

2011年2月25日
ファイブブリッジ

アイデア創出の技術ワークショップ

IDEAPLANT
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

雑談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。

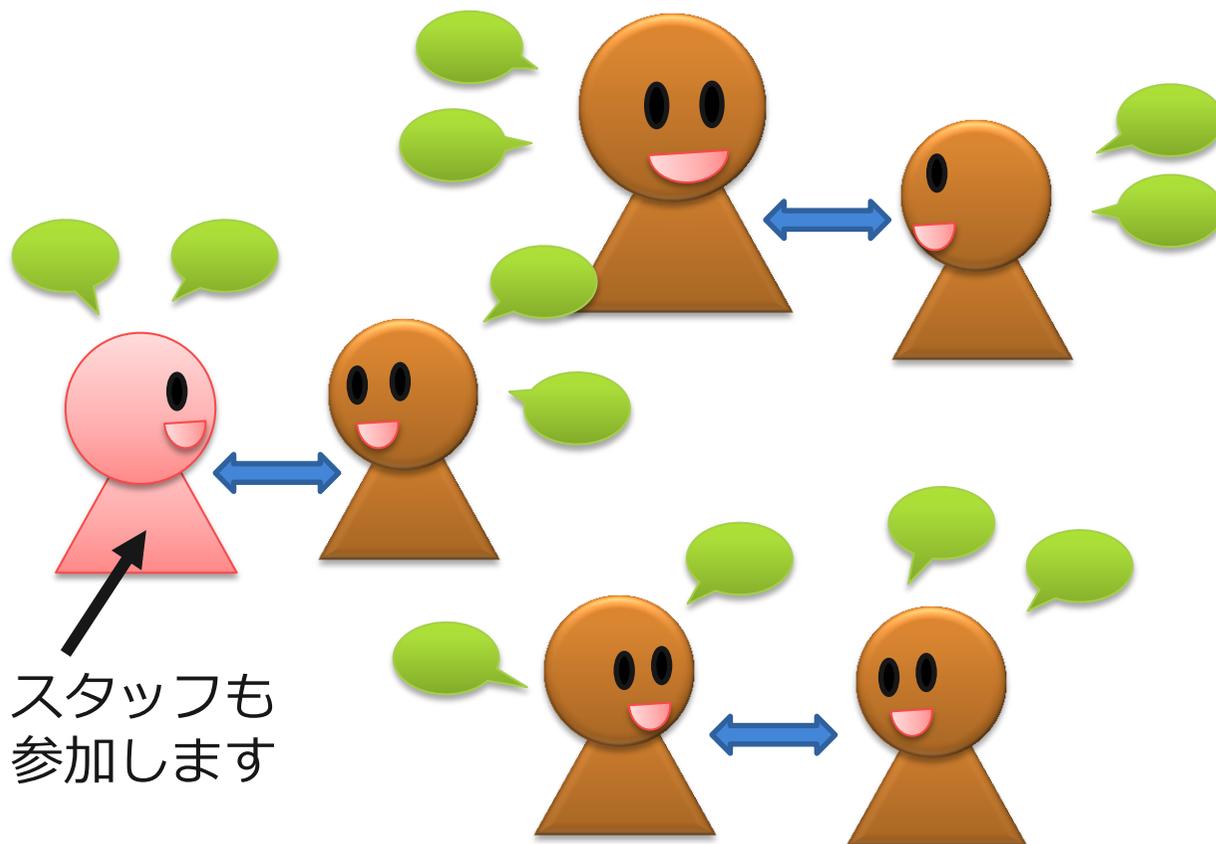
Speedstorming

分野を超えた連携の開発アイデアが
出やすいブレスト

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

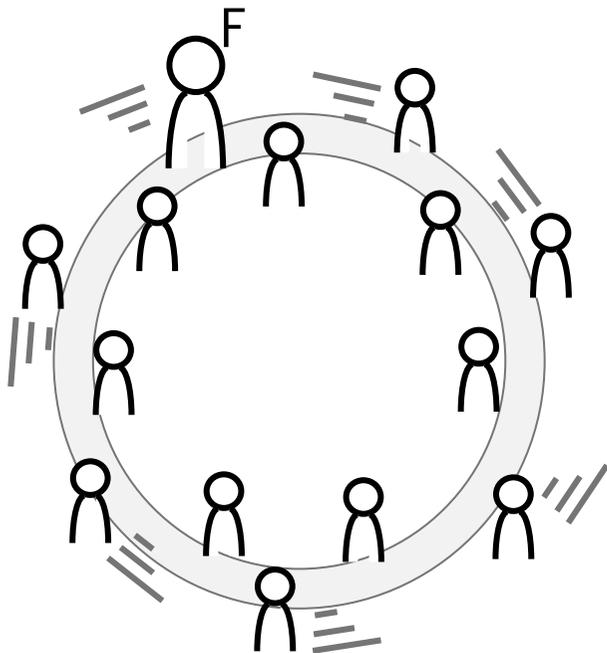
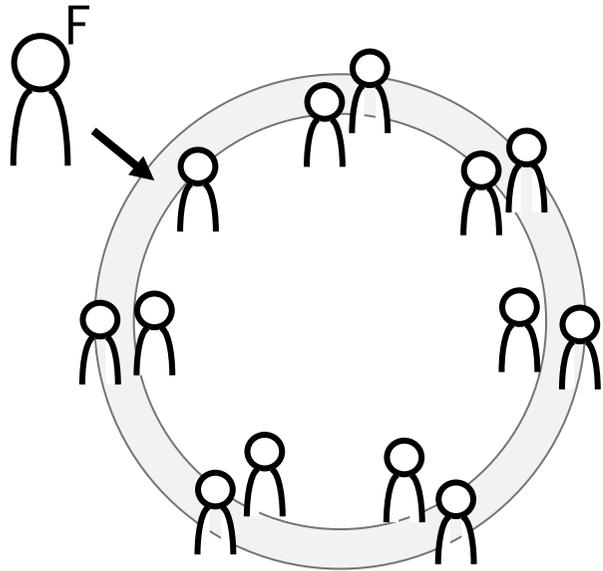
1分間、メモ取り

ペア交代

× 5セット

スライドAへ

ペア・ブレスト (30分)



- ① ペアで、輪に (Fは人数次第で)
- ② 5分間、ペアで
(自己紹介。アイデアだし)
- 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

スピード・ストーミング

- ブレインストーミングの発展系の一つ。
- MITで提案された。
- ブレストとも、ブレインライティングとも違う、ブレストの新潮流として、二年前に、創造学会でブレスト研究者が日本に紹介。
- 特別なことではないが、発想の促進の構造が巧み。
- 分野を超えた連携の開発アイデアが出やすい。

1. 二重の輪になります。フォークダンスの構造に。
2. 発想のテーマ（※）を確認し、5分間ペアで、アイデア出し。
簡単に自己紹介（名前と、普段取り組んでいること（仕事や作品）を手短に紹介しあう）
ブレストの仕方は各自の自由。
3. 5分経過の合図で、外側は、時計回りに一つずれ、
新しいペアで、また5分間、アイデア出し。
4. 5～6回繰り返す。（時間にして30分ぐらい）
5. 適宜メモをし、覚えておかないといけないことを極力少なく。
ただ、全てを記録しようとする時間がかかるので、メモ程度に。
6. もっと広がる場合でも、続かない場合でも、5分で終わり
7. 多人数ではしゃべりにくい概念でも、ペア・ブレストだと、意見
がだしやすくなります。

「できそうに無いアイデア、実現方法が分からないアイデア、すでに実現していそうなアイデア、面白いが分からないアイデア」でも結構です。及び4iで。

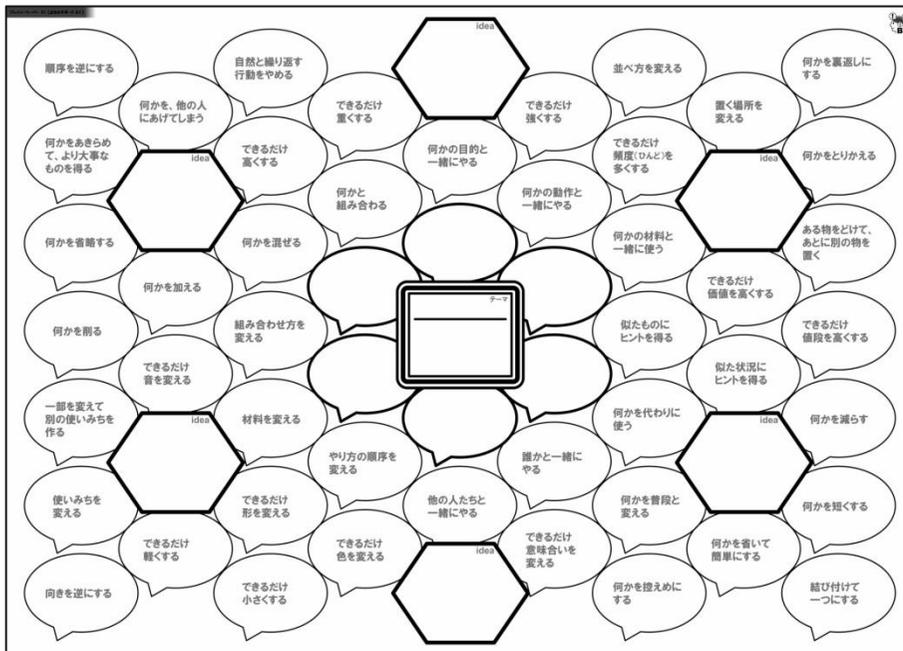
メモの時間が必要そう、と判断したら5分経過に1分ぐらいメモの時間を設定。

「発想トリガー・ボード」

アイデアや、ビジネス展開上の別の選択肢を
沢山、作り出す。

2. 可能性を広げる (自分とブレストする)

発想トリガー・ボード



中央に案を一言で書く

気になるフレーズを探す

思いつくことを書く

8分

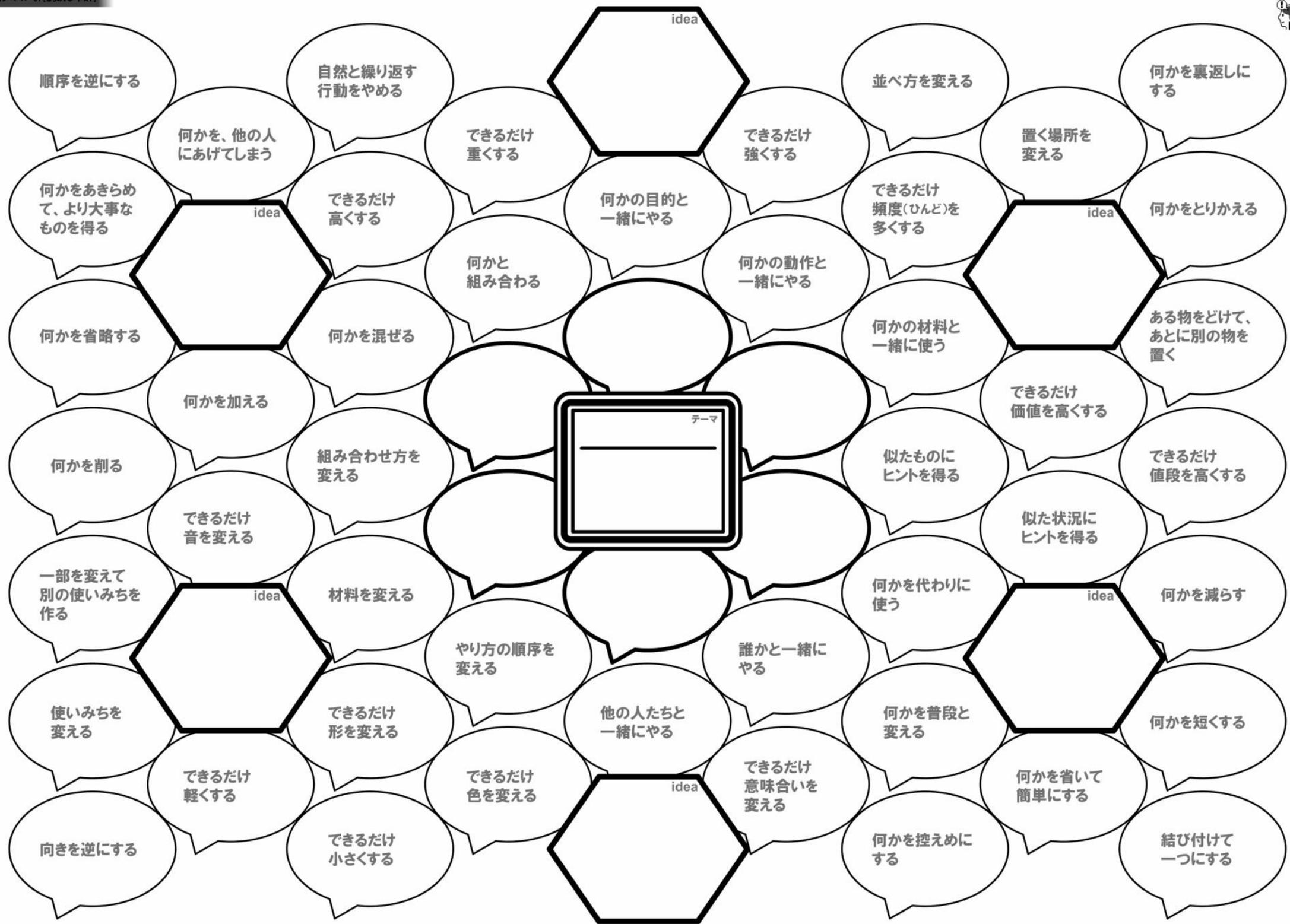
※フレーズを見ると、
思い出すこともある。
それも書く。

書くことをためらわない。
迷ったら空白のマスを使う。

発想トリガー・ボード

- アイデアを出すツール
「発想トリガー」
- A3のシートの、訴えかけるフレーズに着目して、そこから発想して、ざっと書く。

【関連情報】 SCAMPER、オズボーン、
優れたアイデアのパターン

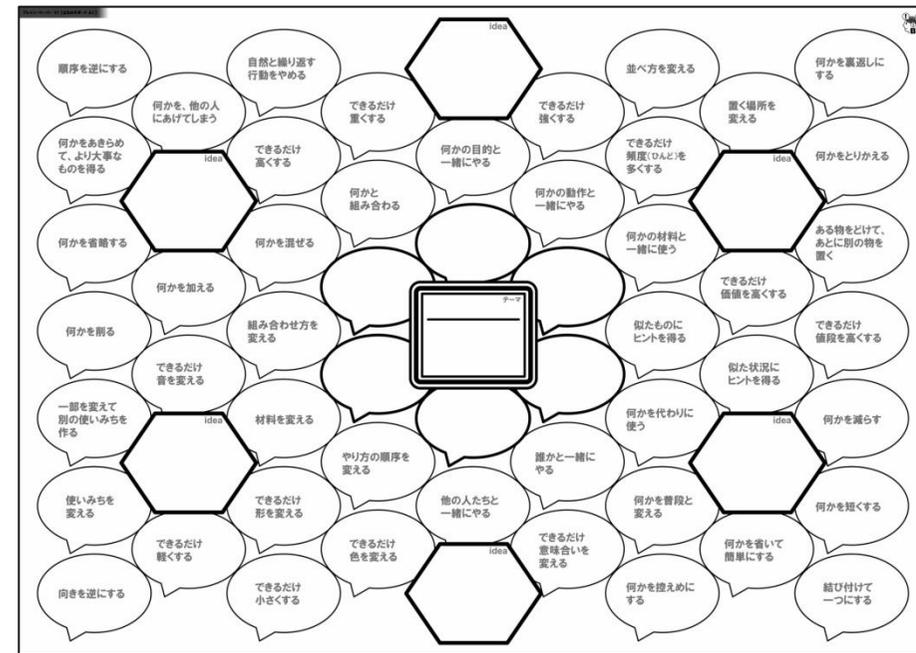


発想の手順

1. 中央に発想のテーマを書く
2. セルの“フレーズ”を眺め、思いつくことを書く

(フレーズに上書きする感じに) 【10分+】

3. 空白セルは自由に (途中で思いついたこと等)
4. “フレーズ”から発想を出しにくいときには、中央近くの空白セルにテーマから連想することを書いて発想の助走を。考えるヒントが次第に出る。
5. 発想しやすさ第一。
発想しやすいように自由に使ってください。



発想の例

何かを、他の人
にあげてしまう

自然と繰り返
行動をやめる

方向を変える

何かをま
する

置く場所を
変える

本の貸し出し
(郵送料0)

できるだけ
高くする

何かの目的と
一緒にやる

できるだけ
頻度(ひんど)を
小分けて
頻繁に送る

高所得者の
住宅地にDM送付
(エリア郵便)

セミナーの
受講者に還元

idea

何かをと

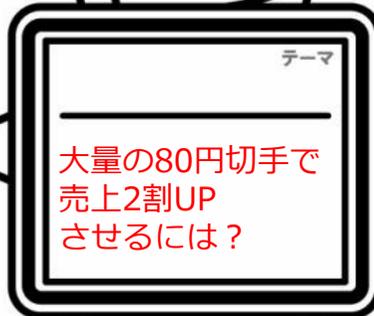
何かを混ぜる

何かの材料と
一緒に使う

ある物を
あとに別
置く

組める人と
一緒にDM
(印刷・封筒代をゼロに)

組み合わせ方を
変える



デアゴスティーニ
方式(毎月、教材がきて
全部やると戦略構築)

できるだけ
価値を高くする

できるだ
値段を高

できるだけ
音を変える

材料を変える

似た状況に
ヒントを得る

10分+6分

何かを代わりに
使う

何かを

受講者が
後に他の人へ
見せられる。
→口コミ効果

セミナーの
受講者に先に
DVDを送る

誰かと一緒に
やる

何かを知

できるだけ
形を変える

他の人たちと
一緒にやる

何かを普段と
変える

できるだけ
軽くする

できるだけ
色を変える

できるだけ
意味合いを
変える

何かを省いて
簡単にする

できるだけ
小さくする

何かを控えめに
する

結び付

回して、☆をつける

1. 左の人に回します。
2. 手元にきたシートを見て
「面白い」又は「広がる可能性がある」
と思うものに☆印を付けます。
(1シート1分ぐらい)
3. 一周して戻ったら、☆の多いアイデアに
太い枠線をつけて、
目立つようにしてください。
(目安：☆3個以上。← 人数やテーマによりますが)

振り返り：

この発想法は「発想トリガー」

優れたアイデア群から、
良い発想を引き出すパターンを集め
単純化したもの。

複数のトリガーが知られています。

今日のものは汎用的な用途に向きます。

会社内のブレストの切り口に

はちのすボード（A1ホワイトボード）

- お茶を飲む場所に張る。
- 朝一、テーマを書く。
- 自由に、書き加えたい人は、書いてOK
- 夕方に、写真かメモをとって、消す。

グループワークの発想部分で

テーマ「〇〇むけの新商品アイデア」

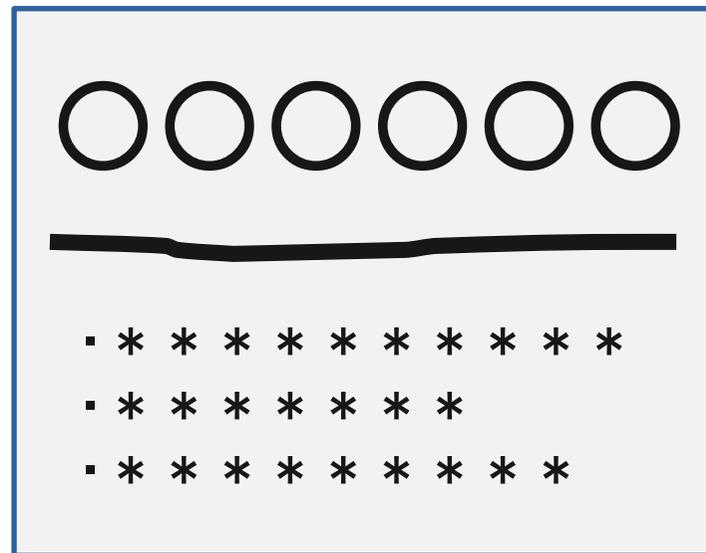
- 3人で、ボードの前に立って、思いつくところについて、発想しながら記入。
10分発想。
- 隣のボードと場所移動。更に書き加える。
- ハイライト法：面白い、広がる可能性がある、というアイデアに☆をつける。

4 アイデアを書き起こす（アイデア・スケッチ）

アイデアスケッチ & ハイライト法

上位アイデアをより具体化した
アイデアへ発展させる方法

アイデア・スケッチ



アイデアを、少し具体化。

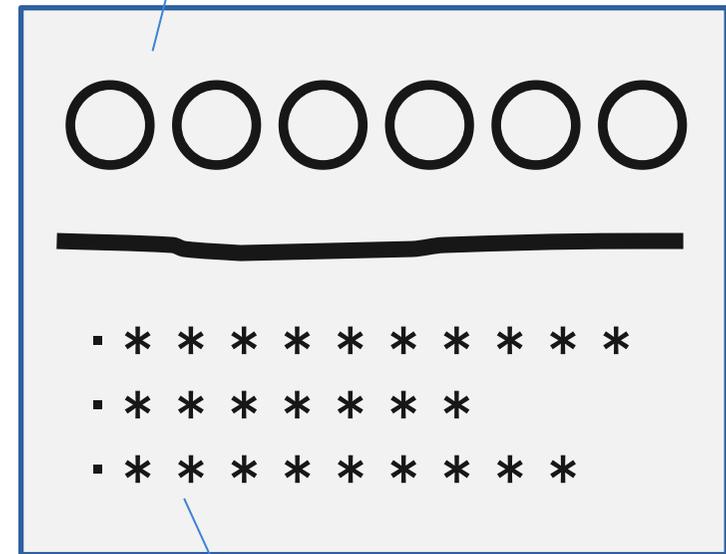
アイデアの具体化

アイデア・スケッチ
もっとも気に入った
アイデアを書く。
1人2枚、5分 (+α)

☆の多いカードを元にする
と書きやすい。

1つできたら
もう一枚は☆の少ないもので。

アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで!

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。

机中央に並べて、

グループ内で、トップアイデアをシェア

レビュー & ミニブレスト

上位アイデアの抽出後は、ブレストを
しやすい場の雰囲気。それを生かし引き出す

5. 進行役、選定（1分）



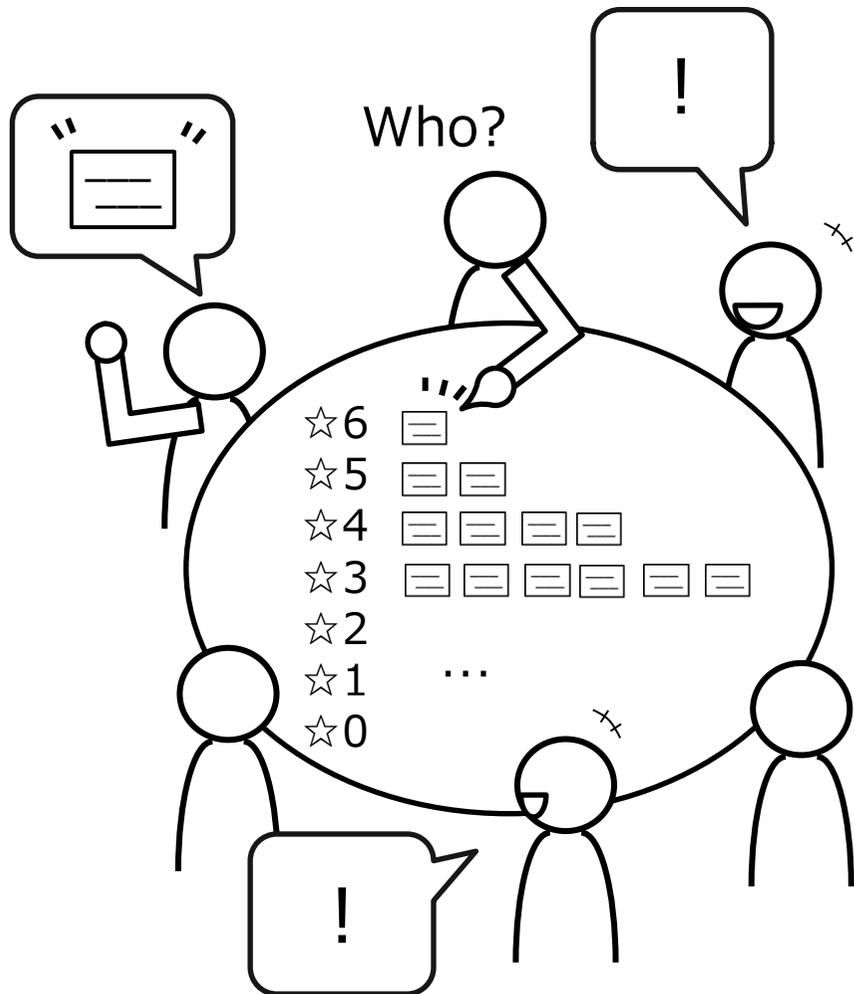
- ① 進行役に良さそうな人を各テーブルで、1人決める。

「せーの」で指をさす

- ② 最も多い人は、この後のレビュー&ブレスト（30分）の進行役を務める。

（同数1位の場合は、じゃんけんで勝った人）

6. レビュー & ミニブレスト (30分)



- ① ☆トップのアイデアを出した人が、補足や詳細を、口頭で説明。
- ② 聞いている人は「良い所」「そこから思いつくアイデア」を言う。(ミニ・ブレスト)
- ③ 1~5分たったら、次のアイデアへ。

見本1

練習1

2テーブル
同時進行

アイデアのレビュー

- 上位アイデアを、書いた方が簡単に説明してください。
- その時、他の方は「そのアイデアのよいところ」や「関連するアイデア」があれば、随時、コメントします **(プレイズ・ファースト!)**
- 目安：上位10個、時間15分

ゆびとまブレスト

トップ「Nつ」のアイデアに

- $N = \text{参加者総数} / 4$
(例、参加者19人 → $N = 5$)
- アイデアを出し合うブレストをする
- 提案者の重複しているものは外す。
繰り上げる (外したものは2ラウンド目に)
- 4人になったら定員。
- では、トップN個のアイデアを持ってください。

PPCOプロセス

アイデアを強化する

「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。

- **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。

手順

- 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）。