

2011年11月12日
相模原市青年工業経営研究会

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

このブルーのページは、 非表示ページです。

主催者さんと講師が
方向性や意図を共有する目的で、
差し込まれています。

今回は実験的、ここを公開・配布PDFに入れています。
このブルースライドは、大半のケースでは、いれないのですが、今回は特例的に、
主催者さんの段取り構成が緻密であり連携を図るために、豊富にいれています。

ワーク設計の思想

1) 想定する参加者の方の動機、興味を持つもの

意欲のある若手リーダであり、学び取りたい、という姿勢。
かつただ、聞くだけじゃなく、参加できるようなものを。

2) 主催者の目線

— 公開資料につき、削除 —

1

導入

想像力の準備運動

まずは、発想のクセを知ってもらう、簡単なワークを体験してもらいつつ、多くの方に、発想の話へ興味を持ってもらう簡単なワークから入ります。

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。

いよいよ、本格的ワークに入ります。

次に続くスライドは、本日の内容です。

概要だけをさっと説明して、本日のアイデアワークショップで、「一人で発想する人に役立つ」話と「組織で発想する会社にも役立つ」話があるのだ、という雰囲気をつかんでもらいます。

1 導入

- (1) 3つの絵（発想の特性）
- (2) 5分交代のペアブレスト（スピードストーミング）

2 一人でアイデアを出す方法

- (3) 一枚のカードで素早く発想する（SCAMPER）
- (4) 発想を引き出す書き方、2つ（マンダラート）（マインドマップ）

3 組織や会議の力を生かしてアイデアを出す方法

- (5) アイデア会議のやり方は、4つある
- (6) 書くブレスト（ブレインライティング）
- (7) 良案抽出（ハイライト法）
- (8) 良案のレビュー
- (9) ひらめきを少し詳しく書く（アイデア・スケッチ）

4 創造的に考えるコツ

- (10) ブレストの本質＝創造的な思考をガイドしてくれるもの

5 他

- (11) （成果確認タイム）
- (12) 振り返りを見せあうワーク
- (13) メッセージ

2

(アイスブレイクを兼ねたブレスト手法の体験)

スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

机の移動のお願い

「 」～「 」列目の方は
机を前へ移動してください。

他の方は、
メモとペンだけ持って
後方のスペースに
移動してください。

まずは、ペアでアイデア出しを動きながら行う、というワークを行います。

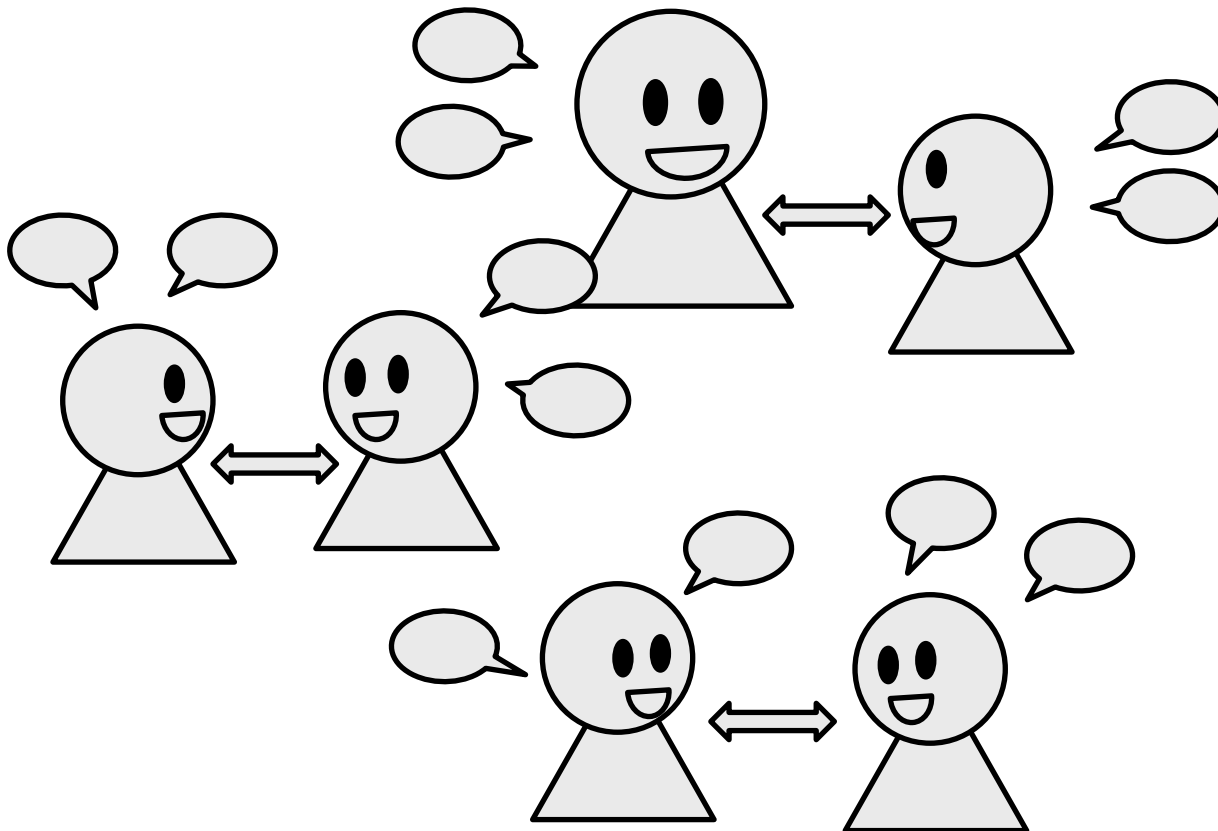
各自にとって、アイデアを話し合う相手は一人だけで、かつ周囲もうるさいので、カジュアルな雰囲気になり、アイデアを気楽に言うことができます。

また、ペアは5分ごとに代わるために、いろいろな人の考え方に刺激をもらえる点でも、イマジネーションの能力を動かし始める効果があります。

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



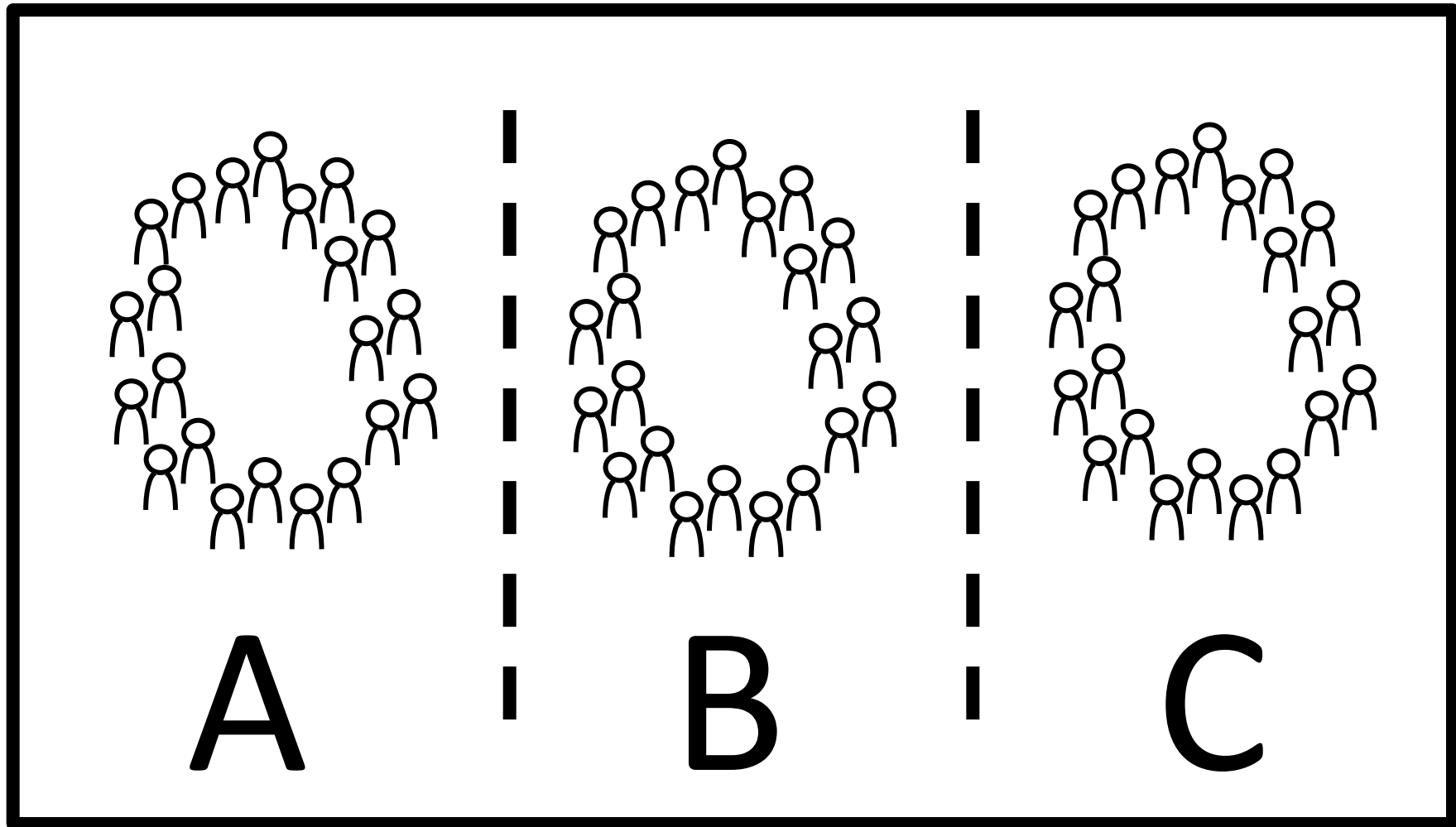
5分間、アイデア出し

1分間、メモ取り

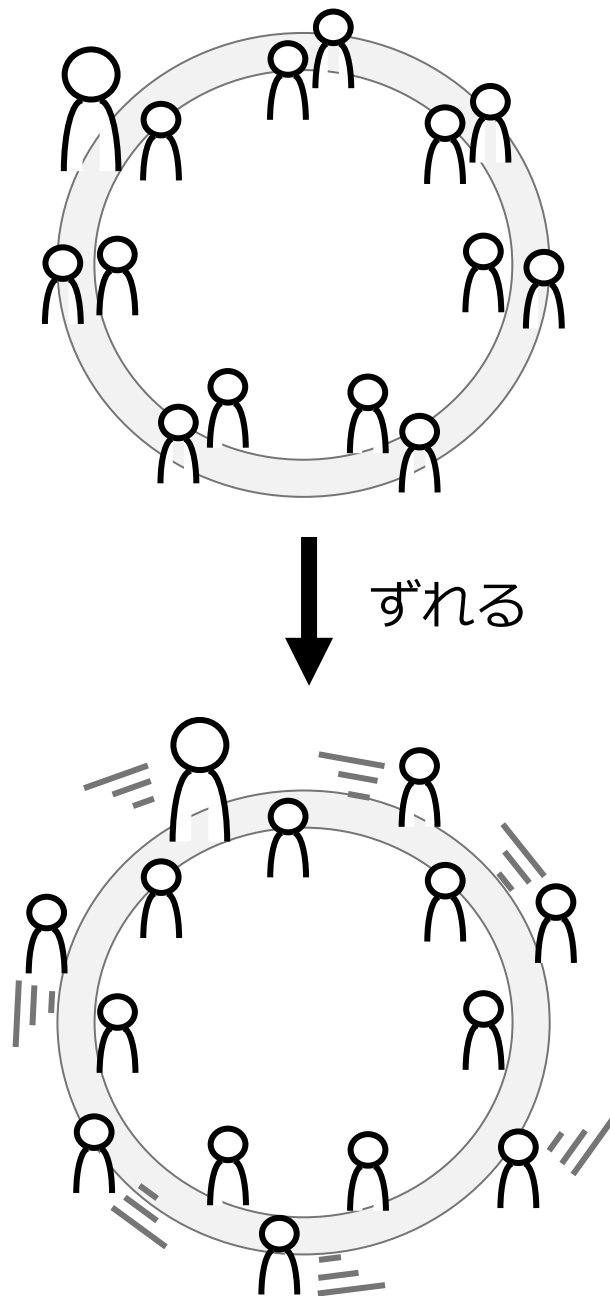
ペア交代

× 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）

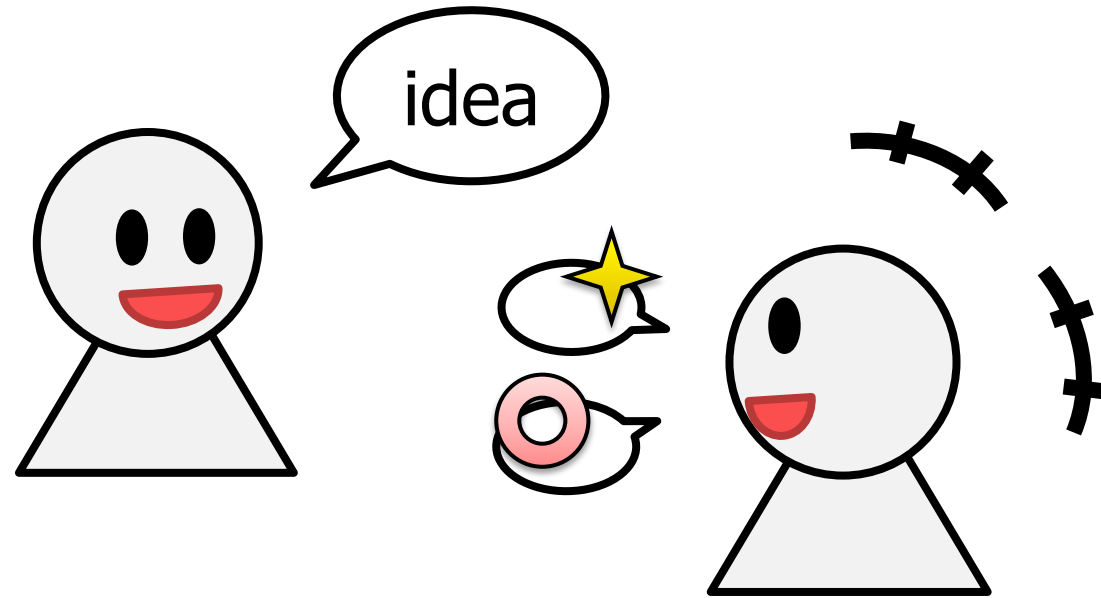


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 計4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”

発想のテーマ

**ライバルに差をつけるサービスの
アイデア**

机を戻してください

元のように、
机を戻してください

2

一人でアイデアを出す方法

ここでは、“1人でアイデアを出さないといけない”という時に、役立つ具体的な発想方法を、紹介・体験します

ここからは、より本格的な、発想の技法のワークに入ります。

しかし、どれも、作業としてはごく簡単なもので、自宅に帰ってから、再現ができるような内容です。

講師から、1枚のカードツールを各自にプレゼントします。それを用いて、発想を始めます。

このパートは、クリエイター系の仕事をしている方や部下や仕事の問題に知恵を絞りたいと考えている方に特に役立つものを提供します。

3

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

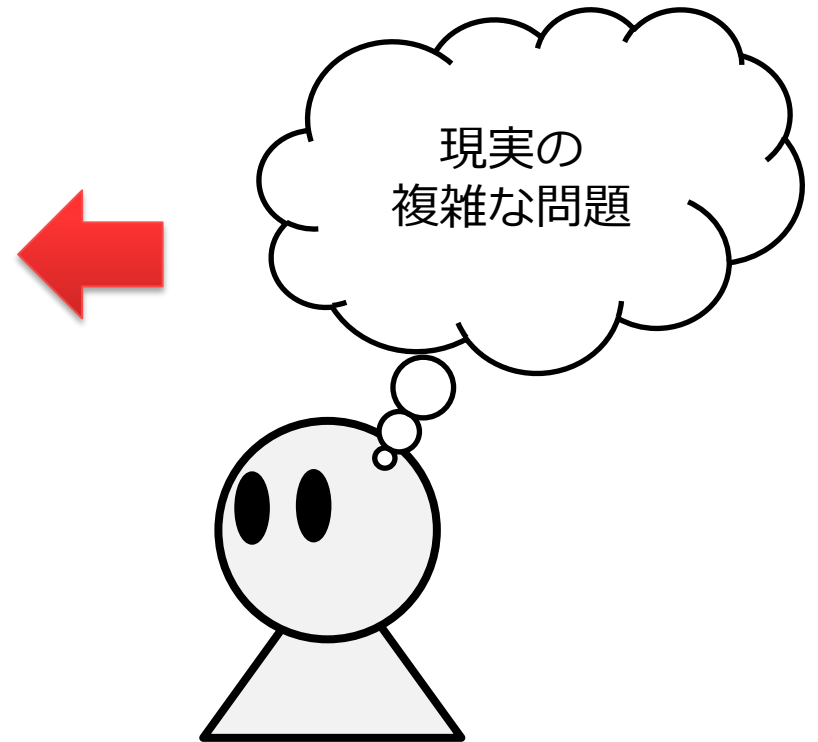
アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを 代用 できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を 単純化する ↓ 左のリストを 見ていき、 アイデアの 出そうな ものを チェックする ↓ チェックした ものについて 右の観点を中 心にアイデア を考える  IDEA PLANT http://www.idea-plant.jp/
何かを 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、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

〇〇するには、
どうすればいいか？



鉄則 「書く」

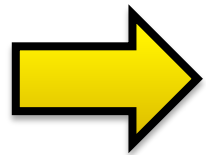
（考えるための「机」を広くする効果）
（創造的努力を誘発する効果）



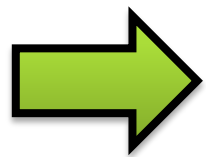
上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

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 ↓ 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	

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」

実践の工夫)

本来これは、一人でやる発想作業ですが、このワークでは隣席の人とペアで行います。

発想技法というのは、身体知に似たところが多くあります。簡単に明確に表現しますが、本質的に、曖昧にしか表現しえない部分が多くあります。そうした部分には学ぶ際に「少し分かる→やってみる→分かる」というプロセスが必要になります。

解釈の柔軟性が低いと、最初からつまづくことがあります。このワークでは「最初の一回」は、他者の刺激で、発想が促進されるようにします。

二人でしゃべりながら「こんな感じじゃないか」「あ、なるほど」「じゃあ、こういうアイデアもあるかな」という感じで、進めます。

4

発想を引き出す
ノート記法

長い、学校教育で私たちは、何度もノートをとりますが
それによって、

「決まりきったこと」「体系化された知識」を
かき取るための「書き方」を、自然としています。

ゼロからアイデアを紡ぎだす時、
ひらめき、のような、淡いものを書きとめるには
そういう「左上から、直線的に文字を書いていく」ような
書き方は、実はあまり向いていません。

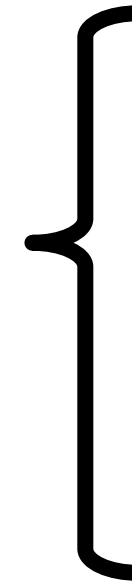
具体的に、どうかと、ふわっと、ひらめきのような
ものをひきだしやすのか、書き留めやすいのか。

ここでは、これに応えるべく
発想を引き出す2つの書き方を紹介します。



アイデアは分岐する。
発想を受け止めるには、良い
書き方（ノート記法）を使う。

発想ノート法



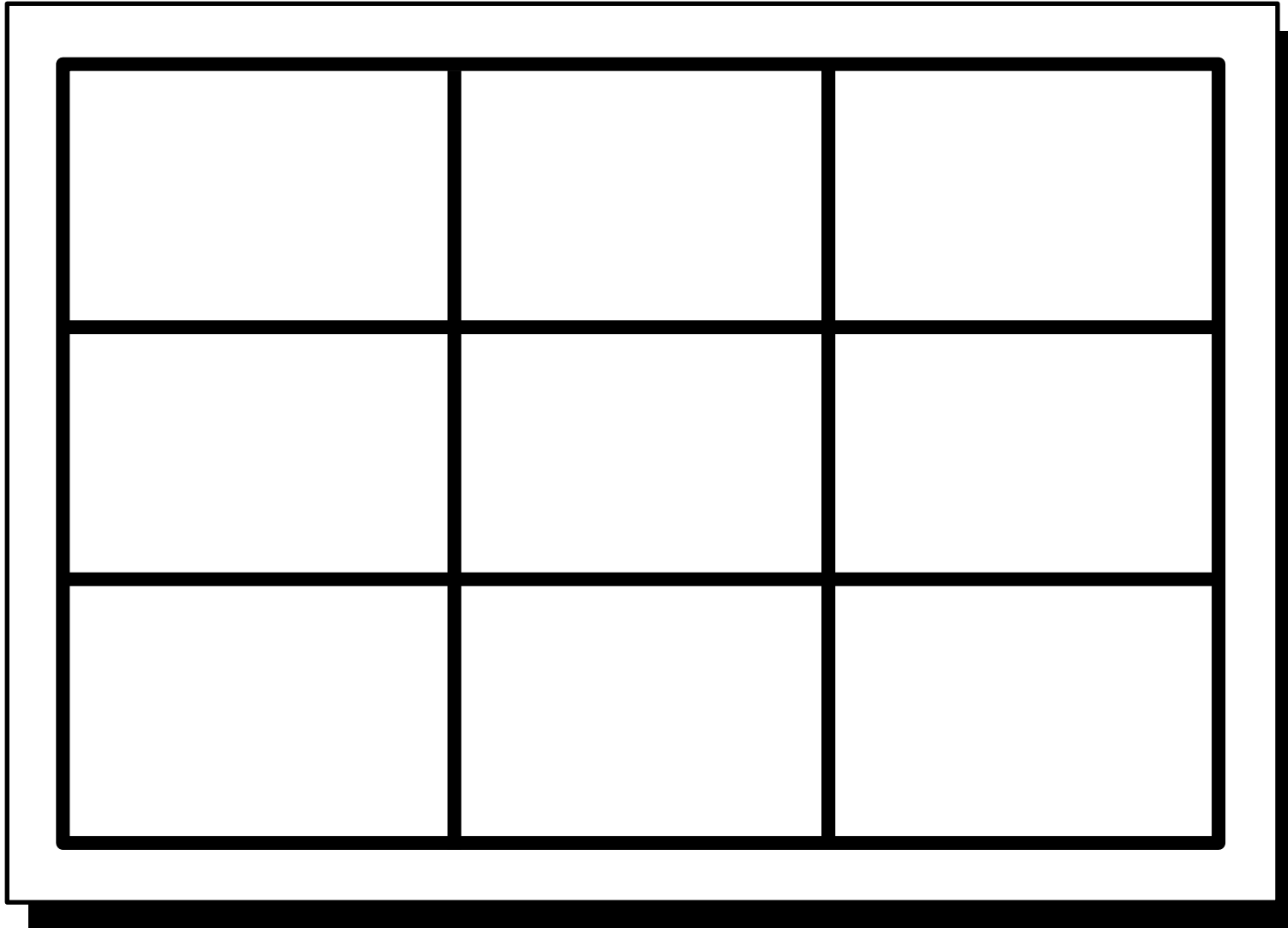
- ・マンダラート
- ・マインドマップ

マンダラート

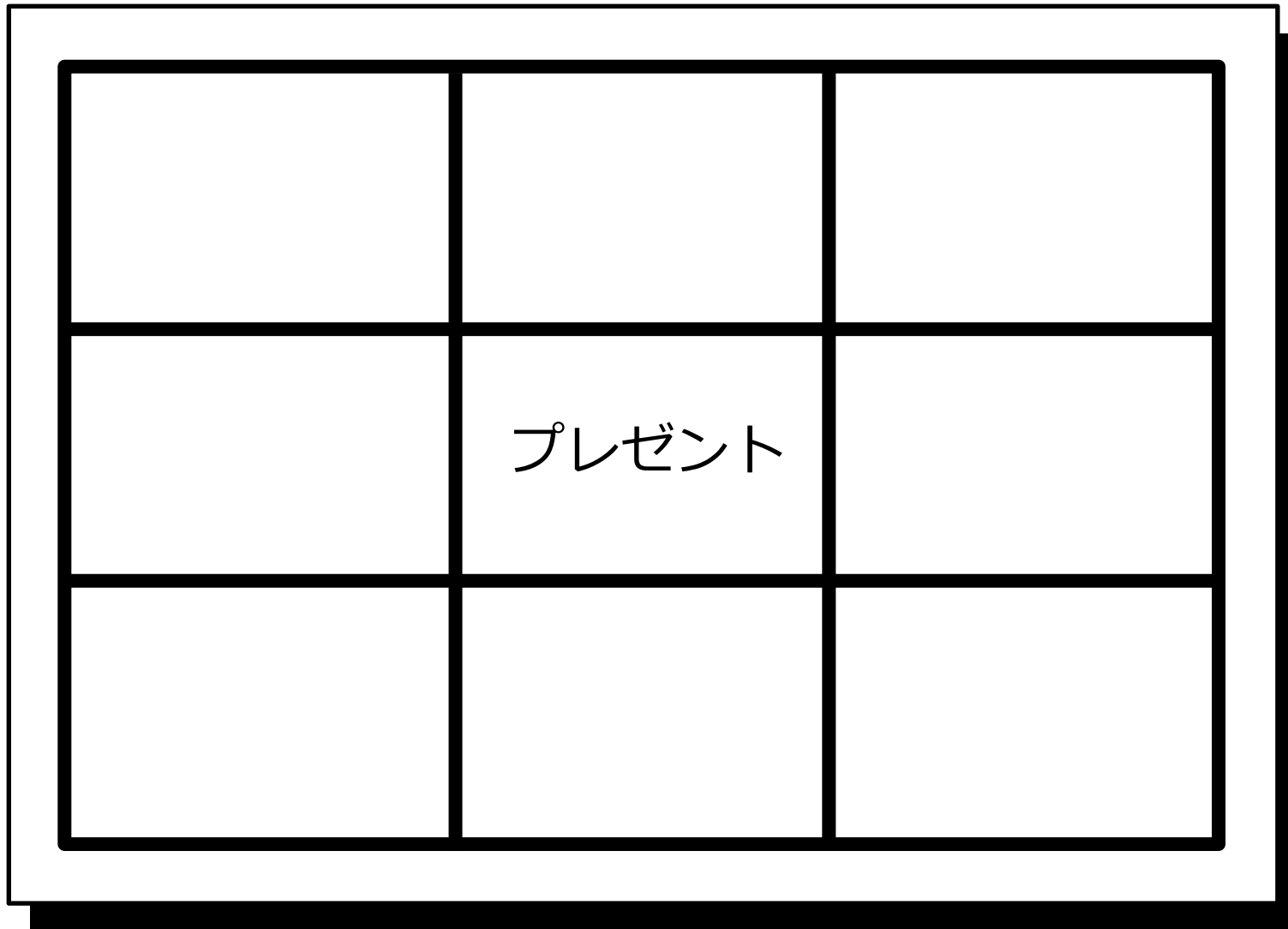
- ・ マンダラートって？
- ・ 描きかた
- ・ 共同作業での使い方

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

(マンダラートの例)



まず[〃]3×3の升目を書く



中心に発想のテーマを書く

		カップ
	プレゼント	お皿
	新じゃが	クオカード

思いつくことを、書いていく

(4個ぐらいはすぐに出る)

		カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

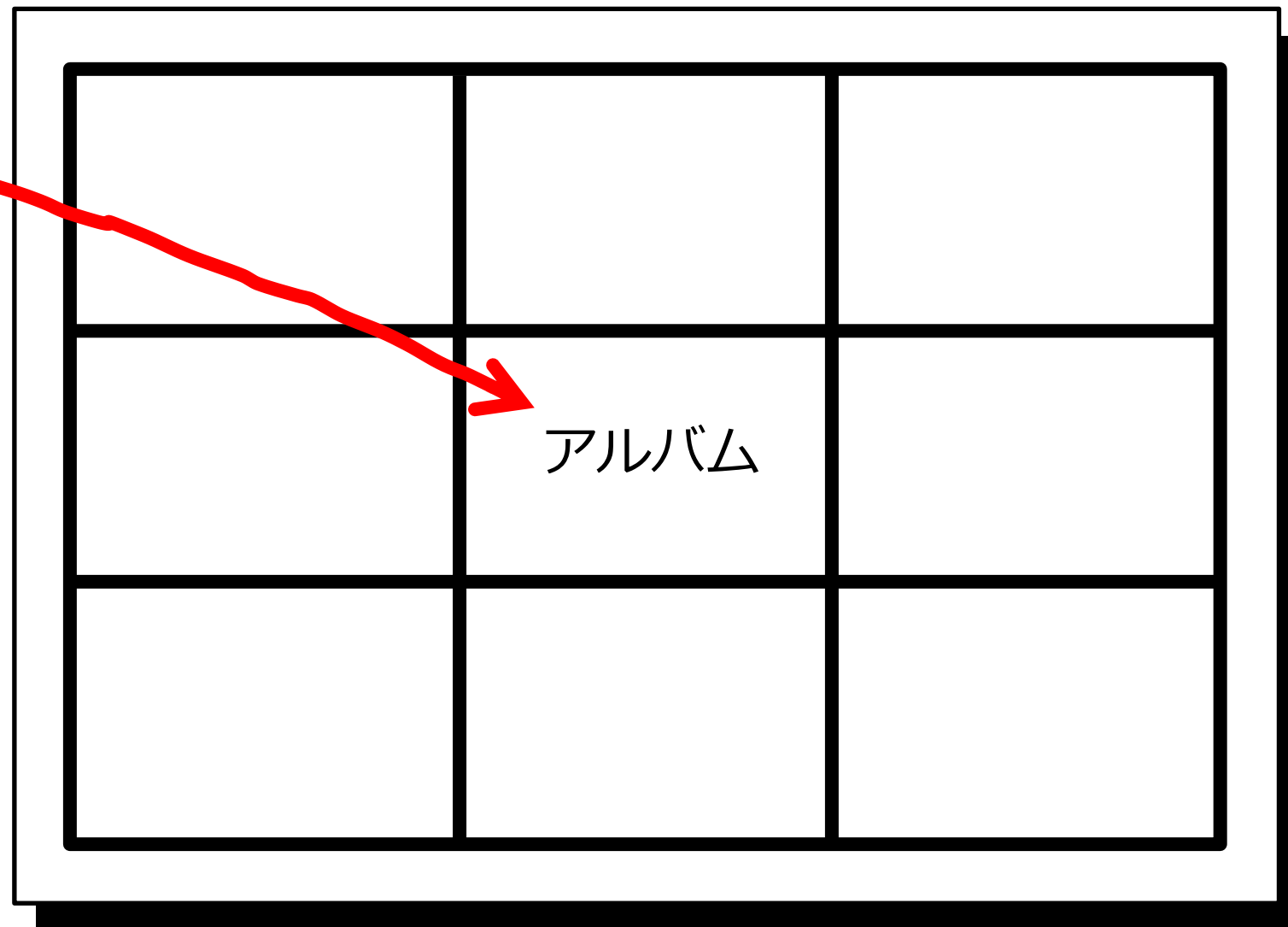
頑張って、全部埋めようとする

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

力が働くので意外と書ける

(リストではそうなりにくい)
(脳はゲシュタルトを求める)

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード



一つ選び、新しい紙に展開する

		室内
	アルバム	周辺の 町並み
見学者を 入れて	フード マップ	周辺の四季

そこから思いつくことを書く

SDカードで	フォト フレームで	室内
一泊体験 + 自動撮影	アルバム	周辺の 町並み
見学者を 入れて	フード マップ	周辺の四季

そこから思いつくことを書く

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

	パン	

SDカードで	フォト フレームで	室内
一泊体験 + 自動撮影	アルバム	周辺の 町並み
見学者を 入れて	フード マップ	周辺の四季

	アルバム	

“アルバム”を中心に2枚目の
マンダラートを書いてもOK

別の言葉からも、展開する

マンダラートは、アイデアの深堀を
どこまでも、してゆけます。

企画ネタが見つかったら
途中でやめてもOK。

連想することがどんどん出てきたら、
枠の外にちょっと書いてOK。

（手法というのは「助走」に過ぎない）

(一人ではなく)
メンバーがいる場合は
この作業を個別にした後、
シートを回し、
☆印をつけます。

「面白い」
「広がる可能性がある」
というものに。

やってみましょう

テーマ：

新しいマグカップのアイデア

Work (8分)

- ・ 3×3のマスを書く
- ・ 中心にテーマを書く
- ・ 周囲マス（8つ）に連想することを書く
- ・ 8つから1つ選び、新しい紙で、それを中心にさらに、連想を展開

工夫)

この後で、周囲の4人で、シートを交換して、交換して面白いと思うものに☆印をつけたりすると、更に面白い発見があります。

自分の出したアイデアのうち、他者が面白いと感じるものを知ること、発想する行為が動機づけられます。

→ 時間がないので、回すワークはなし。口頭での説明だけ

机は移動せずに

1, 3, 5, 7 列目の方は
後ろを向き、
4人グループを
作ってください。

Work2

今書いたマンガラートを、
左隣の人に回す。（4～6人で組を作ります）

手元に来たら枠内に☆を付ける。
「面白い」もしくは「広がる可能性がある」
とを感じるものに。

最後は自分の物にも付ける（1周で終了）

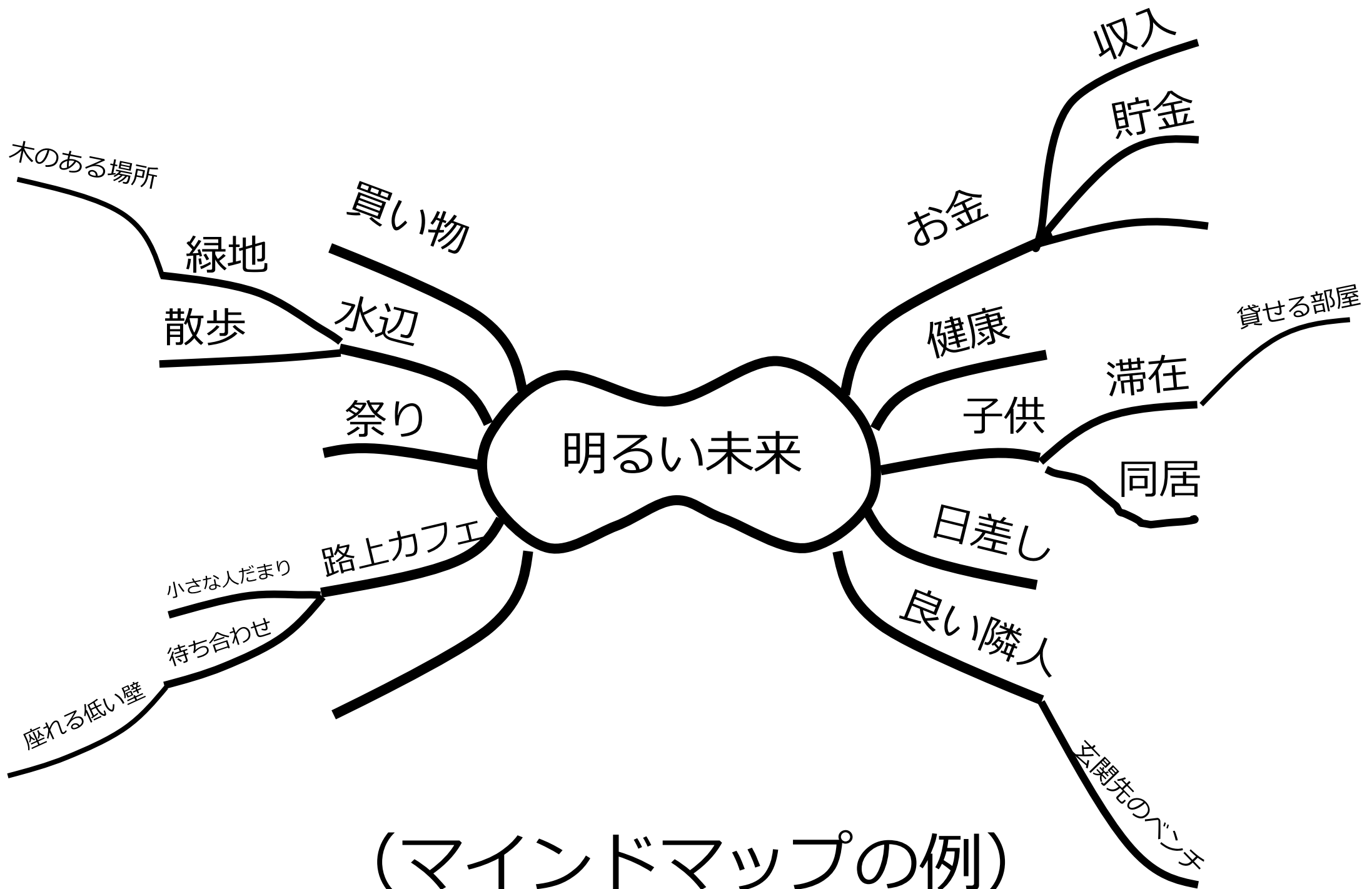
机は移動せずに

前を向いてください。

こうすると、
個人でマンダラートを行い、
グループで回し、
短い時間で、
良いアイデアの種を
見いだすことができます

マインドマップ

- ・ マインドマップって？
- ・ 効果的に描くコツ
- ・ 共同作業での使い方



(マインドマップの例)

このパートについては、掲載を割愛します。

(参加者の下で、資料を希望される方は
カードのメールアドレスまでご連絡ください)

両方を体験した人々に、尋ねます。

どちらかが、やりやすかったですか？と

不思議なことに、一方がやりやすい方は
逆が苦手だったりします。

発想法には相性があります。
合わないものは、無理に使わない、それでいいんです。
いくつも発想法を使うよりも、自分に合った手法を
1つか2つ、深く使う方がいいんですよ、
という話を、最後に、短くします。

発想法は
自転車に似ている。

→ 一度乗れると、
いつでも乗れる。

(乗れたら教本は不要に)

どちらかが得意で、どちらかが苦手。

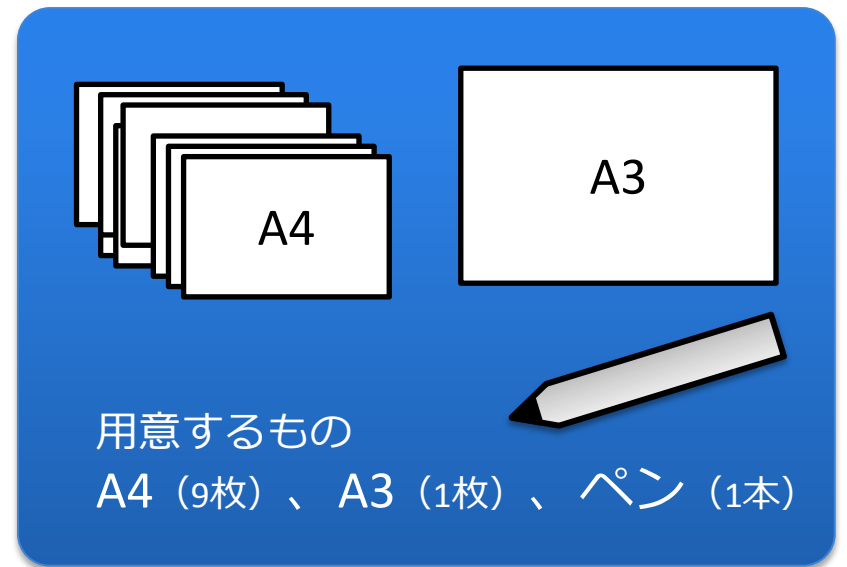
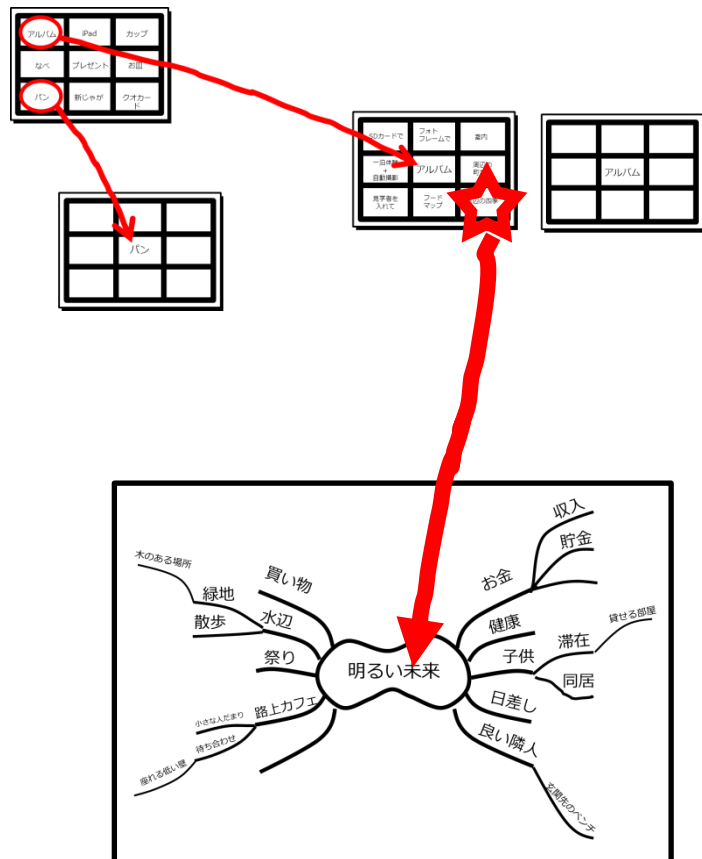
・・・という人は多いです。

(両方とも使いやすい人もいますが)

相性の良い方を使ってください。

追記：

2つを連続して
用いるのもよい



「沢山の言葉を引き出すのに
マンダラートを使い



いいものが見つかったら



マインドマップで深める」



休憩

15:00 ~ 15:10

3

組織や会議の力を生かして アイデアを出す方法

ブレストの効果的なやり方

部下が何人かいる方、経営者として組織を引っ張っている方にとって、「組織が持っている力を使うこと」は大きな課題です。

判断することとか、単純な作業をすることは各人の力の総和にちかいとしても、「創ること」「生み出すこと」という“生産力”的なものは、なかなか、単純な総和になりません。

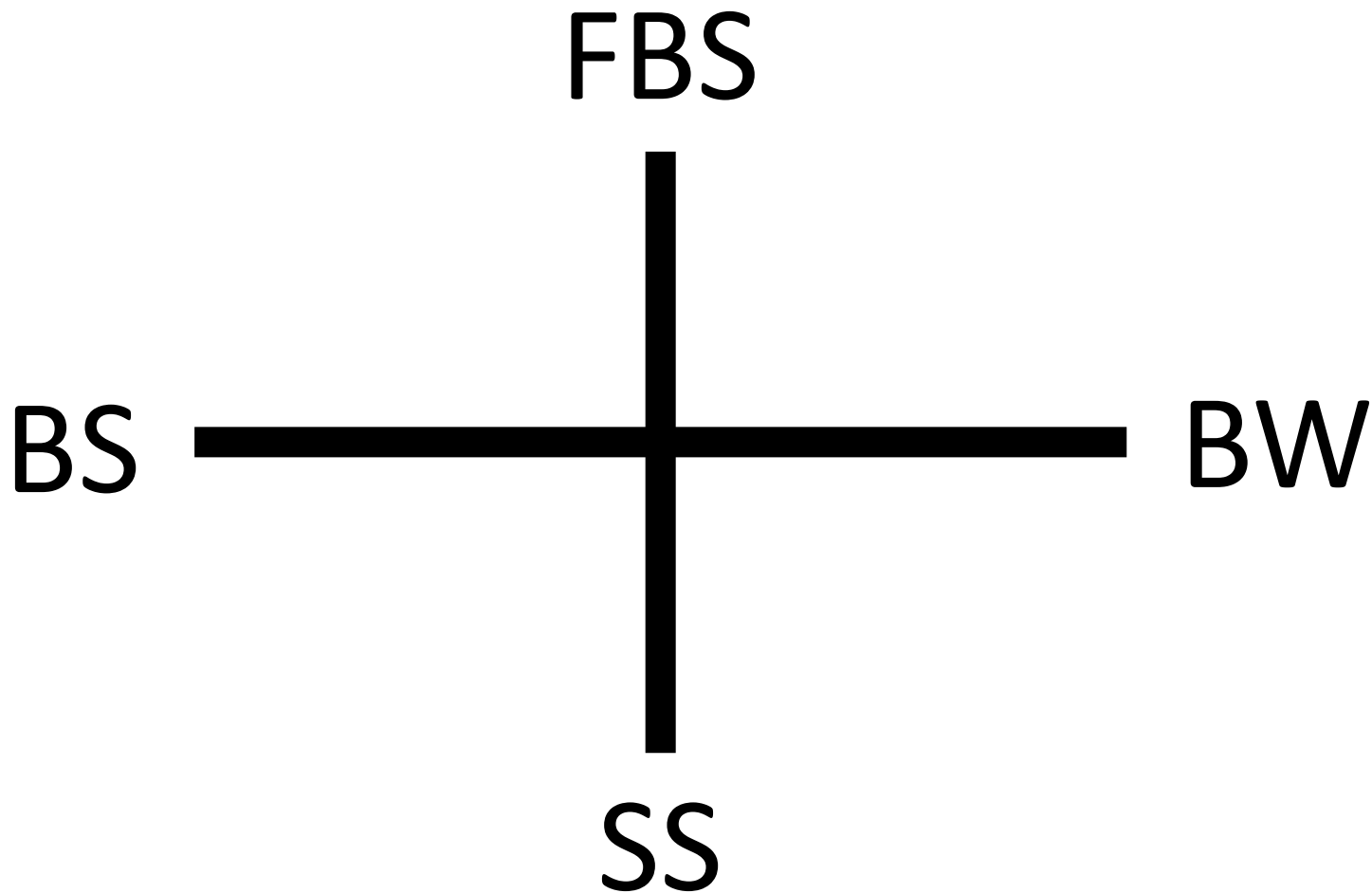
どうしたら、組織の持っている力、特に創造的なチカラを効果的に使うことができるのだろうか？

それへの回答の1つとして、このパートの技法を紹介します。

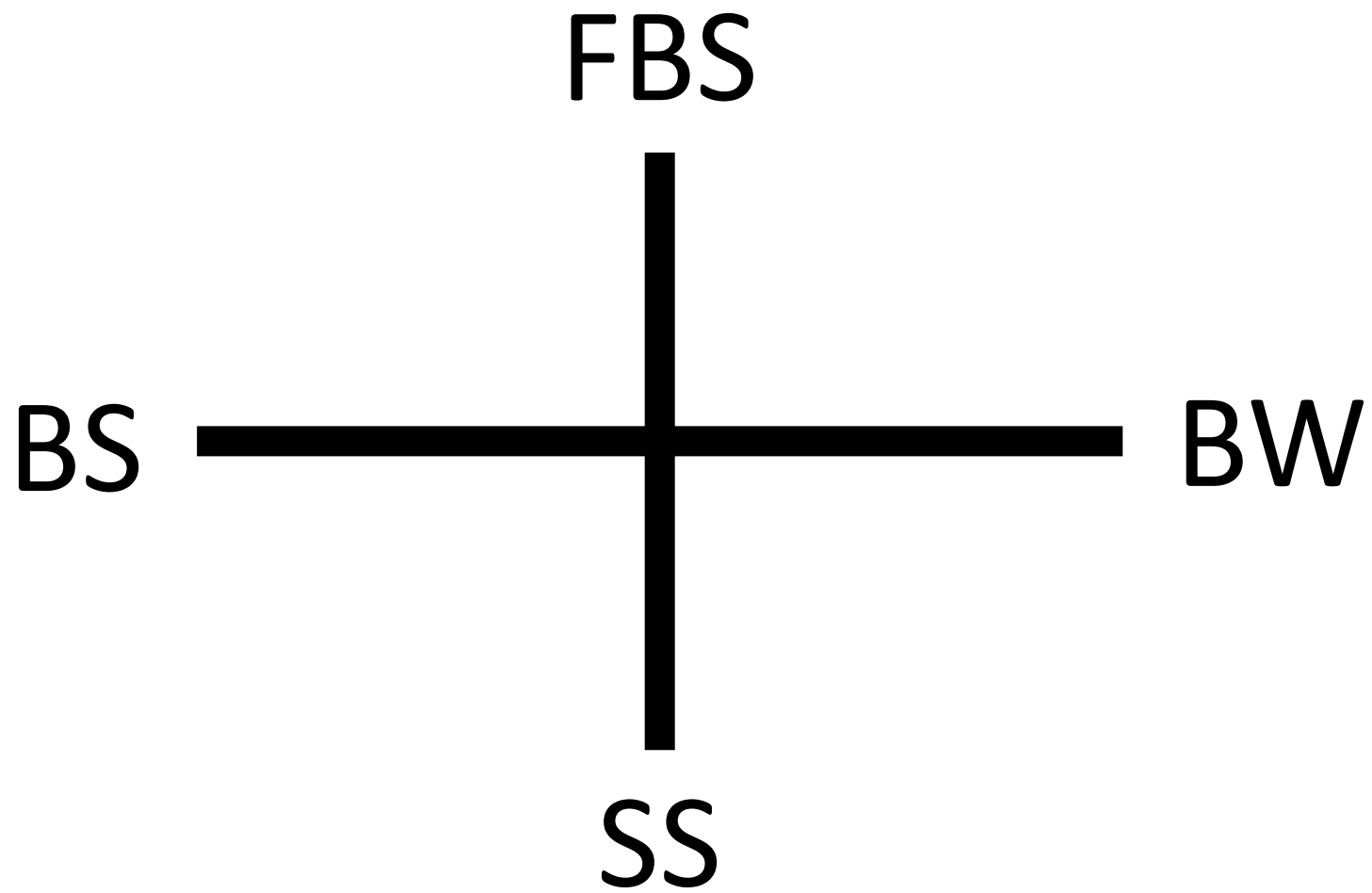
5

ブレスト、 4つのタイプ

ブレストは、いろんな発展形が存在する

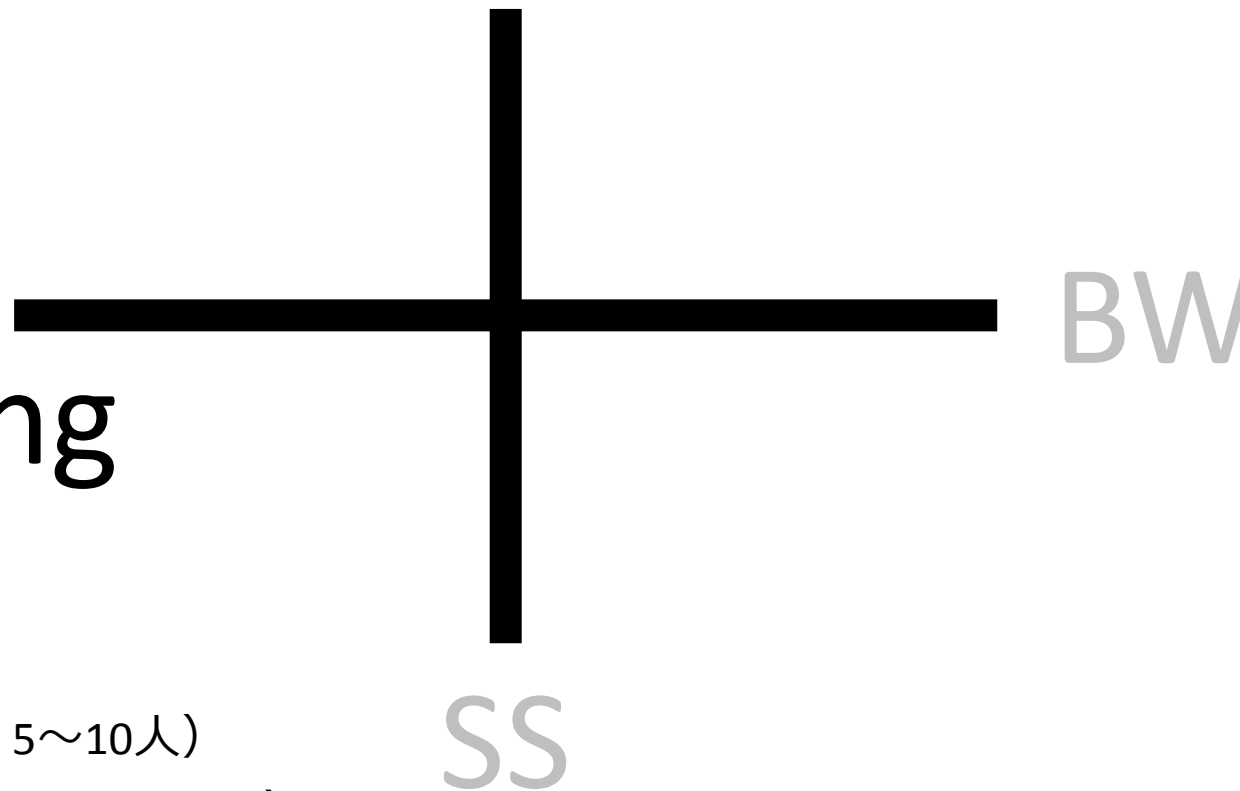


4つのスタイルがある。各々長短あり。
場面や目的に合うものを使うと効果的。





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 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

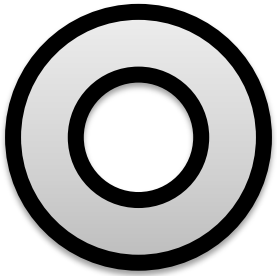
良い点

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

(その他の良い点、欠点)

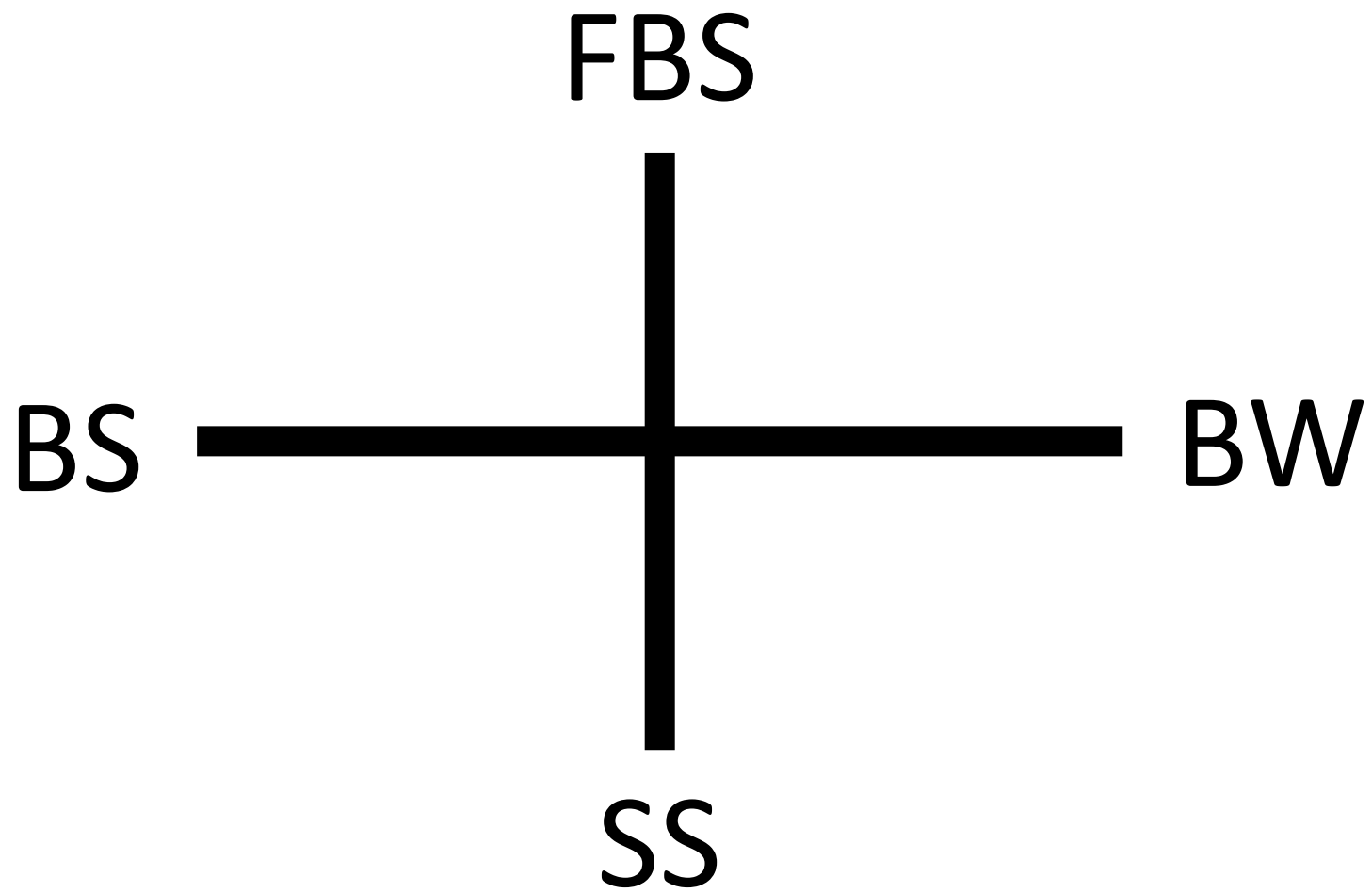
BS : Brainstorming



- ・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



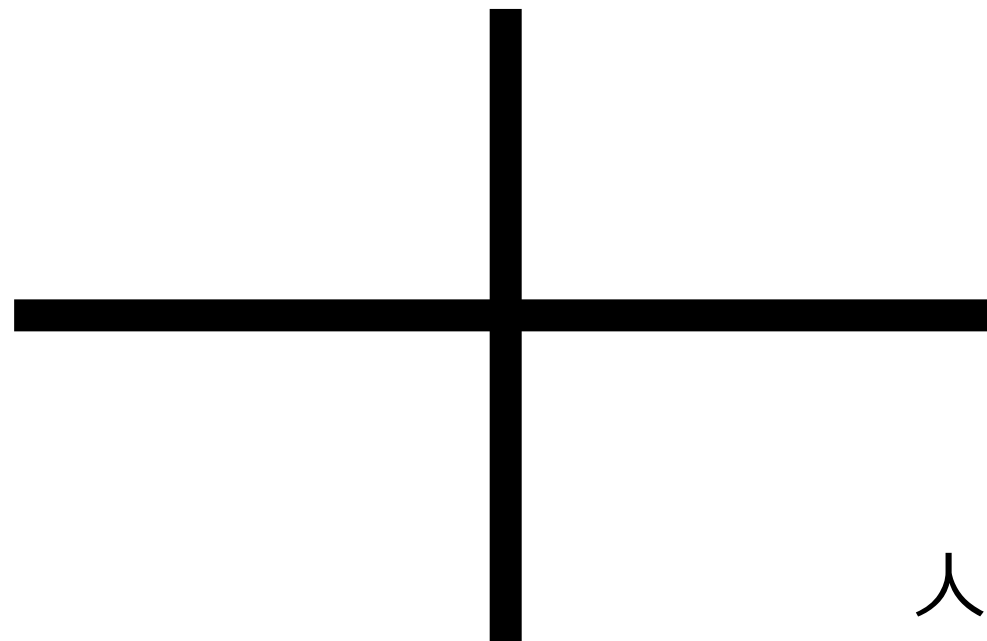
- ・進行役に高い技量がいる
- ・声の大きい人に発言が集中する
- ・案あるが出せない人がいる
- ・ホワイトボードがないと空中戦になりがち
- ・書記の要約が意図と違うと貢献意欲は減る



2

FBS

BS



SS

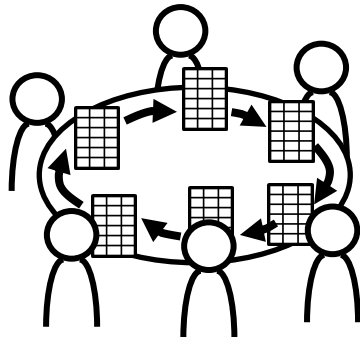
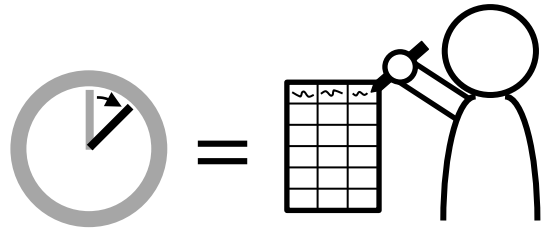
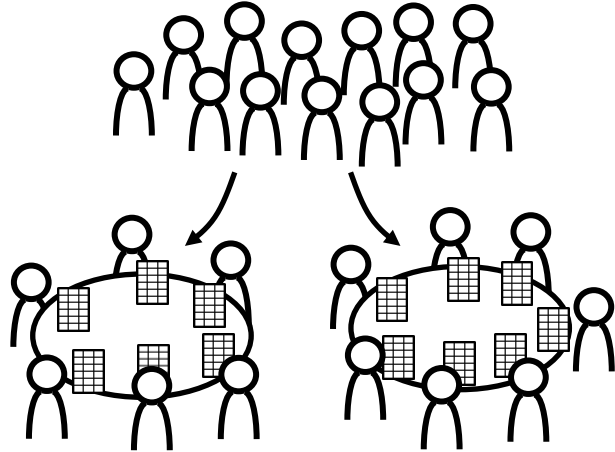
Brain Writing

人：6人（4～8もOK）
時：30分（早いと18分）
数：108個

この手法は、この後、実際に、皆でやってみます。

シートを回し、書きながら、メンバーの創造力を掛け合わせていく、という方法「ブレインライティング」です、

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

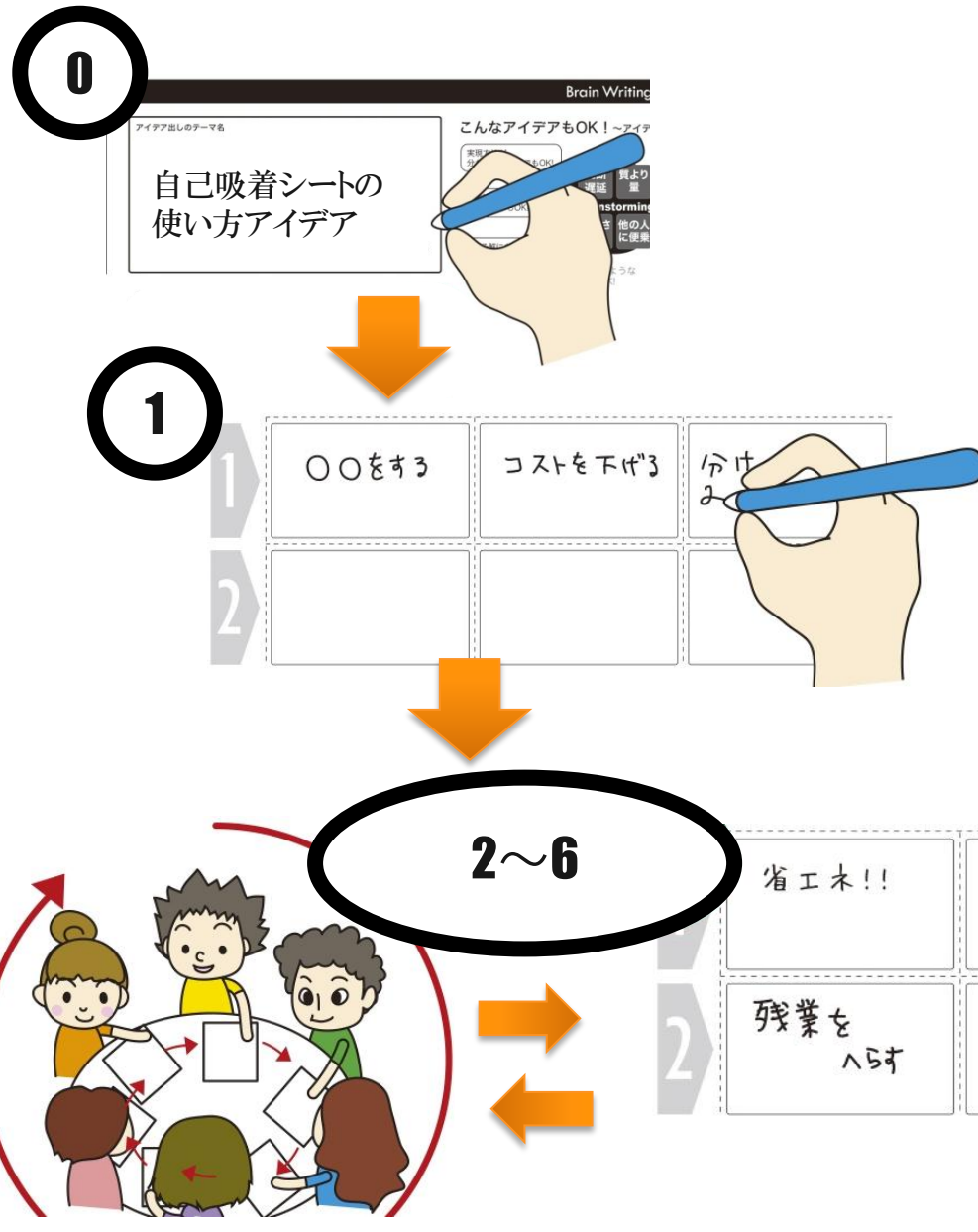
回すたびに大量のアイデアを見れて、発想が刺激される

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

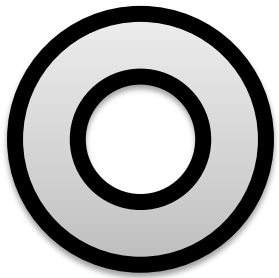
アイデアへの批判が出ない

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



(その他の良い点、欠点)

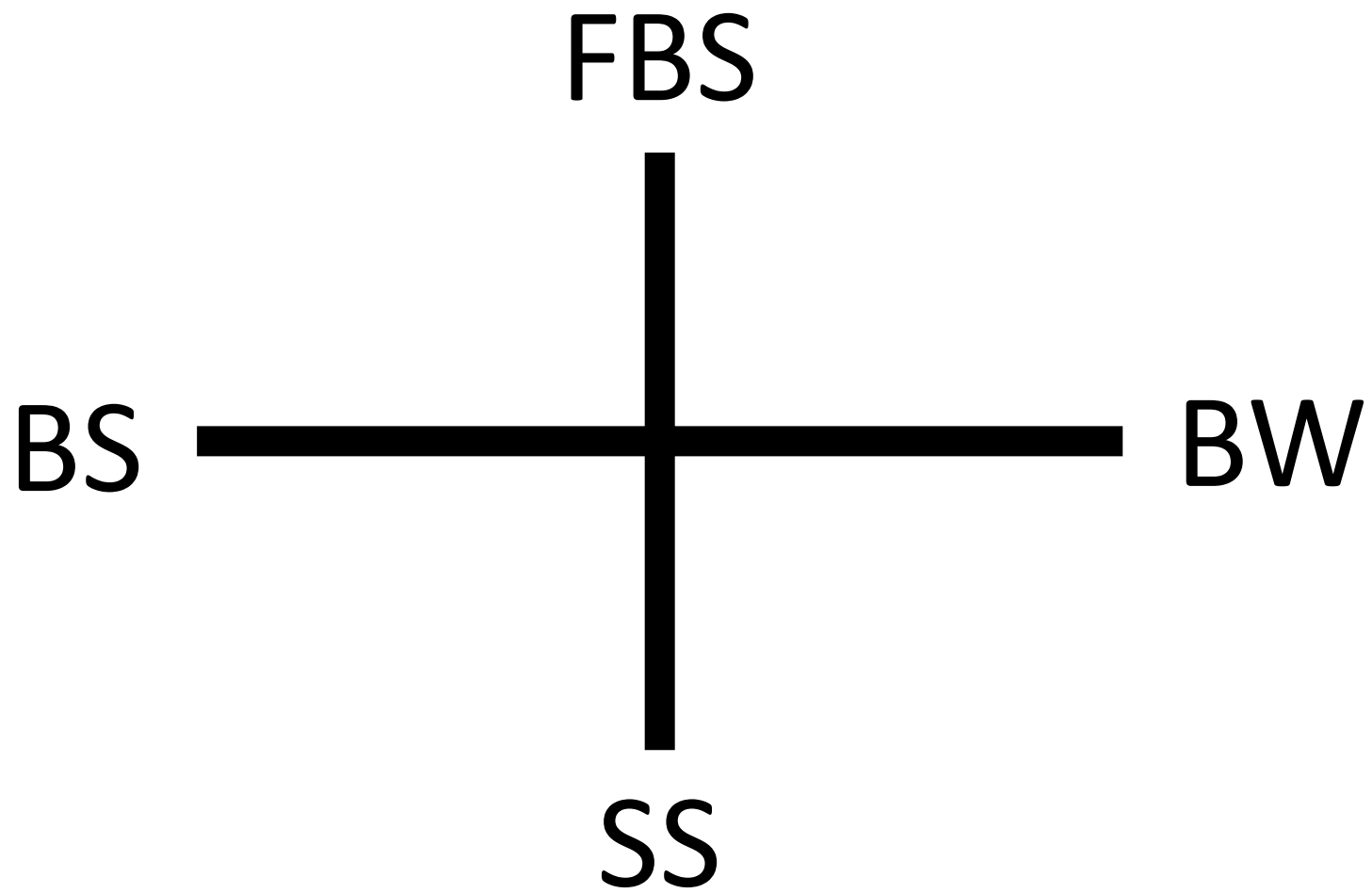
BW : Brainwriting



- ・ 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

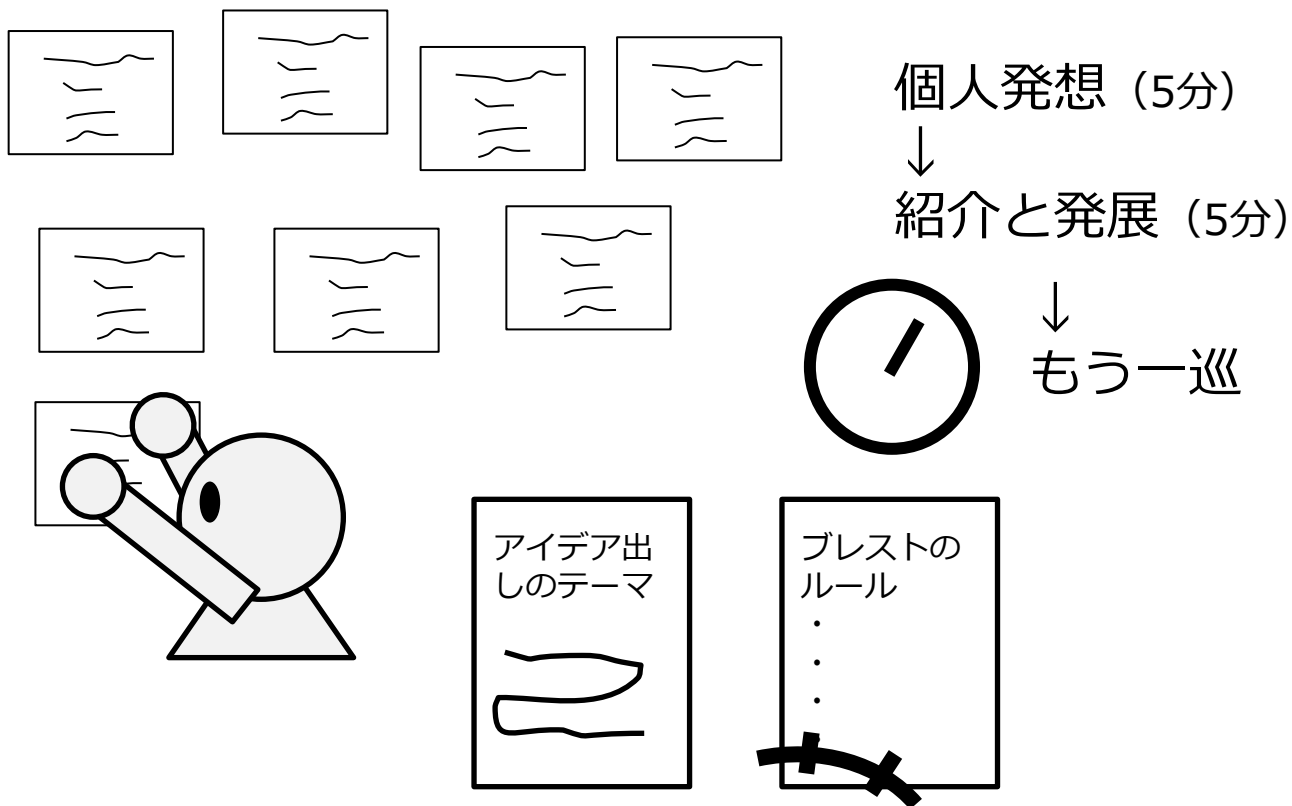
Flip board BrainStorming

人：6人 (3~8)
時：10 (5+5) 分×2
数：6個×2

BS

BW

SS



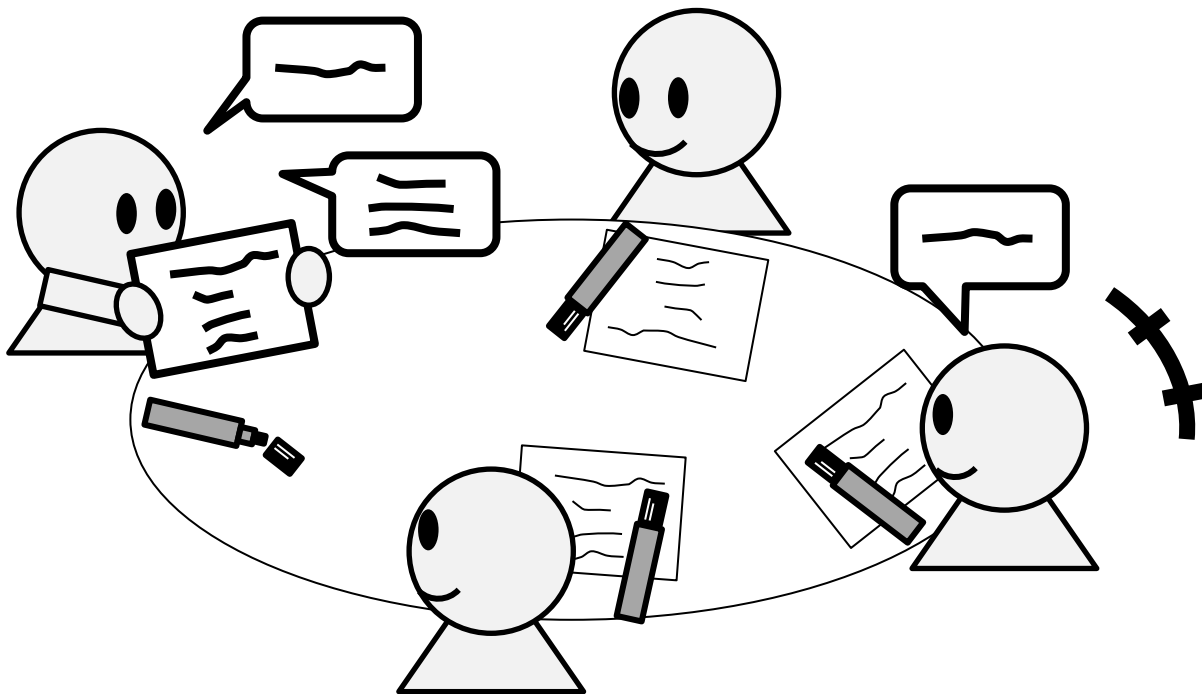
良い点

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。

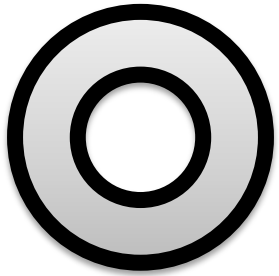
多様な意見を多様なまま出してもらえる

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。



(その他の良い点、欠点)

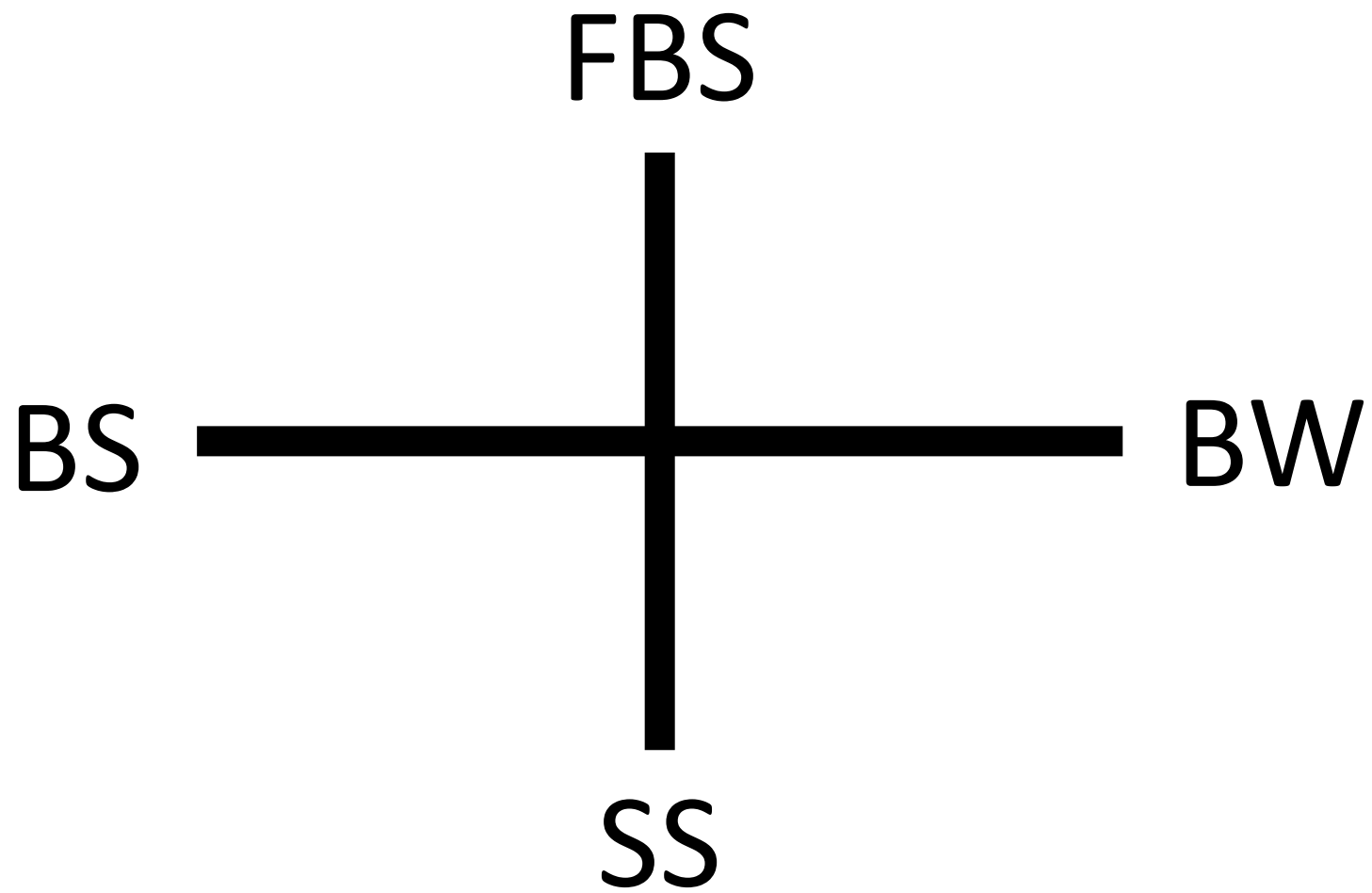
FBS : Flip board Brainstorming



- ・ 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



4

FBS

BS

BW

Speed
Storming

人：20人（4～100）

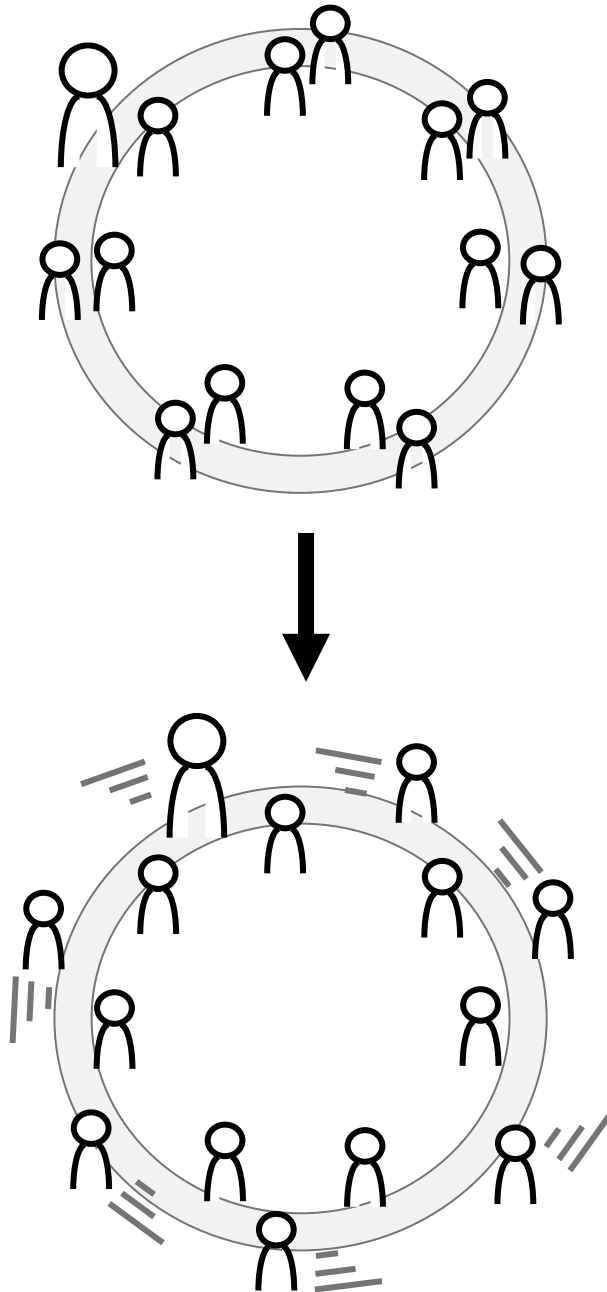
時：30分

数：60個～

これは、冒頭で、実は、既に体験してもらっている手法です。

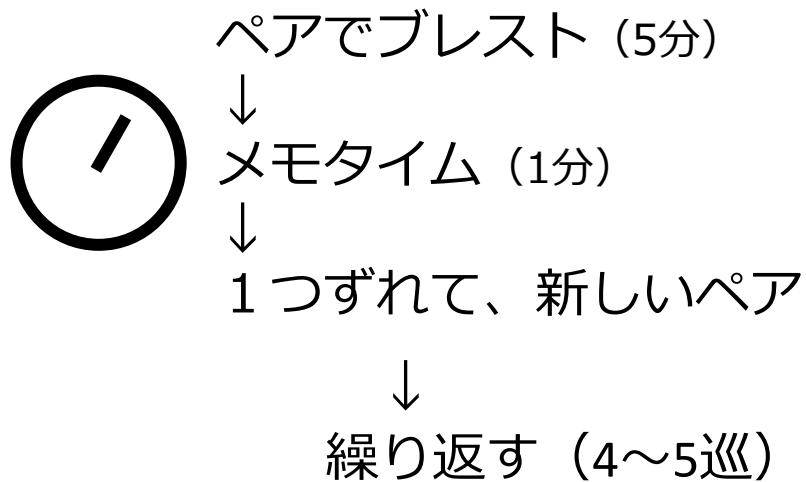
復習的な話になりますが、エッセンスをお話します。

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



良い点

越境的な新しいネタを生み出しやすい

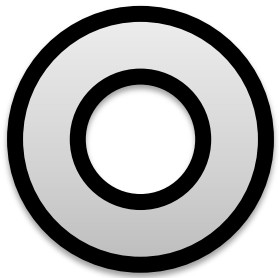
ブレストの相手は一人だけで、かつ周囲もうるさいので、カジュアルな雰囲気になり、アイデアを気楽に言うことができる

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）

(その他の良い点、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）



- ・進行に技量が必要
- ・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

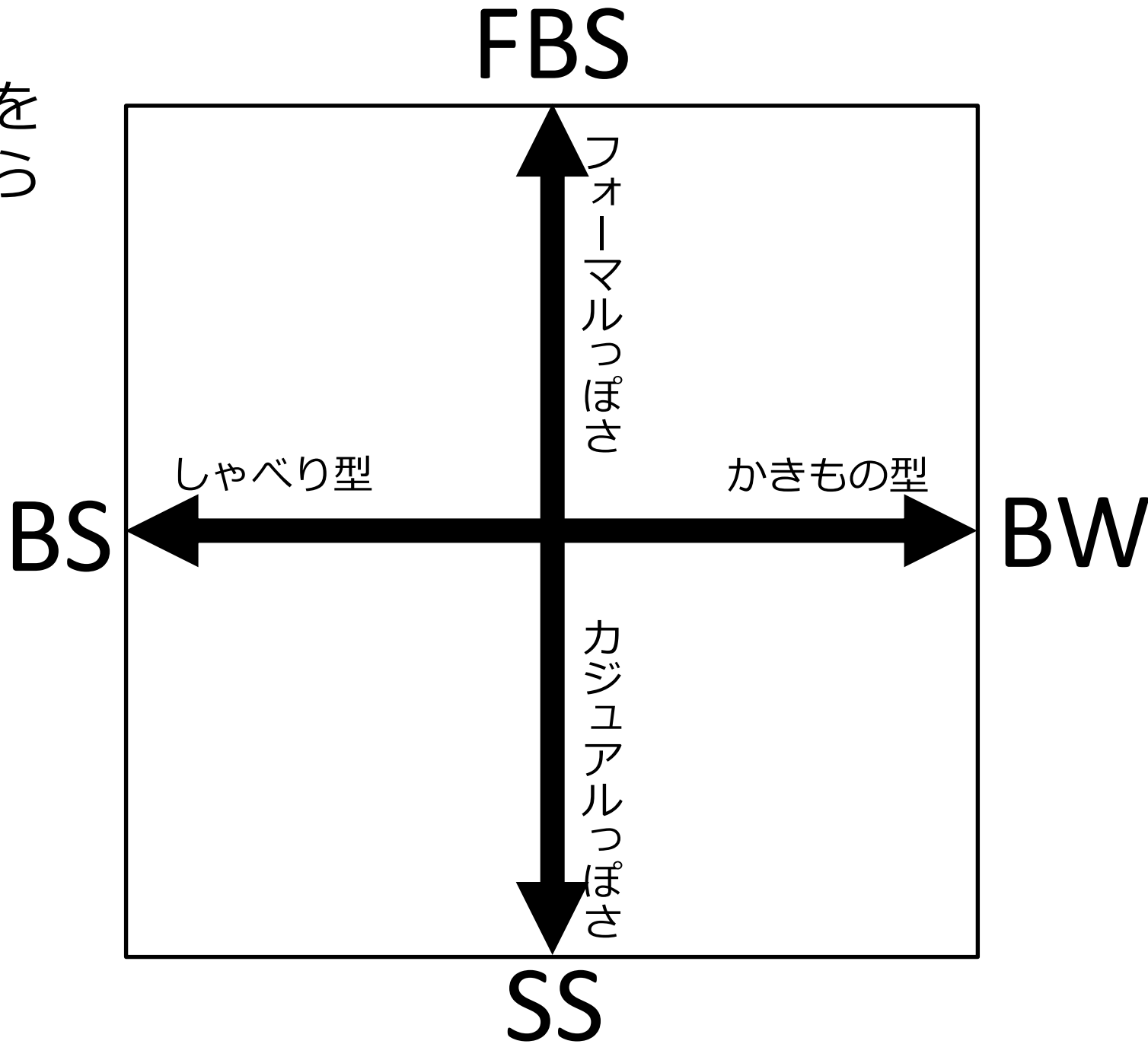
アイデア会議のコツ

- ・ 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



6

Brainwriting

書くブレスト

机の移動のお願い

6人で1つの島を作ります。

具体的は、、、

アイデア会議の方法を実際に体験してもらいます。

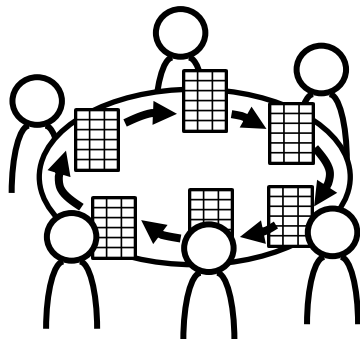
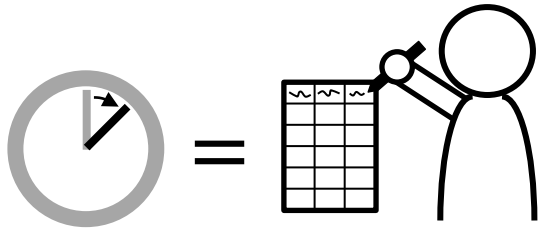
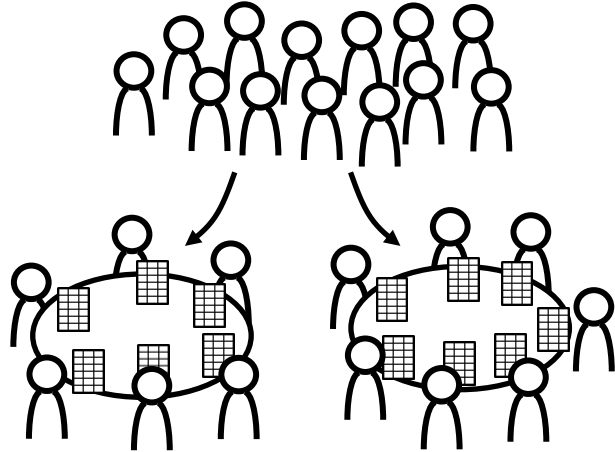
机をつけて、島を作ります。人数が6人になるようにします。
或いは人数が5人～7人ぐらいならOKです。

ただ、読み切れない所もありますので、
臨機応変に、人数調整はその場でさっで行います。

「ブレインライティングシート2」という道具（シート）を
石井から提供します。

このシートは、アマゾンからも入手できます。

Brainwritingの概要



- ① 6人グループに分かれ、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 (5分、3つ)
- ⑤ 左の人に回す
- ⑥ 繰り返す (④⑤を。6行目まで)

Brain Writing Sheet ① P.001 PLANT

アイデア出しのテーマ

こんなアイデアもOK！～アイデアに詰まったら～

判断 評価
Brainstorming
実行 計画
数量 質

アイデアが、
分からないものでもOK!

当たり前すぎるから、
と悪うアイデアでもOK!

不連続、不連続な
アイデアでもOK!

他人のアイデアが
ヒントにでもOK!

自分自身にもなるような
具体的なアイデアもOK!

1

2

3

4

5

6

参考：
ブレインライティングシートの使い方
<http://braster.ocnk.net/page/11>

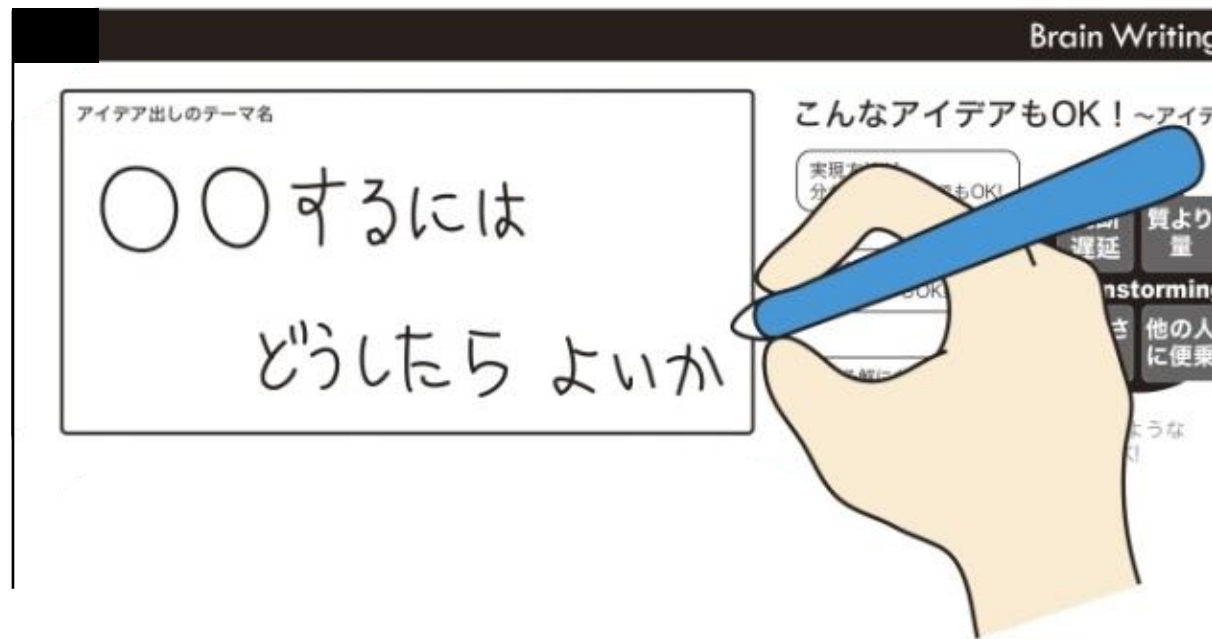
この道具の本質は
「3×6のマス目」

1人1枚持つ



標準 = 6人 (4~8人も可)

テーマを決め、記入する (上の大きいマス)



補足

「職場、プロジェクト」 (実践の場) でのコツ

「リーダ (または、課題持込者)」は
発想するテーマについて、以下を添えて説明

- 思い付いていたこと／試みたこと／失敗したこと
- 解決策を実施する権限の度合い
- 理想の解決状態

(「どんなことを発想すればいいのか」 (発想の方向性、粒度、意図) が共有できる)

「研修、授業」 (学びの場) でのコツ

「テーマ設定ワーク」 (20分程度) を実施し、
皆が「取り組みたい!」というテーマを作る

(各グループの推進力が引き出せる)

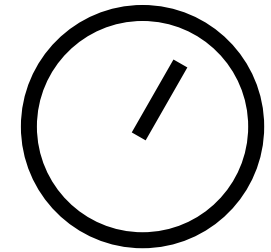
発想のテーマ

経営者として健康を
維持するには、
どうすればいいか？

皆がアイデア出しをしやすいテーマであることも大事です。

しかし、今回は、テーマ設定ワークをする時間がないので、設定したもので行います。

アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)

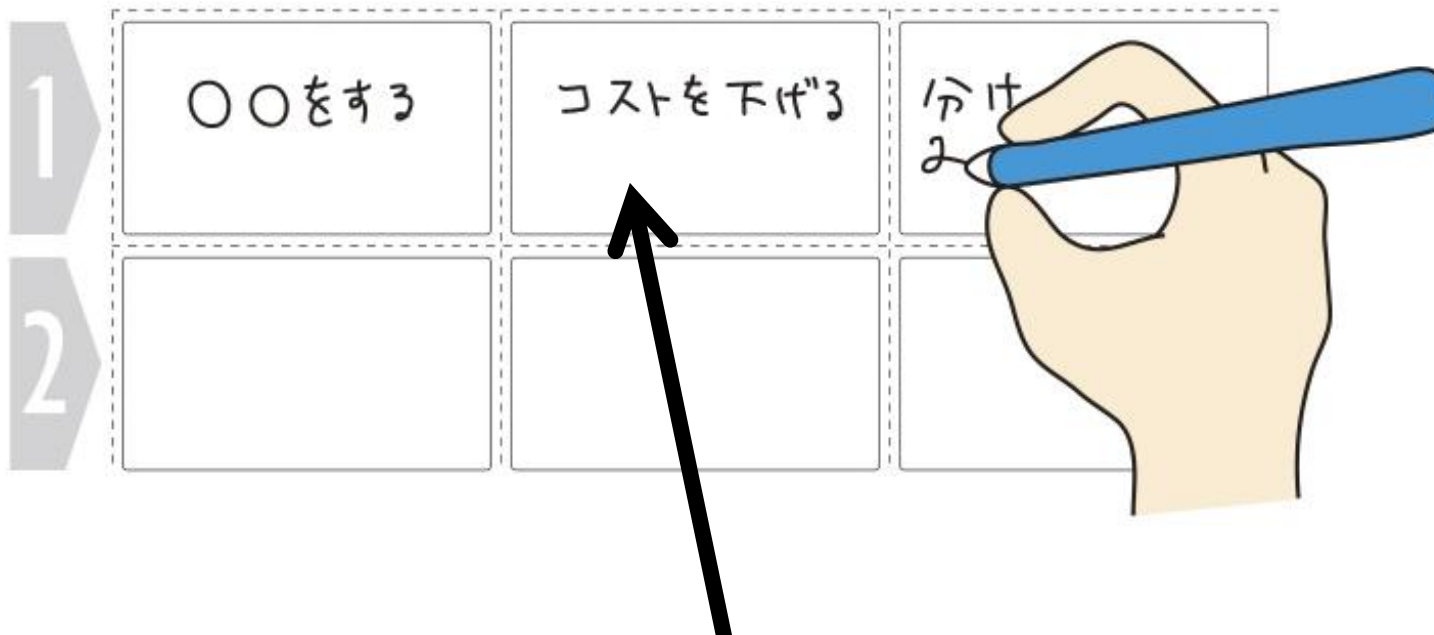


時間 = 5分

(オプション)

5分 ⇒ 3分

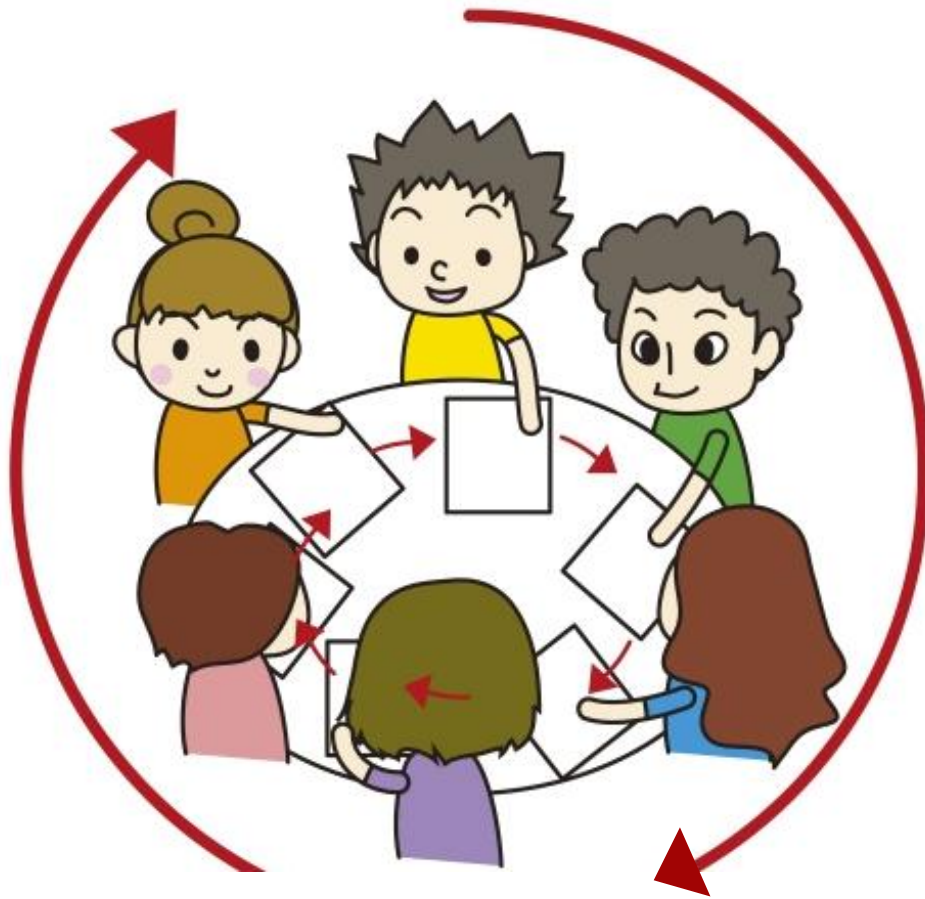
研修やワークショップでは
3分で進行するのも良い



基本的に
ブレストです

- ・ 当たり前なアイデア
 - ・ 有効かどうかよく分からないアイデア
 - ・ 出来るか分からないアイデア
- などでも、結構です。

左の人に回す

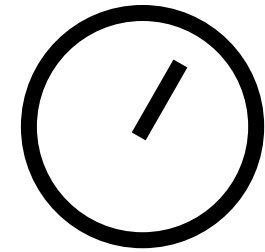


実践的なコツ：

皆が書き終わったなら
「3分間」を待たずに
回しても結構です。

ただし遅い人が
焦ることの無いよう
配慮してください。
(以降も同じ)

アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)



時間 = 5分

(オプション)

5分 ⇒ 3分

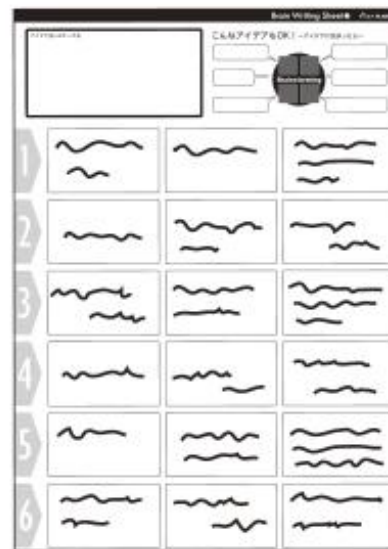
研修やワークショップでは
3分で進行するのも良い



基本的に
ブレストです

- ・ 上の行に書かれているアイデアを展開したアイデアでも結構ですし、**全く参考にせず新しいアイデアを書いても結構です。**
- ・ さっき書いたアイデアや上に書かれているアイデアと全く同じものはNGです（でも、少し変えればOKです）

6行目まで繰り返す



後半は苦しくなりますが
なんとか埋めてください

絵で描いても、
単語だけでも、
結構ですし、
既出の案を
組み合わせた
アイデアでも
結構です

注) 人数が4人の場合、や、8人の場合でも、6行目が終わるところで完了です
一周を超えたり、一周回らなかったり、しますが、それで結構です)

3段目の終わったところで、ちょっと、雑談を

「4 i」の話

数 . . . 108個のアイデア (6人の場合)

人 . . . 6人 (4～8でもOK。60人、200人、でも実施可)

時 . . . 18分 (正式ルール=30分)

道具 . . . ブレインライティングシート×人数分
(シートは手書きでもOK)

7

ハイライト法

(良案抽出)

5分で、アイデアの中から良いものを可視化する、
というワークを体験してもらいます。

それは、普段の業務で、選択肢を作り出して選び出す時の簡便な
選択方法としても使えるものです。

沢山のアイデアが出たけど
どれがいいアイデアなんだろう。

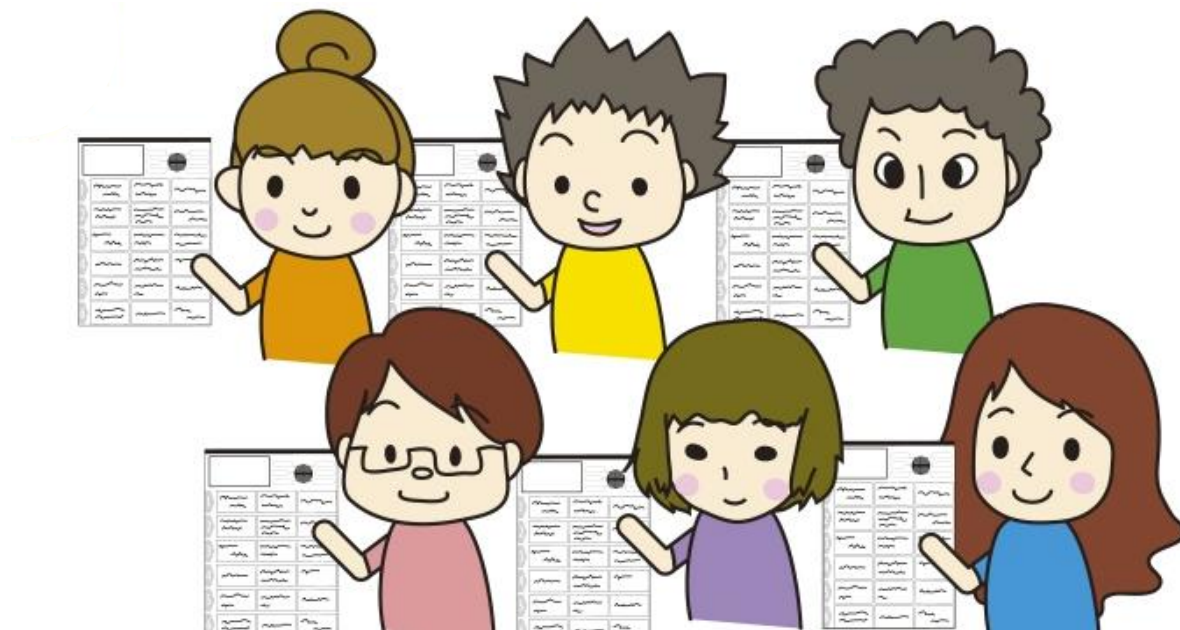
こんなにあると、整理も大変だ・・・

大量のアイデアの中から
優れたアイデアを
短時間で抽出することは難しい？

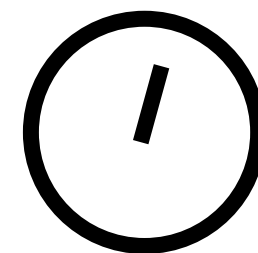
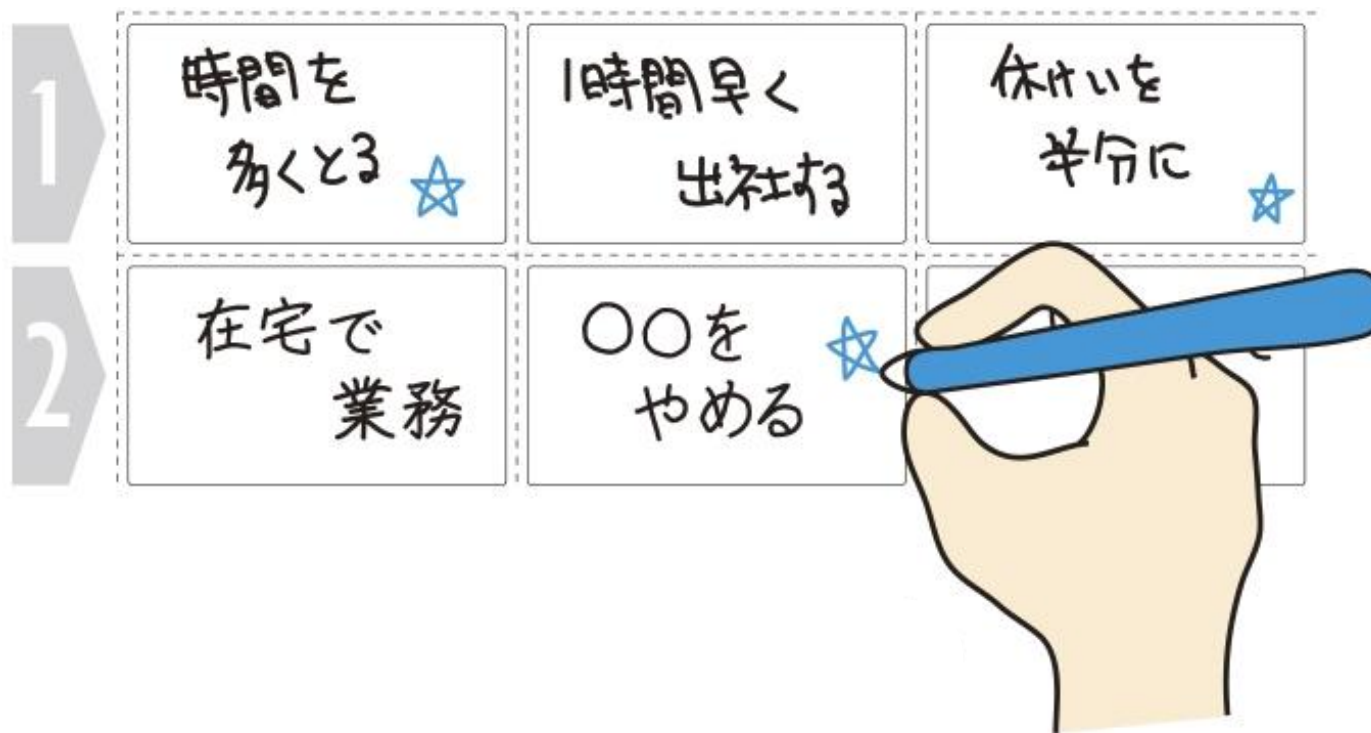


ハイライト法

記入済みシートを1人1枚持つ



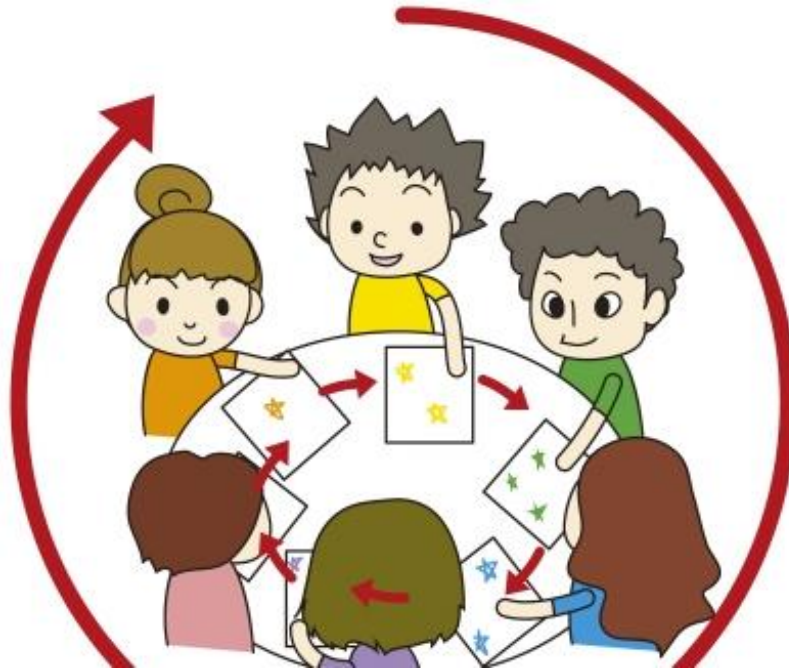
「面白い」「広がる可能性がある」 と思うアイデアに☆を付ける



時間 = 1.5分

複数のアイデアに☆を付けても結構です。
ただし、1つのアイデアに着けられる☆は1つです、
すごくいいからといって、☆を2つ以上つけないでください

付いたら、左の人に渡す



以降は、付け終わったら時間を待たずに、各自、どんどん、回して結構です

二枚目以降も同様に

「面白い」「広がる可能性がある」
と思うアイデアに☆を付ける



既に他人が付けた☆がありますが、
それは気にせず、自分の判断（直感）で付けます

全てのシートに目を通すまで、 これを繰り返す



「☆3つ以上」に太枠を付ける (6人の場合)



目安：グループがN人の場合 ⇒ ☆ N/2個以上

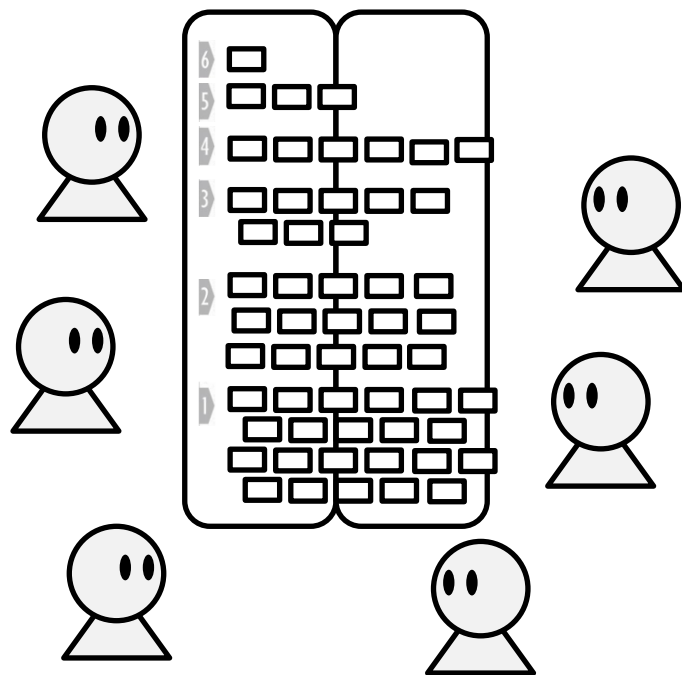
シートを見せ合ってください

(大まかな傾向として、
「4行目」と「6行目」に、
☆が集中することが多い)

⇒出し尽して苦しい（3～4行目）の先に
質が、生まれる

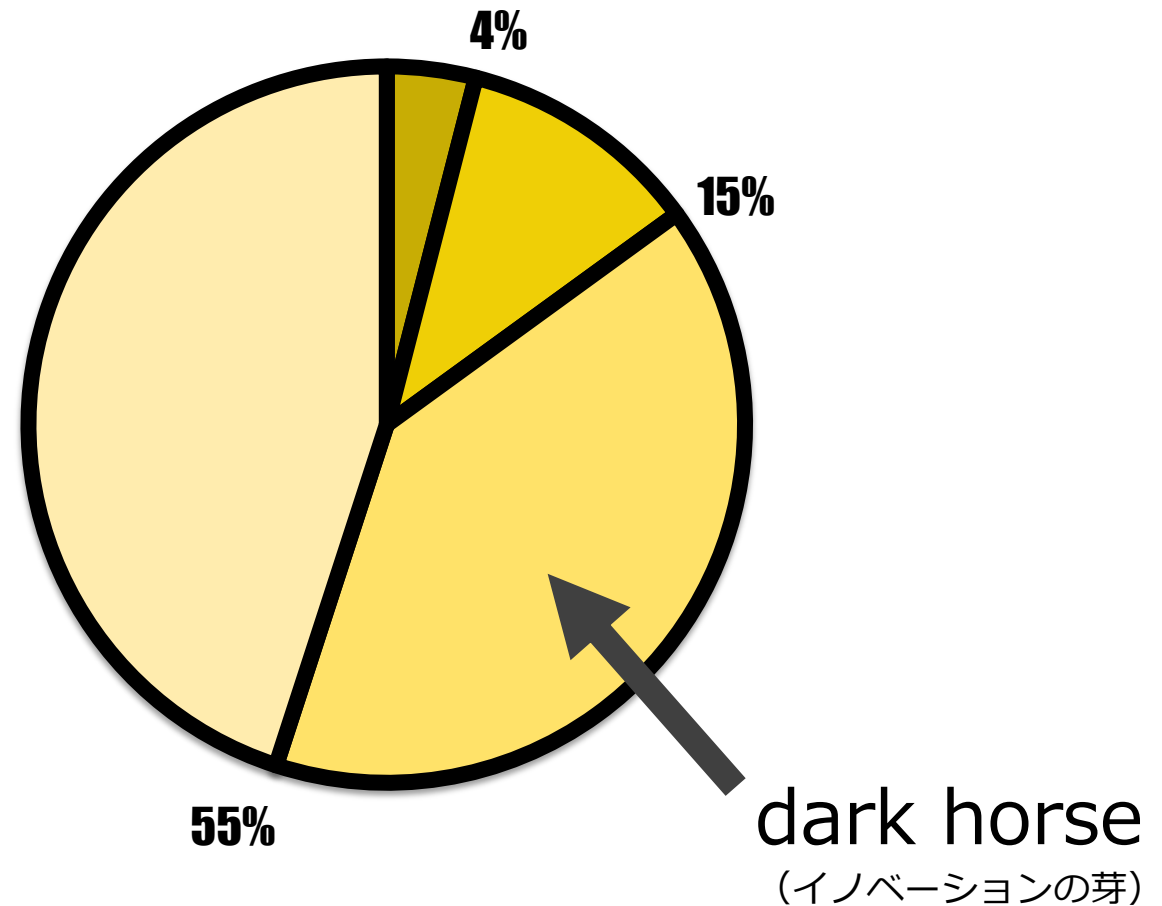


ミシン目で折り曲げ
カード状に切り分け



テーブル中央に、
☆の多い順に並べる

アイデアの 質の構造



誰も☆を付けない	…45%	発想の際の踏み台 (⇒ 外す)
一人以上の人☆を付ける	…55%	
半数以上の人☆を付ける	…15%	
3/4以上の人☆を付ける	…4%	優秀な案

質の高いアイデアリストを作る手順

大量のアイデアを出し、ハイライト法を行い

step 1) ☆3つ以上（～上位15%）を確保する

**step 2) ☆1～2の中から
1人1つ、アイデアを拾い上げる（～5%）**

step 3) 合わせた物を、整理し、アイデアリストにする

備考：step2は「これはどうしても残したい」と思うもの、又は
「イノベーションの芽となるかもしれない」と思うものを、各人の観点で、拾う

備考

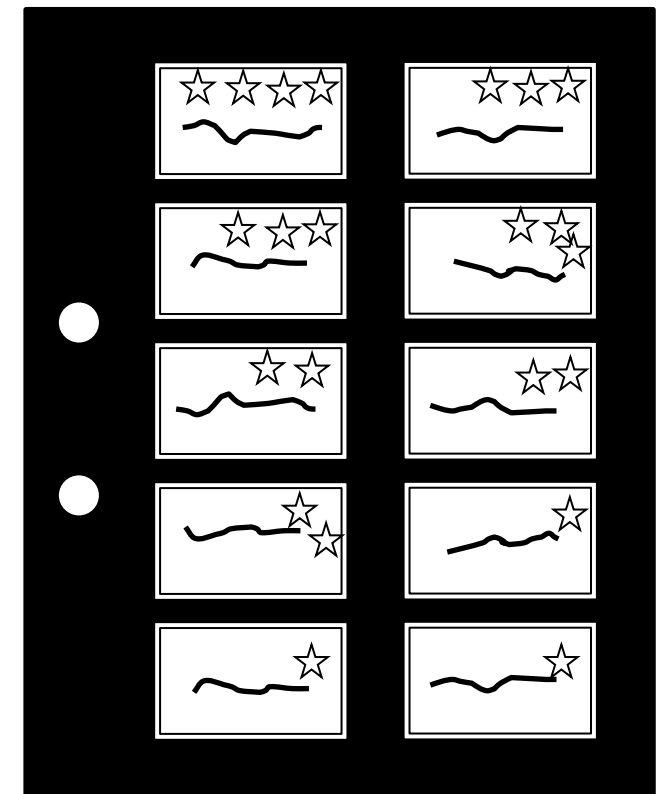
上記は6人で108個のアイデアに適用した場合で表現した数字です。
人数が多い・少ないケースでは、「星3つ以上」では15%から大きくはずれてしまうことがあります。
その場合は、閾（しきい）値となる星の数を上下に変え、step1のアイデアの数を15%程度にしてください。

補足：

カットしたカードは名刺サイズなので
名刺フォルダに入れると
保管やコピーが楽です

このフォルダは
一人で企画作業をする時の
ネタ帳（アイデア・ブック）
にもなります

推奨 = 「☆の多い順に並べる」



次の【8】 【9】のスライドは、時間がないのでスキップします。

しかし、自分で学べるように、学習の手がかりだけは、さっと、残しておきます。

良案のレビュー

上位案の潜在可能性を引き出すワーク

(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」**

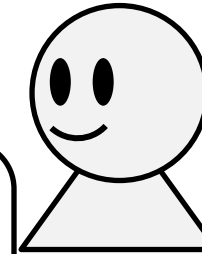
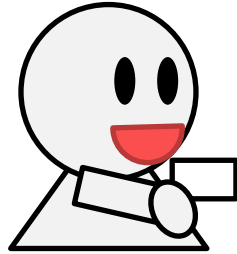
をコメントすることで、
更にアイデアを育てることができる

〇〇を□□する
というアイデアです

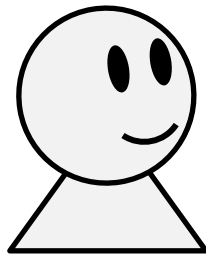
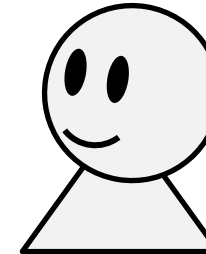
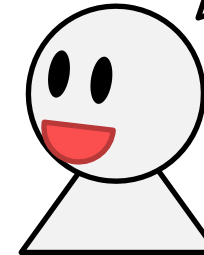
案を紹介
(発案者)



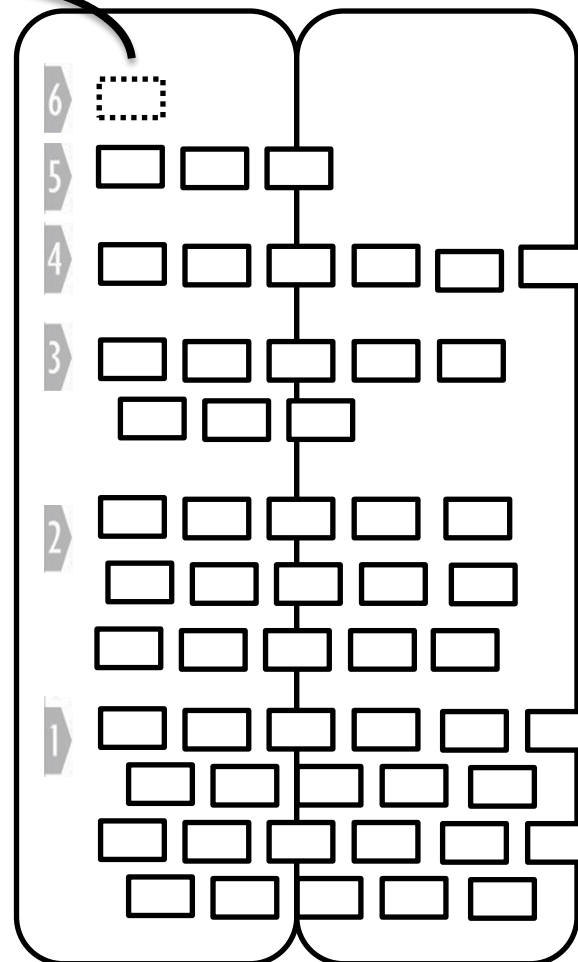
コメント
(メンバー) 「感じた可能性」「アイデアの良い所」
「発展案、別バージョンのアイデア」等



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カード = 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

机を戻してください

元のよう
机を戻してください

9

アイデア・スケッチ

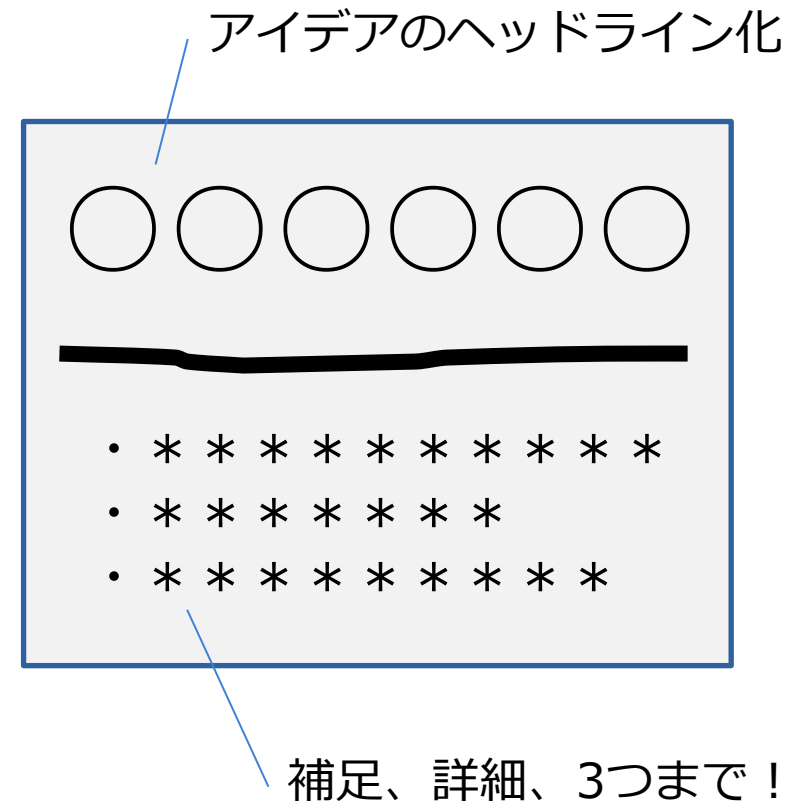
上位案をより具体化したアイデアへ書き起こす

今からやる手法は、
____さんなどで
□□の時になどに
使えそうです。

アイデアの具体化

アイデア・スケッチ
もっとも気に入った
アイデアを書く

目安 = 1人 3枚
8分 (+α)



☆の多いアイデアを元にすると、書きやすい。
☆の少ないが気に入っているアイデアでも書く。

Work__ アイデア・スケッチ - __



-

-

-

ハイライト法

スケッチを左隣に回す。

「面白い」又は
「広がる可能性がある」と
感じるものに☆をつける。
一周、回す。

(⇒ ☆の多いもの3つをプレゼン)

4

創造的に考えるコツ

自分の持っている創造的な力を、うまく使うコツ

ここは、ブレストのルールの本質を、雑談的に紹介しながら、自分の創造的な能力を使う時のコツ、を紹介します。

創造的な思考状態というのは、どうなっているのか、独創的なアイデアを出すとはどういう作業なのか、その辺を詳しく紹介します。

しかし、時間次第ではここは、大幅に圧縮して、紹介する可能性があります。

（全てを駆け足で行うよりも、前半をじっくり行い、このパートは短くします。この内容については、その本質を、各パートで、適宜、十分に伝えてながら進めますので）

10

ブレストの本質 =
創造思考のガイドライン

創造的な頭の使い方のガイド

- 1つの指針として。

創造的な頭の使い方のガイド

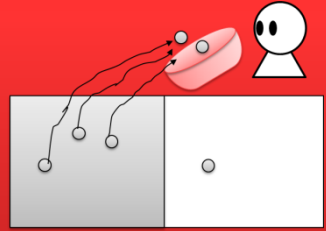
- ブレインストーミング、4つのルール。
その本質は、創造的にイマジネーションを働かせるための頭の使い方
- 一人で考える場合にも、有効
- 皆さんの作った【創考Guide】と比べながら聞いてください。

ブレスト、4つのルール

- 「えーと、確か、批判禁止、だっけ？」
- 実は、原典ではちょっと違います。
- ブレストを作った“A.F.Osborn”の考え方を、他の創造技法のエッセンスも踏まえ意識し紹介します。

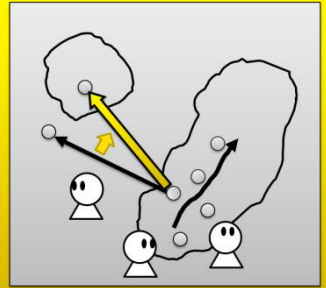
1

判断を先に延ばす
Defer Judgment



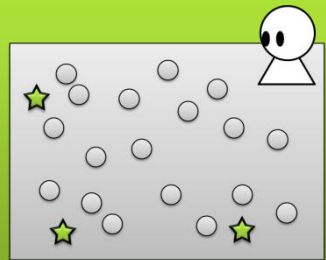
2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas



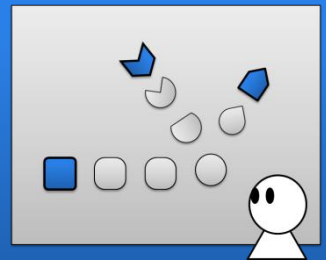
3

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

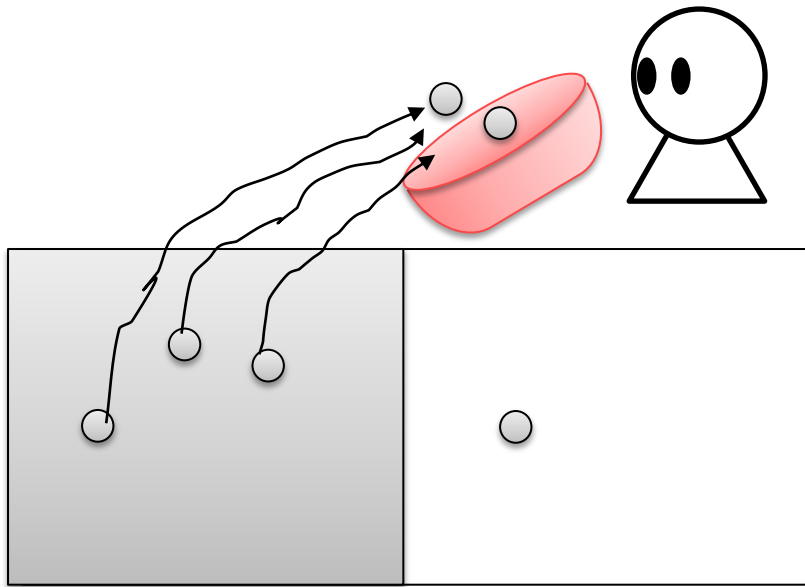


1

判断を先に延ばす
Defer Judgment

1

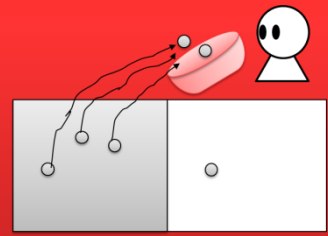
判断を先に延ばす Defer Judgment



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

Blank box for notes related to '熱湯と冷水' (Hot Water and Cold Water).

新しいアイデア = 暗部探索

Blank box for notes related to '新しいアイデア = 暗部探索' (New Idea = Dark Exploration).

暗部探索をしやすくする

Blank box for notes related to '暗部探索をしやすくする' (Making Dark Exploration easier).

アイデアを褒めるのは良い
(プラス側の判断はOK)

Blank box for notes related to 'アイデアを褒めるのは良い (プラス側の判断はOK)' (Praising ideas is good (positive side judgment is OK)).

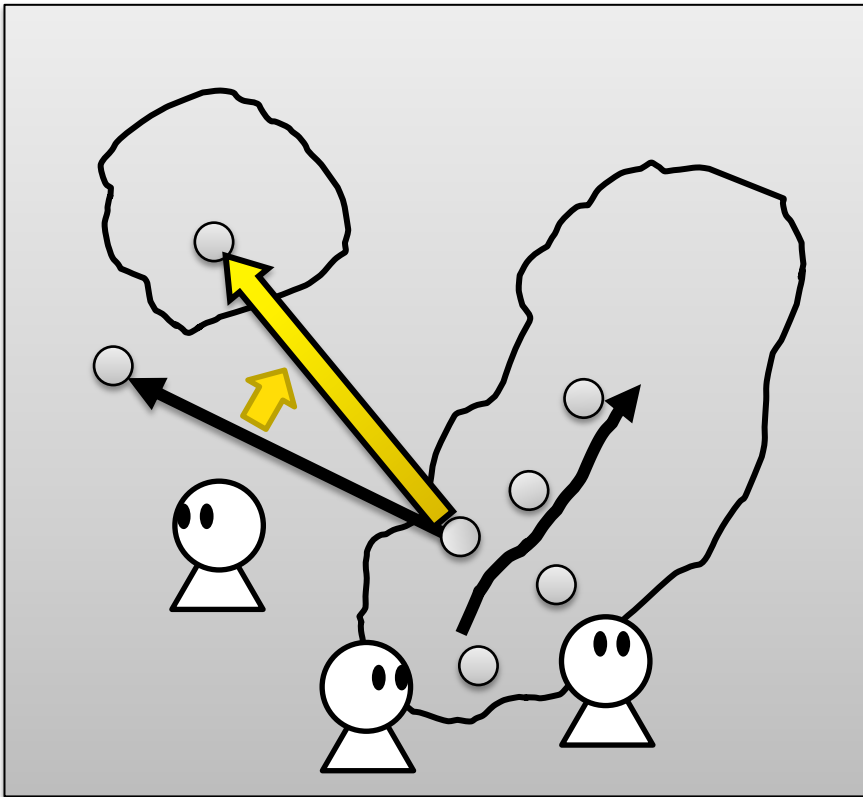
時間で区切る
逆さにしてトリガーに
アイデアの強化 (PPCO) が後である
捨てるものまで批判するのは時間ロス

2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas

2

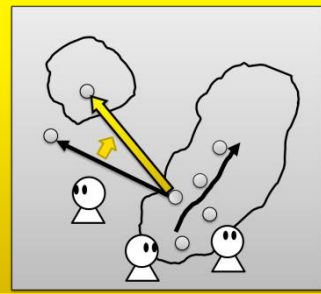
未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



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」

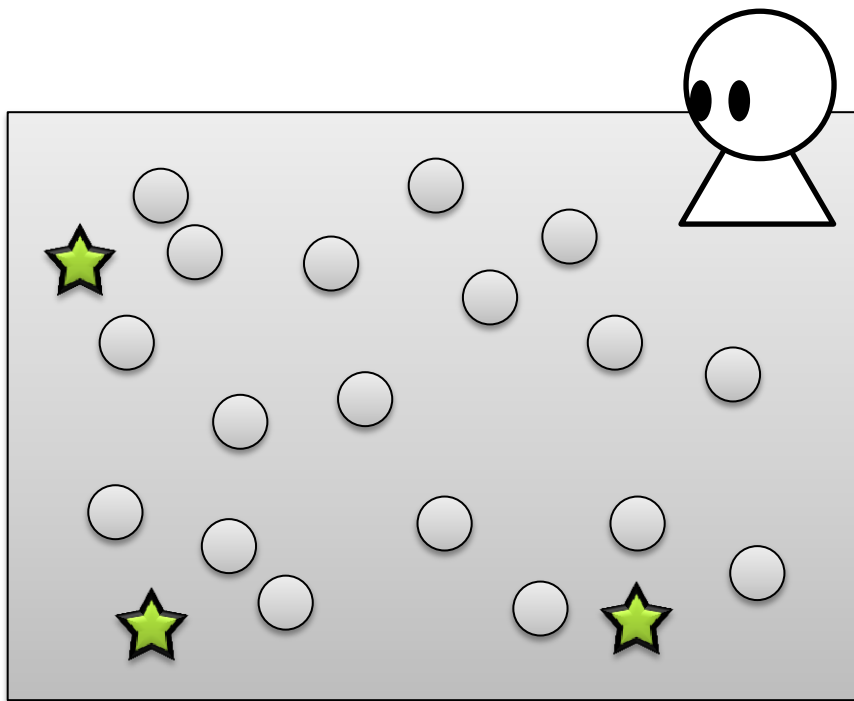
3

量を求める

Go for Quantity

3

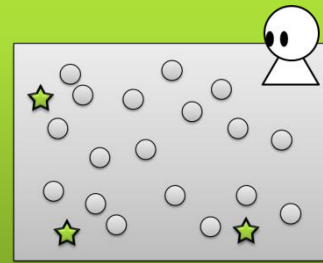
量を求める Go for Quantity



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 = 掘ったら全部出す

出し尽して、苦しい =
「創造性のおいしいゾーン」

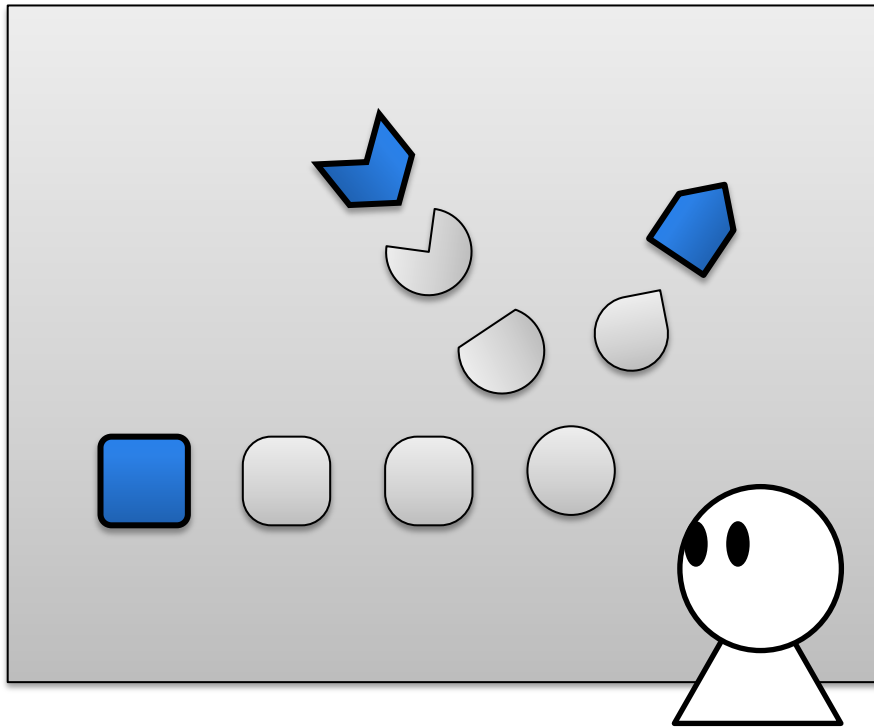
出尽くしたら、あと10個

4

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

4

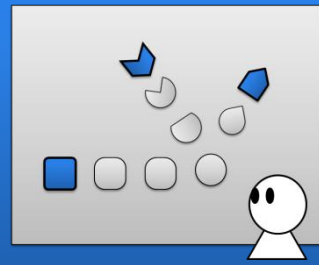
既出の案を発展させる Build on the Ideas of Others



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）

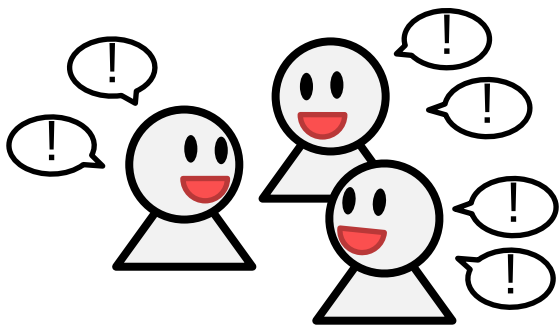
類似アイデアでもその周辺の連想空間は
異なる（6→5にするだけ！も大切）

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

Brainstorm に「+ 1」

Brainstorm に「+ 1」

「効果的にやるために、ルールにもう一つ加えて
よい」という場面、あなたならどんなものを加える？

（ブレストはオズボーンが開発して以降、世界中の企業や人々に使われ、様々な発展形が生まれている。自社組織や仕事の性質に合わせて「独自のもの」にするというのは「原義に学ぶ」のと同じくらい大事なこと）

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』

5

先に褒めよ
Praise First

5

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

文献には、 + 3 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

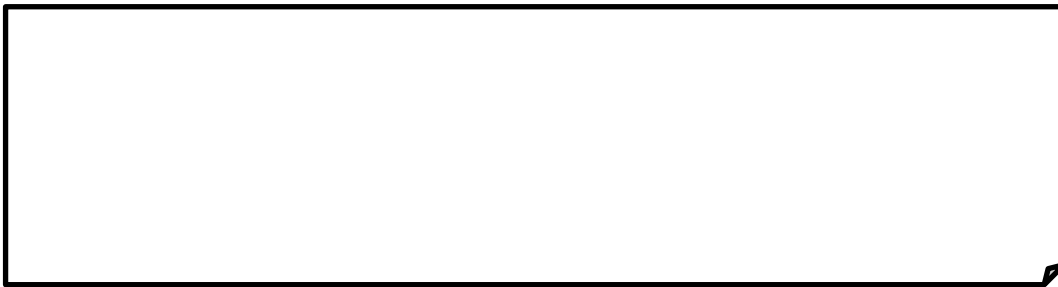
1つに絞り、力を集中させる

A large, empty rectangular box with a black border, intended for taking notes related to the first point.

シンプルにする

A large, empty rectangular box with a black border, intended for taking notes related to the second point.

総括的より「限定、具体」で

A large, empty rectangular box with a black border, intended for taking notes related to the third point.

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

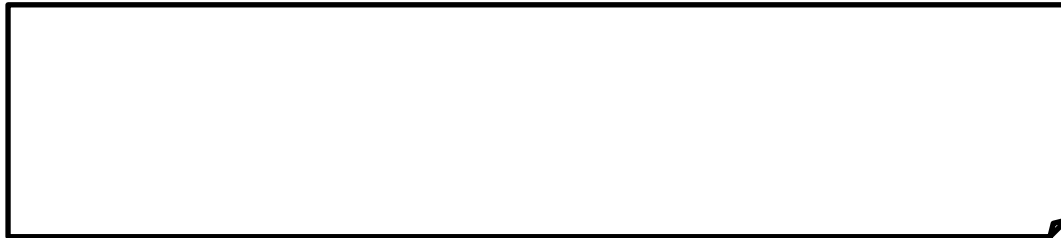


記録・共有する (※ Be Visual)

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

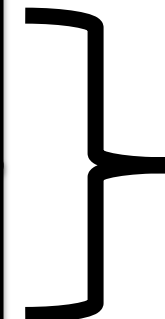
既出の案を発展させる

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

雑談) 一人ブレストの方法

- 「判断を先に延ばす」には、時計に付箋を。
- 捨てメモ
- 二段階ブレスト (what→how)
- 自分しか、ブレストの相手をできない秘密の内容を扱う人はどうするか？
- 「過去の自分は別の人」特性を利用



質疑応答

16:30 ~ 16:45

追記（応答のメモ）

Q) ネガティブなアイデア出しはあり？

A) 不苦（ふく）ワーク

吐き出し進んでもらうと同時に
50ぐらい出すと、ビジネスのネタがある。
コツは、「かける－1」

参考 <http://ishiirikie.jp/article/38801974.html>

Q) ブレストをやる企業風土がない場合は？

A) 創造的風土の6つの要因（特に支援集団）

参考 <http://ishiirikie.jp/article/8631892.html>

5

他

16:30～17:35 成果確認（青工研さんの進行ワーク）

11

(成果確認タイム)

12

振り返りワーク

ここでは、学習や体験の中身の整理や定着を狙い、各自が学びを書き出す、ということを行います。

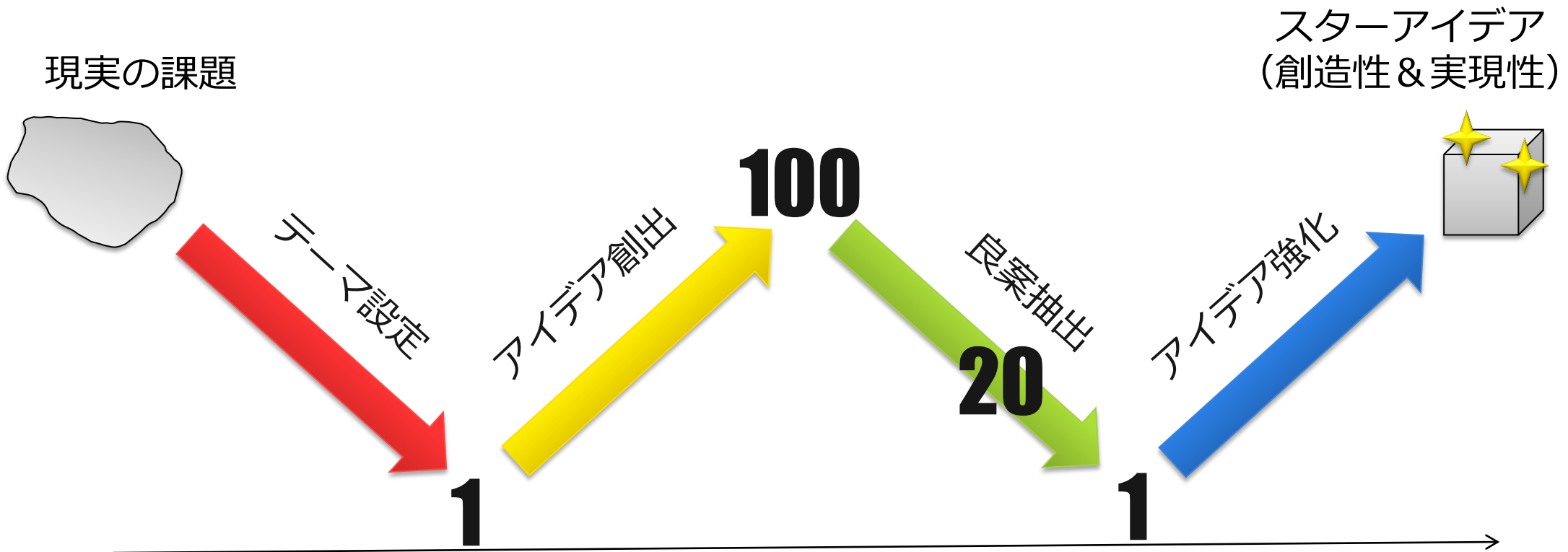
それをただ、集めるのではなく、複数人で紹介し、1つを選出し、他のグループとさらに統合し、最終的に1名の方を、選び出してゆくゲーム的なワークにして、楽しく行います。

1. ポストイットかカード（少し大きめの物）、三枚ずつ
2. 「もっとも学びになったこと」を書きます
（時間＝3分）（一枚に1つ）。
3. 1枚のシートに貼る。
4. 三人で見せ合いせーので、1枚を指を指します。
「優れた学び（或いは、面白い気づきがあるもの）」などを一番上にします。
5. 3人組を3つ集め、同じことをします。
6. 9人組を2つ集め、同じことをします。
7. 18人組を2つ集め、同じことをし、トップ決定！

13

メッセージ

最後に、アイデアワークの振り返りと、
講師からのメッセージを、短く、お伝えします。



4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

～続ける工夫～

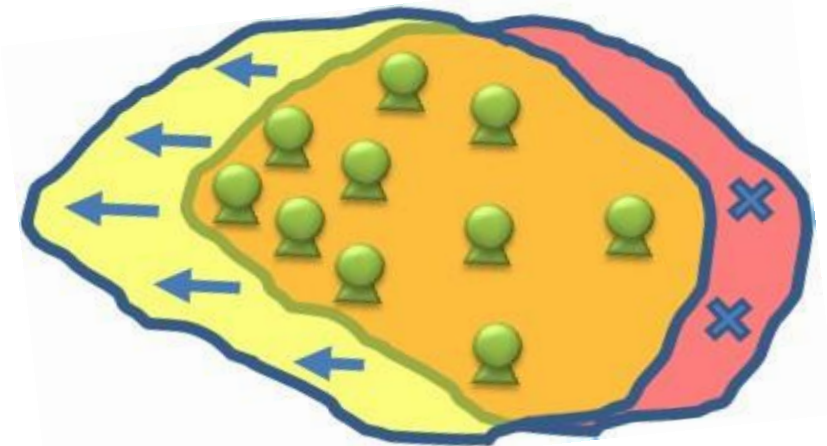
「8分ウォーク」

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。



『ベンチャーはメガトレンドの傍流を行け』

という戦略について

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。