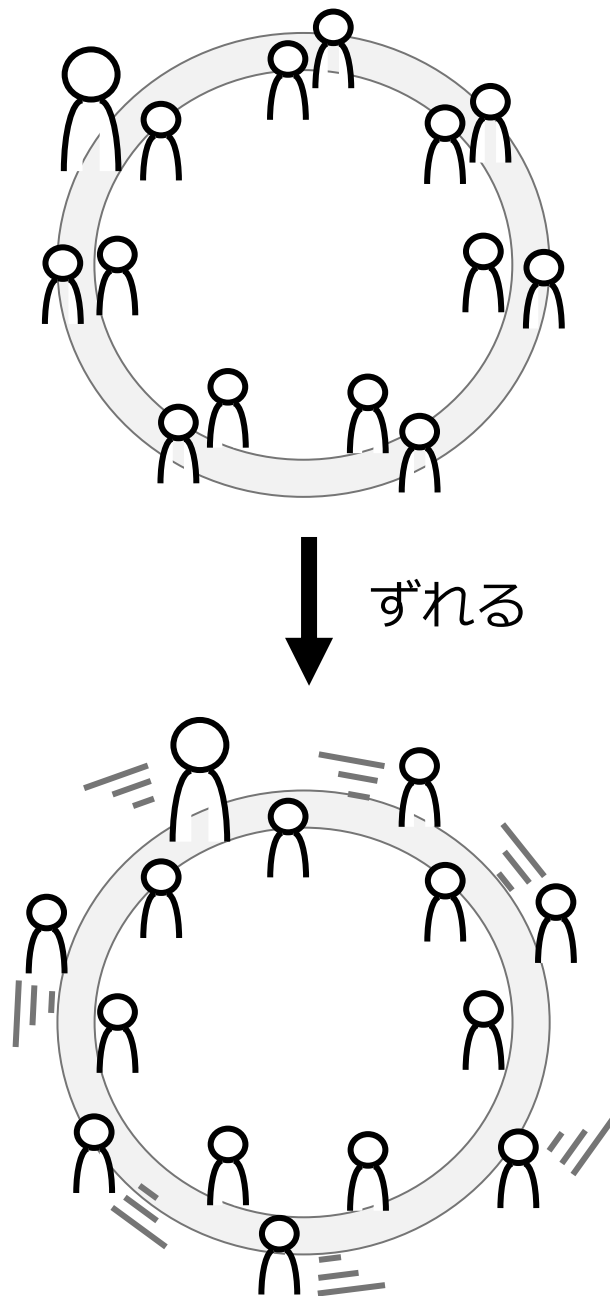
ペア交代

× 5セット

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)



やり方 (30分)

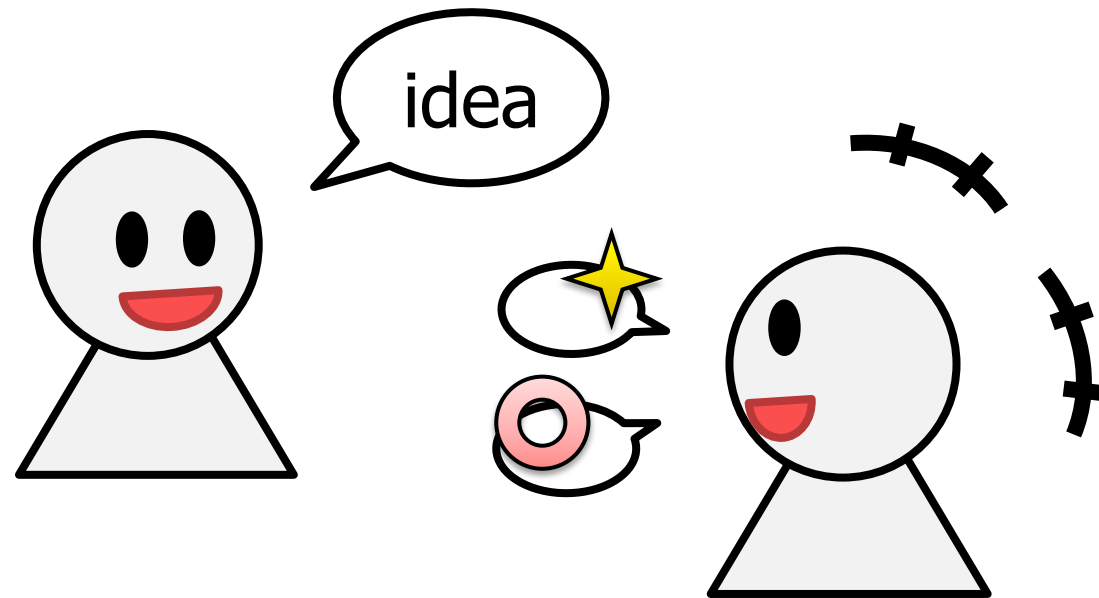


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 計5回、実施

ルールを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」

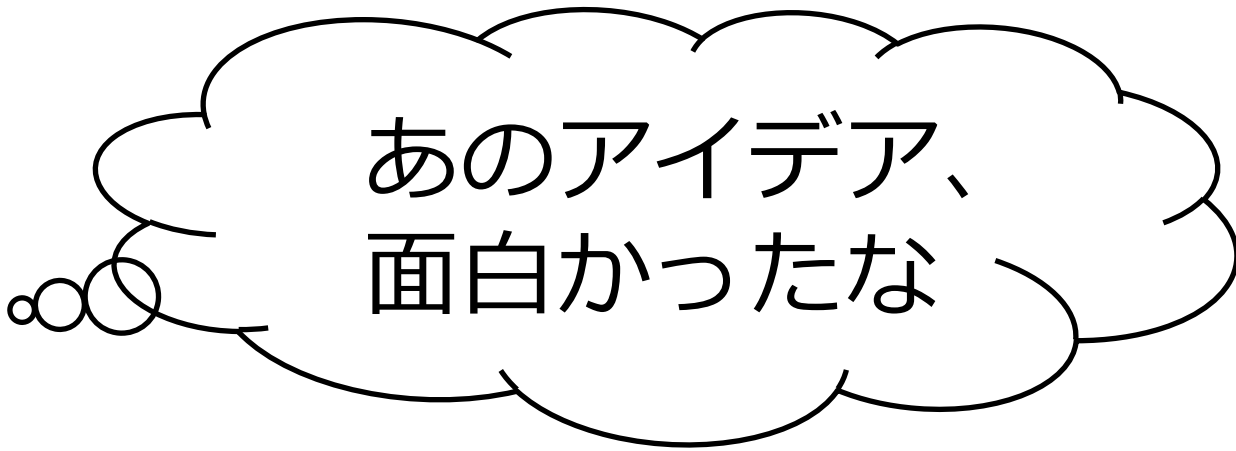
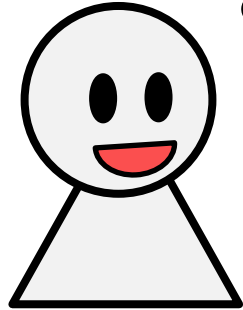


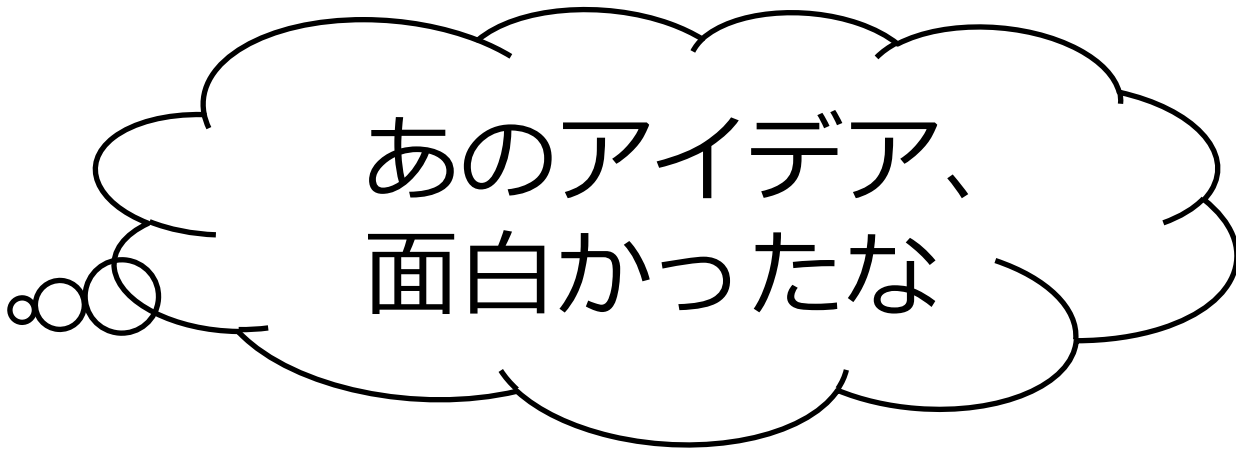
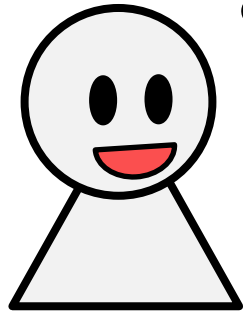
“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

6

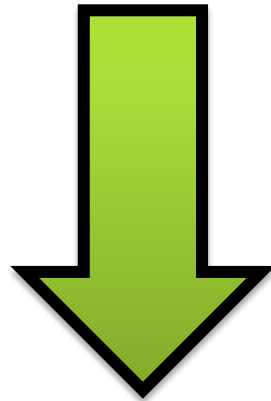
アイデアスケッチ

アイデアを書く

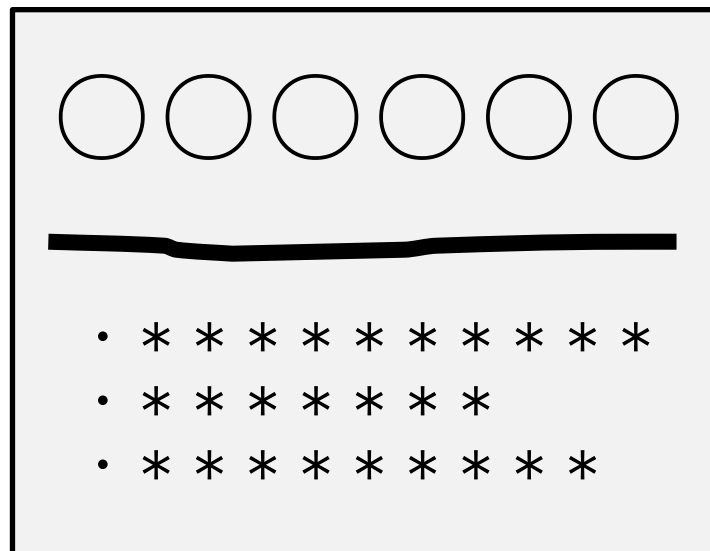




あのアイデア、
面白かったな



アイデアを、
少し具体化

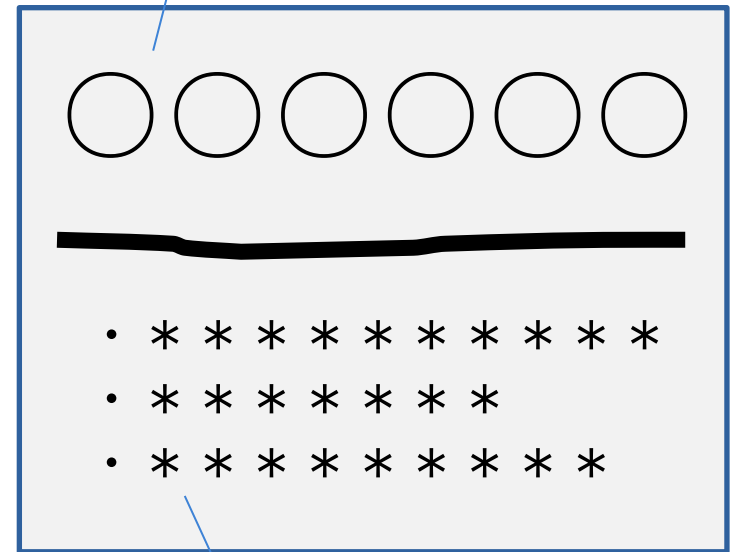


アイデア
・スケッチ

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
- コメントできなかつたけど、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

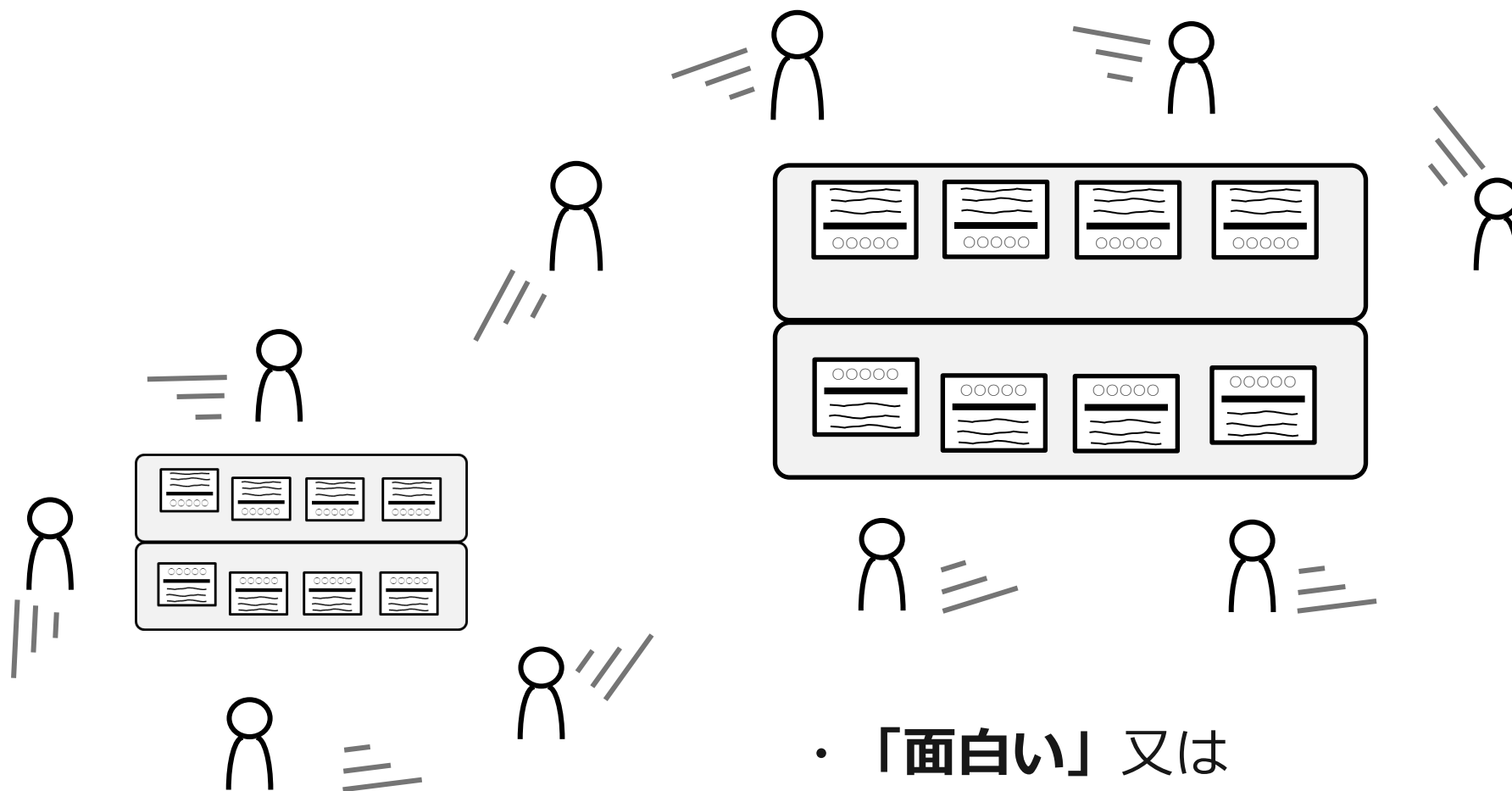
スケッチを机に並べ、皆でペンを持って
周り☆を付ける。

- ・「面白い」又は
- ・「**広がる可能性がある**」と
感じるものに、つける。

その後、トップアイデアを、紹介。

テーブルを回る。☆を付ける。

どれか
で説明



- ・「面白い」又は
- ・「広がる可能性がある」と感じるものに

8

良案のレビュー

上位案の潜在可能性を引き出す

(参考：役割付与型ブレストも)

ハイライト法の上位アイデアは、
多くの人々が「興味」や
「発展の可能性」を感じているもの

☆の多い順に上から、発案者が紹介し、
メンバーは

**「感じた可能性」 「アイデアの良い所」
「発展案、別バージョンのアイデア」**

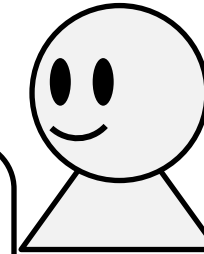
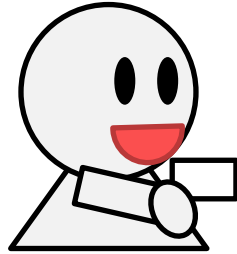
をコメントすることで、
更にアイデアを育てることができる

〇〇を□□する
というアイデアです

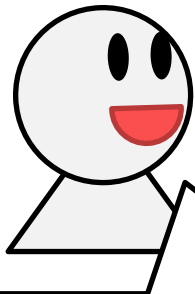
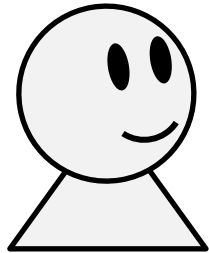
案を紹介
(発案者)



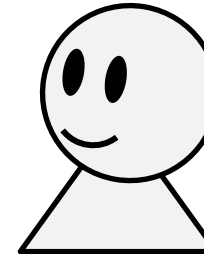
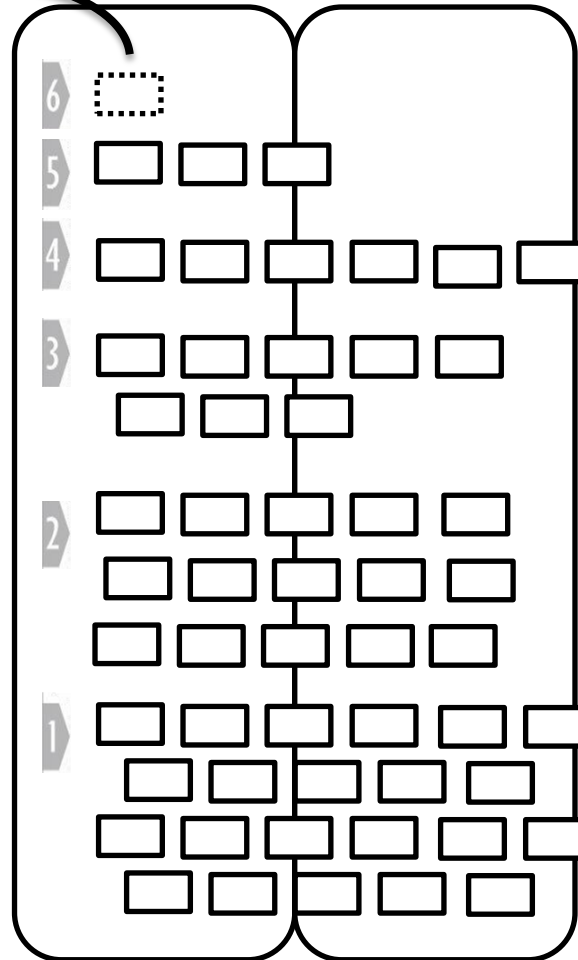
コメント
(メンバー) 「感じた可能性」「アイデアの良い所」
「発展案、別バージョンのアイデア」等



技術的には簡単にでき
そうで、いいですね！



A社と連携開発したら、
特殊な市場への
展開もはかれそう！



目安：
1シート=1~5分
合計10~30分

「役割付与型ブレスト」を したい場合

各自が仮想の役割を担当し
その観点で、

- 1) アイデアの良い点をコメントします。
- 2) 改良できる余地を見つけ提案します。

ex. 「営業担当」「生産担当」「収益担当」等々
あるいは、IDEAVoteにある「標準的な評価軸」(8つ)を利用

(人数が多い場で行っている場合)

や

(少数のアイデアをより深めたい場合)

トップ3つの案を旗にして、
そこへ均等に分かれて、
その即席チームで、
5分程度のミニブレストをします

残り10分は

A ⇒ アイデアの強化の手順

B ⇒ 質疑応答

(& ご要望があれば他の手法を手短に紹介)

9

PPCO

アイデアの強化プロセス

アイデアの実現性を高めるワーク

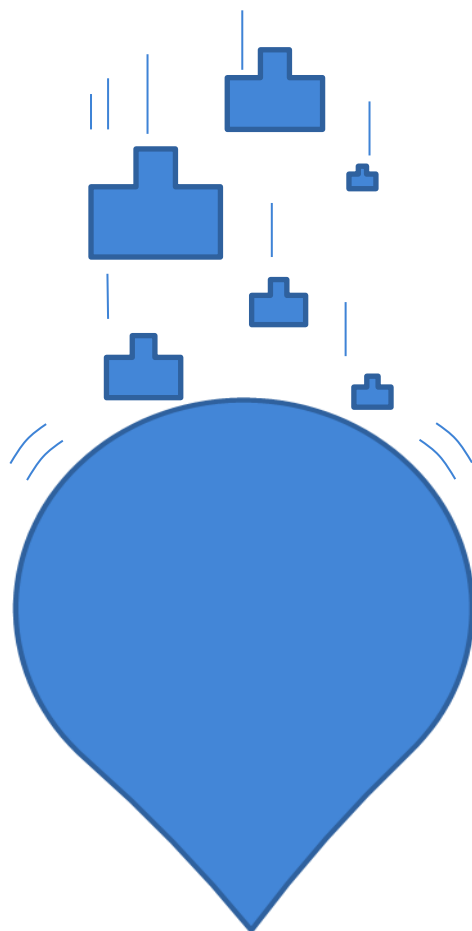
- **アイデアの強化**には、批判は重要です。
- ブレインストーミングは、「批判禁止」ではなく、**原義は「判断遅延」**です。
- 遅延した判断を、どこかで切り替えて**「判断（批判）するべき時」**が来ます。
- アイデアを強化するには特定の手続きで、**批判の力、チームの力、**を効果的に使います。



PP

Plus Potential

(6観点リスト)



C

Concern

(8つの評価軸)



O

Overcome

(SCAMPER) (TRIZカード)
(プロフィットモデル要素カード)

「PPCO」プロセス

- PP（プラス、ポテンシャル）のブレスト
 - “ヘッドが出るまで褒める”
- C（コンサーン）のブレスト
 - “批判ブレスト” あらん限りの懸念点を出す
- O（オーバーカム）のブレスト
 - 懸念上位3つに、チームの力を集束させて、打破。

手順（サマリ）

- 強化したい、優れたアイデアを用意。
 - 良い面（PP）を、5分ほど、出しあいます。
 - これ自体もブレストですので、便乗したものもOK、自由なほめ方でOK、質にこだわりません。
 - 懸念点（C）を、10分ほど、出しあいます。
 - これもブレストです。ただし第一ルール「判断遅延」だけを、機能停止にして。
 - ちょっとしたのもOK、あり得ないような心配事でもOK、質にこだわりません。
 - 上位の懸念点をハイライト法で抽出。5分。
 - 皆がペンを持ち、「重要だと思う懸念事項」に☆をつける。いくつでも。
 - ☆の多い懸念点トップ3を決めます。
 - 対策アイデアのブレスト（O）を20分ずつ。
 - トップの懸念事項を、無害化するにはどうすればいいか？をテーマにブレスト。
 - 出しつくしてなお不十分ならば、「あともう1ダース」といってアイデアをさらに12、24、36個と出す。
 - 第2、第3についても、同様。
- (終)

- なぜPP?
 - チームの心をパンパンにする。
不十分だと「C」で折れる。
- Cはどれくらい?
 - 大抵は、30個前後。多くても50～60個に
- Oはなぜ上位3つ?
 - 一番大きな壁を穿つと自然と問題は瓦解する。
 - 解決策のあり方も、多様なようであり、
実は40～50で埋め尽くされる（傾向がある）。

9-1

PP

潜在可能性を引き出す

アイデアの
「良いところ」
「潜在可能性」を、列挙するブレスト

サポートツール→6観点リスト

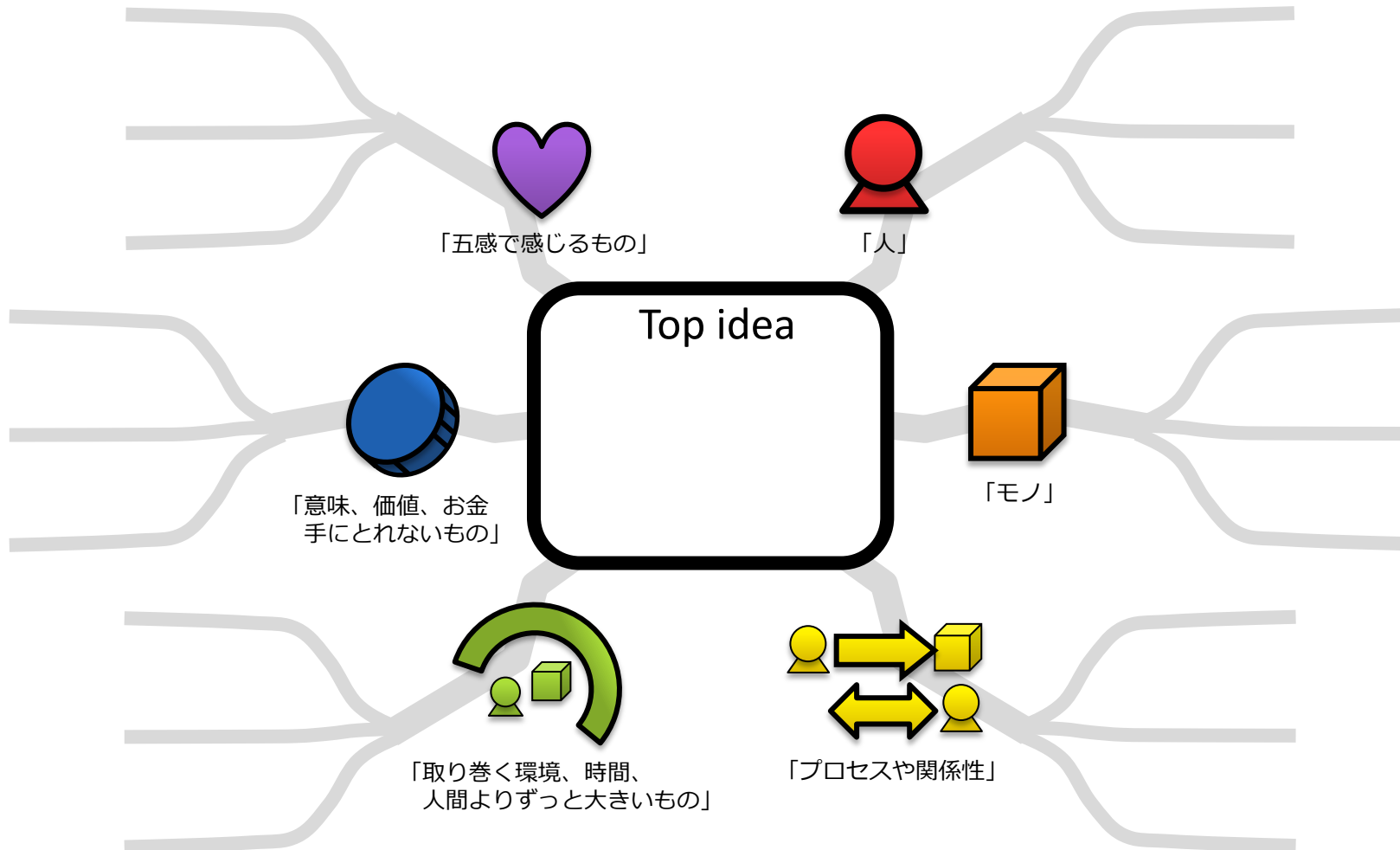
図3

☺☺☺☺ (グループワーク) 10分

図3

P.P.

- ・ 良い点
 - ・ 潜在的な可能性
- を引き出すブレインストーミング



9-2

C

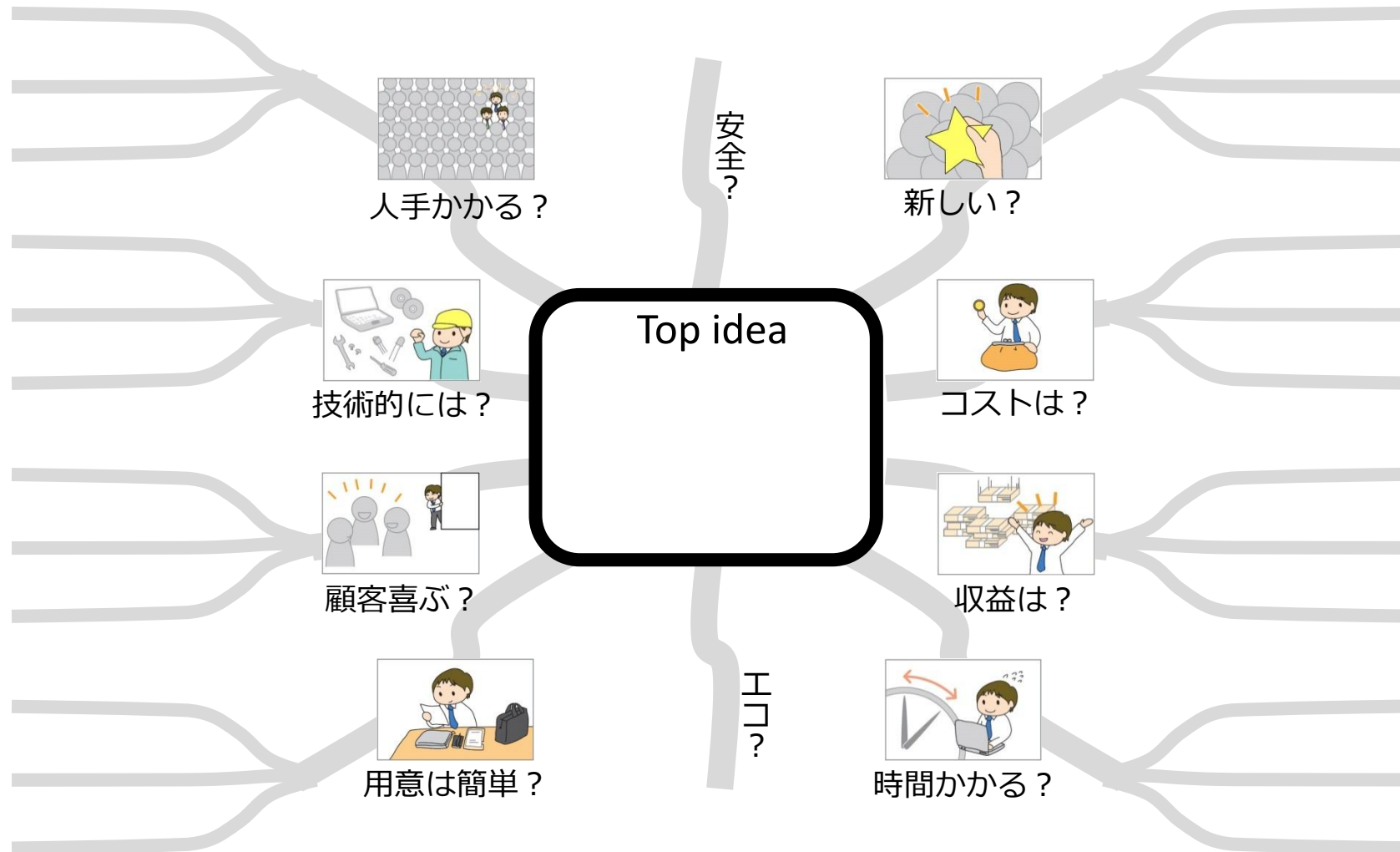
懸念点を列挙する

- そのアイデアの「懸念点」「心配なところ」を、列挙するブレスト
- サポートツール→IDEAVoteの「8軸」
- 図4
- 😊😊😊😊（グループワーク）10分
- 発言しつつ、懸念点を記入

図4

C.

- ・ 心配な点
 - ・ 懸念されること
- を引き出すブレインストーミング



9-3

0

懸念点を打破する

重要だ！と思うものに“○”

- 懸念点をリストにして、
“これは重要な懸念点だ”
と思うものに“○”を付ける
- ☺☺☺☺ (グループワーク)
※全員がペンを持ち、付ける (複数可)
- グループのMost“○”concernは、どれ？

「Most“○”concernを打破するには？」
を発想のテーマにして、
ブレインストーミング

図5

☺☺☺☺ (グループワーク) (20分)

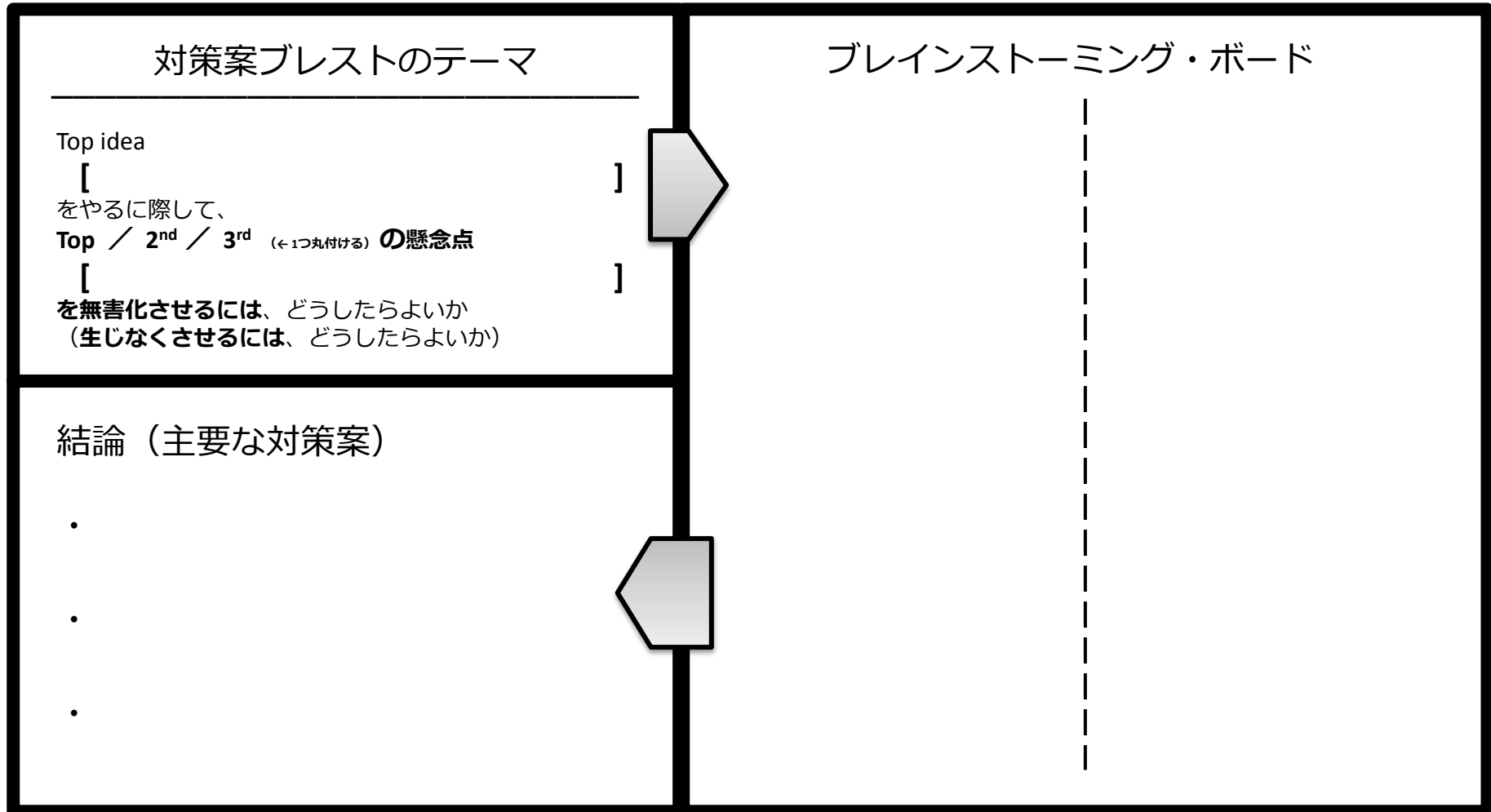
時間があれば

2nd “○”concern、 3rd“○”concernも

図5

O.

・懸念点の対策案
(Top / 2nd / 3rd)
をブレインストーミング



ブレストを助けるツール

(問題解決や工夫発想に効く発想トリガー)

- 本格版SCAMPER
- CoiL (アイデアプラント編集版 発想トリガーリスト)
- 智慧カード・リスト

本格版 SCAMPER

Substitute

- 1 代用可能な部分はどれか
- 2 何を代わりに使うことができるか
- 3 他に誰を含めることができるか
- 4 他にどんなグループを含めることができるか
- 5 代わりにどんなプロセスを使うことができるか
- 6 代わりにどんなマテリアル（モノ）を使うことができるか

Combine

- 1 何を組み合わせることができるか
- 2 ブレンドする（混ぜ合わせる）ことができるか
- 3 どんな種類のアンサンブル（取り合わせ）を使うことができるか
- 4 部分同士を、どのように組み合わせることができるか
- 5 目的同士を、どのように組み合わせることができるか
- 6 アプリケーション（応用方法）同士を、どのように組み合わせることができるか
- 7 マテリアル（モノ）同士を、どのように組み合わせることができるか

Adapt

- 1 これは、他のどのような考えを思い付かせるか
- 2 何か他にこれに似たものは無いか
- 3 過去に似た状況はないか

Modify

- 1 さらにトウイスト（ひねり）を加えることができるか
- 2 その意味あいをどのくらい変えることができるか
- 3 色や外形を、どのくらい変えることができるか
- 4 サウンド（音、騒音、音声）を、どのくらい変えることができるか
- 5 何を加えることができるか
- 6 高さ高度をどれくらい増やせるか
- 7 重さをどれくらい増やせるか
- 8 強度をどれくらい増やせるか
- 9 頻度をどれくらい増やせるか
- 10 価値をどれくらい増やせるか
- 11 何を減らすことができるか
- 12 何を縮小することができるか
- 13 何を簡素化することができるか
- 14 控えめに言うことができるのは、どんな部分か
- 15 サイズをどれくらい小さくできるか
- 16 重さをどれくらい軽くできるか

Put to other uses

- 1 そのままで他へ使えないか
- 2 もし一部を変えたら、新たに生まれる他の用途は何か
- 3 他のどんなマーケットが興味を示すか

Eliminate

- 1 何を取り除くことができるか、省略することができるか
- 2 ある部分が無い時、どうやって実行するか
- 3 何を犠牲にできるか
- 4 あげてしまえるものは何か

Rearrange

- 1 他にどんなパターンが使えるか
- 2 他にどんな配置が使えるか
- 3 他にどんなレイアウトが使えるか
- 4 何を交換できるか。
- 5 何を置換できるか・言い換えられるか
- 6 何を、再結合できるか
- 7 逆にしたらどうなるか
- 8 上下逆さまにしたらどうなるか
- 9 内外を裏返したらどうなるか

Coil (IDEAPLANT編集版の発想トリガーリスト)

人

- h1)誰かと一緒にやる
- h2)他の人たちと一緒にやる
- h3)何かを他の人にあげる

モノ

- m1)何かを加える
- m2)何かを混ぜる
- m3)できるだけ重くする
- m4)できるだけ高くする
- m5)何かを減らす
- m6)何かを短くする
- m7)できるだけ軽くする
- m8)できるだけ小さくする
- m9)何かを削る
- m10)材料を変える
- m11)何かを代わりに使う
- m12)何かと組み合わせる
- m13)何かを裏返しにする

プロセス

- p1)何かの動作と一緒にやる
- p2)他の材料と一緒に使う
- p3)できるだけ頻度を多くする
- p4)結びつけて一つにする
- p5)何かを省略する
- p6)何かを省いて簡単にする
- p7)自然と繰り返す行動をやめる
- p8)組み合わせ方を変える
- p9)何かをとりかえる
- p10)並べ方を変える
- p11)やり方の順序を変える
- p12)向きを逆にする
- p13)順序を逆にする

環境

- k1)置く場所を変える
- k2)ある物をどけて
あとに別の物をおく
- k3)似た状況にヒントを得る

意味価値

- i1)何かの目的と一緒にやる
- i2)できるだけ価値を高くする
- i3)できるだけ値段を高くする
- i4)何かを控えめにする
- i5)できるだけ意味合い変える
- i6)一部を変えて
別の使い道を作る
- i7)使いみちを変える
- i8)何かをあきらめて
より大事なものを得る
- i9)似たものにヒントを得る

五感で感じるもの

- g1)できるだけ強くする
- g2)何かを普段と変える
- g3)できるだけ色を変える
- g4)できるだけ音を変える
- g5)できるだけ形を変える

智慧カード・リスト

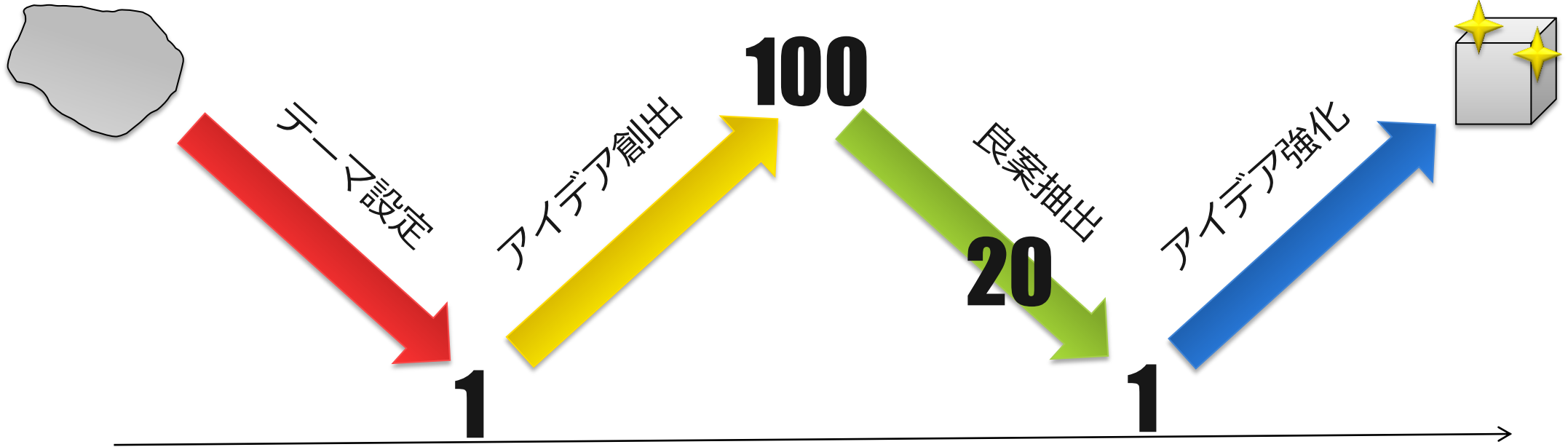
1. 分けよ
2. 離せ
3. 一部を変えよ
4. バランスをくずさせよ
5. 2つをあわせよ
6. 他にも使えるようにせよ
7. 内部に入り込ませよ
8. バランスを作り出せ
9. 反動を先につけよ
10. 予測し仕掛けておけ
11. 重要なところに保護を施せ
12. 同じ高さを利用せよ
13. 逆にせよ
14. 回転の動きを作り出せ
15. 環境に合わせて変えられるようにせよ
16. 大雑把に解決せよ
17. 活用している方向の垂直方向を利用せよ
18. 振動を加えよ
19. 繰り返しを取り入れよ
20. よい状況を続けさせよ
21. 短時間で終えよ
22. 良くない状況から何かを引き出し利用せよ
23. 状況を入り口に知らしめよ
24. 接するところに強いものを使え
25. 自ら行うように仕向けよ
26. 同じものを作れ
27. すぐ駄目になるものを大量に使え
28. 触らずに動かせ
29. 水と空気の圧を利用せよ
30. 望む形にできる強い覆いを使え
31. 吸いつく素材を加えよ
32. 色を変えよ
33. 質をあわせよ
34. 出なくさせるか出たものを戻させよ
35. 温度や柔軟性を変えよ
36. 固体を気体・液体に変えよ
37. 熱で膨らませよ
38. そこを満たしているもののずっと濃いものを使え
39. 反応の起きにくいものでそこを満たせ
40. 組み合わせたものを使え

10

メッセージ

現実の課題

スターアイデア
(創造性&実現性)



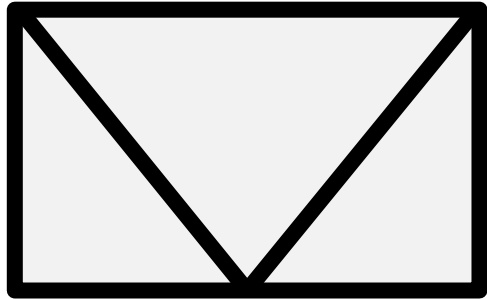
4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

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。



rikie.ishii@gmail.com
アイデアプラント 石井力重

ブログ
アイデアプラント
twitter
facebook

<http://ishiirikie.jpn.org/>
<http://www.ideaplant.jp/>
@ishii_rikie
石井力重

準備物

- A4白紙 (1人10枚ぐらい)
- アイデアスケッチ (1人5枚)
- 配布用スライド (1人一部)

- プロジェクター
- ホワイトボード

(石井持参分)

- PC (ThinkPad Windows XP)
- 予備：ブレインライティングシート (20枚)

このPDFファイルおよび、配布物の扱い

- ・ゼミの方が、在学中に学内外のワークショップや勉強会でお使いになる分には
投影や印刷配布、内容の加筆修正・転載も含め、ご自由にお使いください。