

ファイブリッジ・ 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

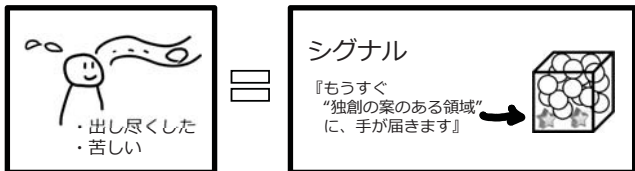
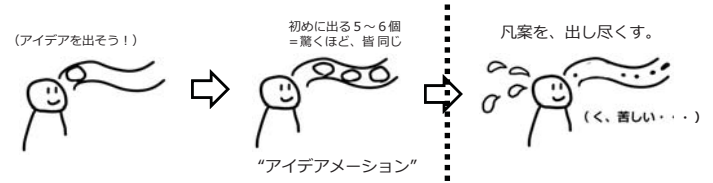
進行

- 0) 導入 (10分+15分) 1300
- 1) 「マンガラート」宮城の魅力要素を掘り出そう (30分)
 <休憩5分> 1400
- 2) 「スピードストーミング (3分version)」3分交代のペアプレスト (50分)
 3) 「コピーライターのチェックリスト」アイデアにひねりを加える (10分)
 <休憩10分> 1500
- 4) 「ハイライト法」魅力的なものに☆をつけて回る (20分)
- 5) 「アイデアレビュー+α」(☆の多い上位案N個を紹介) (10)
- 6) 「アイデア・グルーピング」(手持ち全てを、上位案&Otherへ、貼り付ける) (10)
- 7) 「チームを作る」(気に入ったコピーのところを、集まって、4人組を作る) (10) 1600
- 8) 「発展プレスト」&「絵コンテ/6秒動画ワーク」(35分)
 <バッファ&休憩10分>・・・チームの自由裁量 1700
- 9) 「作品レビュー」(15分)
- 10) 「まとめ&メッセージ」(15分)



「思いつくことは何でも、バカげていてもつまなくても、
 書かないことには他のアイデアの通せんぼをする」

A. Osborn 『創造力を生かす』



出し尽くしたら、あと10個

(10年後でも使える「創造的努力の方法」)

『アイデア・スイッチ』P147

独創的なアイデアは、
 手前にある見つけやすいアイデア
 (当たり前アイデア)
 の奥のほうにあります。



そのため、まずは
 「手前にある見つけやすい
 アイデアを出し尽くす」
 必要があります。



0-3

イマジネーションの準備運動

ASOPICA プレイシート

カードを伏せて積む テーマを選ぶ 絵から連想して、引いたカードを当てる

山札置き場

テーマリスト

- ① あんパン
- ② 海
- ③ 靴
- ④ 警察官
- ⑤ 自転車
- ⑥ 雑誌
- ⑦ 積み木
- ⑧ はちみつ
- ⑨ 歯ブラシ
- ⑩ 飛行機
- ⑪ ベッド
- ⑫ ペットボトル
- ⑬ ホットコーヒー
- ⑭ 割りばし
- ⑮ お題を自由に提示

それと近くにあるもの

接近

それと似ているもの

類似

それと特徴が反対なもの

対照

それを生み出すもの
 それが生み出すもの

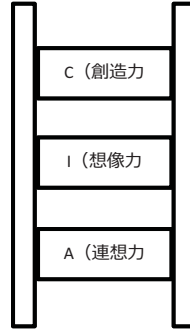
原因・結果

(まとめると、こんな感じ)



(それでは、始めましょう)

ワークの意味づけ



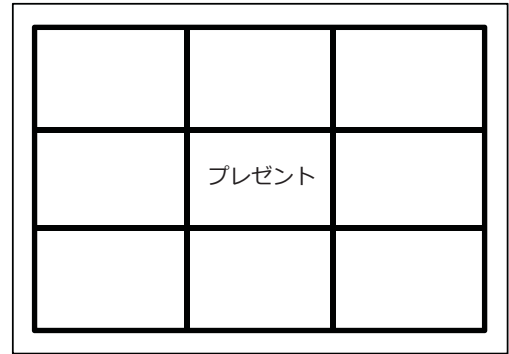
- ・創造力は、Creative Imagination (創造的な想像力) に依る
- ・想像力は、その中核に「連想力」がある

- ・「連想の4タイプ・カード」は、遊びながら自然に連想力を鍛えます。
- ・イマジネーションやクリエイティビティの発揮が要る場面で、力強い連想力は、パフォーマンス向上に役立つでしょう。

1

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



中心に発想のテーマを書く



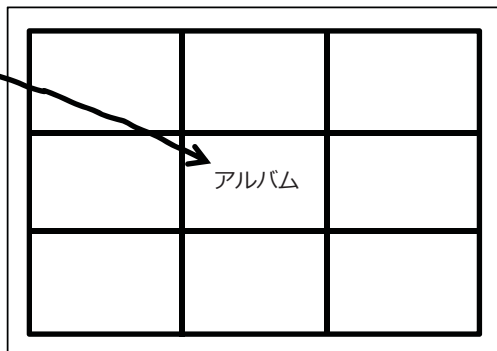
思いつくことを、書いていく

(4個ぐらいはすぐに出る)



力が働くので意外と書ける

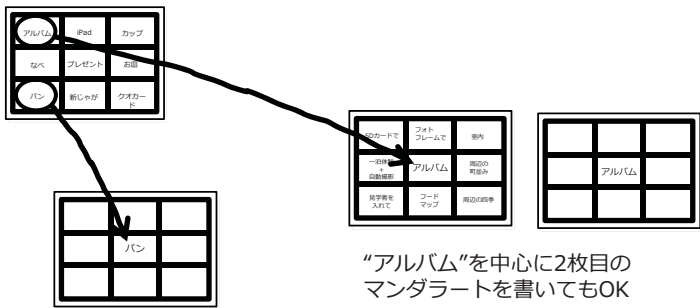
(リストではそうなりにくい)
(脳はゲシュタルトを求める)



一つ選び、新しい紙に展開する



そこから思いつくことを書く



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。

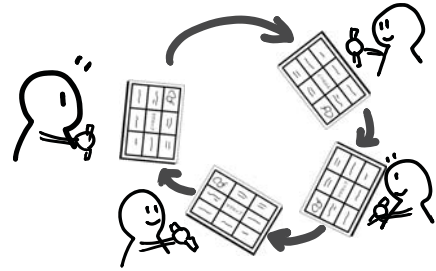
連想することがどんどん出てきたら、枠の外にちょっと書いてOK。
(手法というのは「助走」に過ぎない)

Work1 (8分)

- ・ 3×3のマス目を書く
- ・ 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

Work2

他の人の感性を利用して、魅力度の高いものを、可視化しよう。



- ・ 周囲の人と、シートを回す。(複数枚書いていけば全部)
- ・ 回ってきたシート各枠を見て☆を付ける。いくつでもOK。「この着眼点は面白いな」「広がる可能性を感じる」と思うものに。
- ・ 戻ってきたら☆がついたものを見て下さい。☆の多いものは、開発すると、魅力度の高いものを掘り当てる可能性が高い、ことを意味しています。

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

2

スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

ブレストのお題

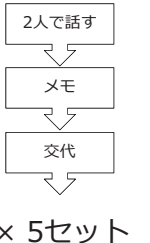
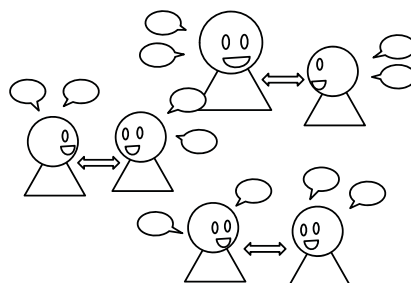
宮城に絶対来たくなる
キャッチコピー (キャッチフレーズ)



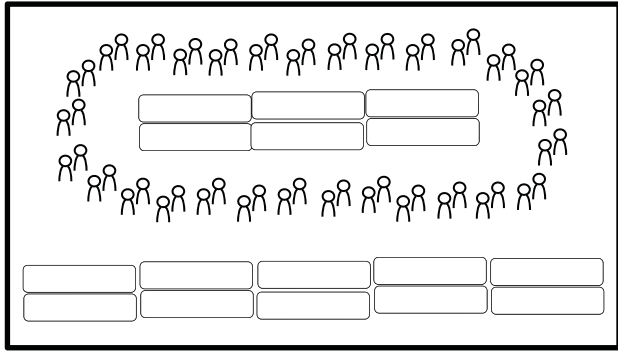
1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

SpeedStorming

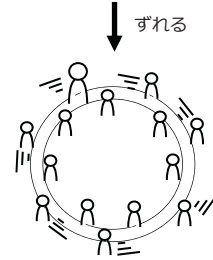
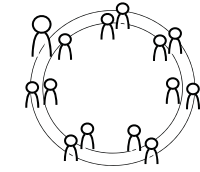
- ・ UC Berkeleyで開発されたアイデアワークの方法
- ・ 異なる専門の同士の連携ネタを生み出しやすい



今の場所からできるだけ動いて、
全員で大きな円を作ります。→ペアを形成します



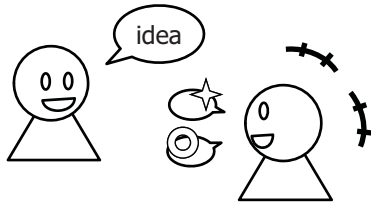
やり方 (30分)



- ① ペアで、輪に
 - ② 5-3分間、ペアで
(プレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、拡げる)
 - ③ 1分-30秒間、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5-7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”



「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)



2-2

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

JoJoを
生み出す
杜のまち

等々、頭の中を



A4白紙 (横長) に大きく書く

- 1紙1コピー
- 一人3枚以上
- 3分間 (+α)

3

“アイデアにひねりを加えたい。”
そういう時は・・・

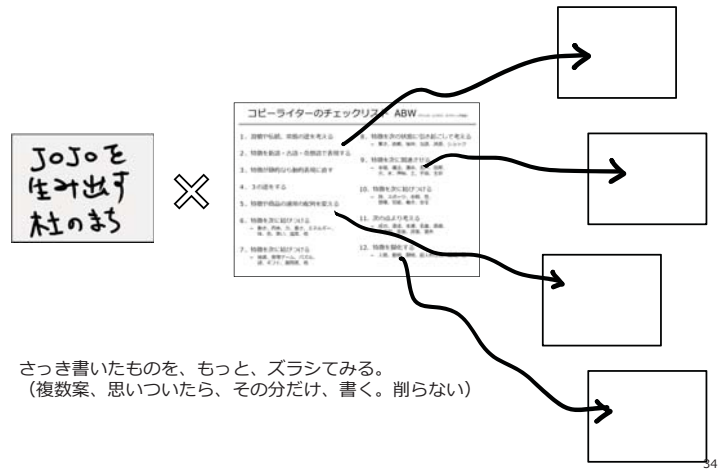
発想トリガーを用いたプレスト

「コピーライターのチェックリスト」

コピーライターのチェックリスト ABW (アメリカ・ビジネス・ライティング協会)

1. 習慣や伝統、常態の逆を考える
2. 特徴を新語・古語・奇想語で表現する
3. 特徴が静的なら動的表現に直す
4. 3の逆をする
5. 特徴や商品の通常の配列を変える
6. 特徴を次に結びつける
 - 動き、肉体、力、重さ、エネルギー、味、色、臭い、温度、他
7. 特徴を次に結びつける
 - 抽選、推理ゲーム、パズル、謎、ギフト、質問票、他
8. 特徴を次の状態に引き起こして考える
 - 驚き、挑戦、愉快、当惑、誘惑、ショック
9. 特徴を次に関連させる
 - 幸福、魔法、運命、名声、因果、火、水、神秘、土、宇宙、生命
10. 特徴を次に結びつける
 - 旅、スポーツ、余暇、性、想像、官能、働き、安全
11. 次の点より考える
 - 成功、達成、幸運、名誉、感謝、不調和、歪曲、誇張、意外
12. 特徴を擬化する
 - 人間、動物、静物、超人的な物、機械、他

33



さっき書いたものを、もっと、ズラしてみる。
(複数案、思いついたら、その分だけ、書く。削らない)

34

4

ハイライト法

良案抽出

35

ハイライト法

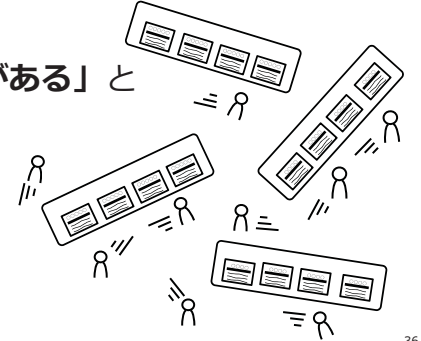
テーブルを回る。☆を付ける。

- ・「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



36

5

アイデア・レビュー

上位案+aを紹介

37

トップN個を紹介 (N=参加者総数/4)



この後、グループを作って、アイデアを発展させるワークを行います。このレビューの間に、あとで題材にしてみたい案を見つけておいてください。

38

“+α” 枠、あります。

Your extremely favorite ideas

“☆は多くなかった”

けれども、

“これは「アイデア群」形成の核となるアイデアとしてぜひ紹介したい！”

というものがあれば、出してください。(2~3つ位、OKです。)

※ 意外と、それが発展することもあるんです。埋もれさせたくないものを、ぜひ。

Please recommend your “extremely” favorite idea regardless of number of star.

主催者側が
これは推したい！
というもの、ぜひ！

39

6

託すワーク

アイデアの材料として“上位案+a”に託す

40

手持ちの全コピーを託す (5分)

手元の紙 (スケッチ) は「似ている」「関連する」「混ぜてみたい」と思う所に貼り付ける。



※ 託す理由:

そのグループに入った時に、自分の案も関連案として、使いやすくなる。発展ブレストの際に、「アイデアの材料」にもなる。

※ 託したからといっても、必ずしもそこに行かなくても結構です。(逆に、場合によっては、人数調整でそこに入れない可能性も。)

※ “これは託さず、紙を持ち帰りたい!”というスケッチがあれば、貼らない、という選択肢もOKです。

41

7

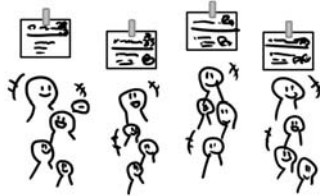
チームを作る

気に入ったアイデアの所へ集まる

42

チームを作る (2分)

(上位アイデアを核に、Team Building)



① トップN案を壁に貼る <済み>

② 各自、好きなアイデアに移動し、チームを形成 (5人前後)。

③ 少なすぎ (3人以下) の所は、解散し、少な目のチームに移動をお願いし、多すぎの所は、2つに分けるか、何名か、他へ移ってもらいます。

43

8

「発展ブレスト」 & 「絵コンテ / 6秒動画作成」

44

発展ブレスト (20分)

Development Brainstorming

- 元のコピーを、ブラッシュアップ (託されたコピーも材料に出来ます。)
- 見せ方のアイデア (発想→決定) (ウエイトを置く対象 / 訴求ポイント / 表現方法)



素材作成 (15分)

- 絵コンテを描く
もしくは、
- 6秒ビデオを撮る→アプリ「vine」

45

9

作品レビュー (90秒ピッチ)

時間の使い方、見せ方、全部自由

46

10

終わりに

47

参考文献

- ➡ 『アイデア・スイッチ ~次々と発想する装置~』 (拙著)
(創造的思考のためのガイドや、多様な発想の方法など)
- 『創造的問題解決 - なぜ問題が解決できないのか?』
(CPS - Creative Problem Solving - の教科書的書籍。
創造力について示唆深い、本質を理解に至るには実践が必要)
- 『創造力を生かす - アイデアを得る38の方法』
(A.オズボーンの著書。創造的イマジネーションについて示唆深い。)
- ➡ 『スウェーデン式アイデアブック』
(60分で読める、創造的思考についてのヒントの本。)
- 『発想法 - 創造性開発のために』
(KJ法の川喜田二郎氏の著書)
- 『アイデア・バイブル』 (マイケル・マハリク)
(論理的、感性的、の多様な発想技法など)



48

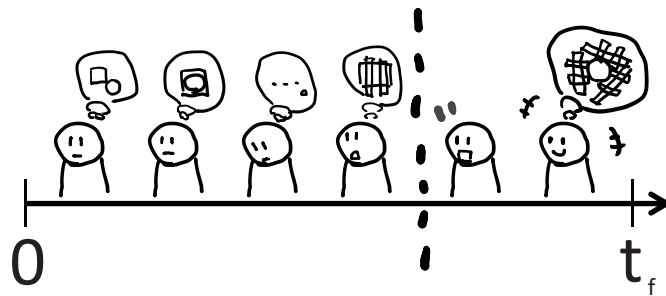
メッセージ

Creative Cognition 実験



未踏の闇を行く信念

49



やっていくうちに、閃いていく。
人の認知には、そういうところがある。

50

最後のメッセージ：

未踏の闇に対して、
人の認知の力という“光”は、それほど強くない。
せいぜい、二歩先を照らせる程度である。

「そんなのやっても無駄だよ」というのは
「二歩先の中には見えない」だけのこと。

『自分でもよく分かんないけど、
可能性は、なんか、感じる・・・』

なら、それをハッキリ認識するには、
奥まで、闇の中を歩いてみるしかない。

可能性を感じるなら、まずは、目の前の二歩を行け



51

未踏の闇を行く信念

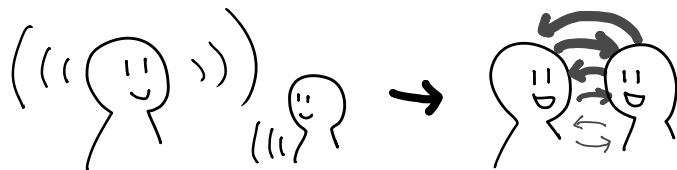
(・・・とはいえ、つらいもんはつらい、ですよ)



52



どんなに頑張る人でも、だれも輻射熱を かえしてくれなければ、いつか冷える。



創造の人は、発露を反射してくれる人が いると、回転数を上げられる

53

あなたの発するものに、共振し、
それを反射してくれる人が
この場には、
たぶん、たくさんいます。

ぜひ、いろんな人と、
創造的な話し合うムードを
持続、発展させてください。

社内・社外にプレストできる友人が
いることって、
結構、大きいんです。



54

コピーライターのチエックリスト ABW

(アメリカ・ビジネス・ライティング協会)

1. 習慣や伝統、常態の逆を考える
2. 特徴を新語・古語・奇想語で表現する
3. 特徴が静的なら動的表現に直す
4. 3の逆をする
5. 特徴や商品の通常の配列を変える
6. 特徴を次に結びつける
 - 動き、肉体、力、重さ、エネルギー、味、色、臭い、温度、他
7. 特徴を次に結びつける
 - 抽選、推理ゲーム、パズル、謎、ギフト、質問票、他
8. 特徴を次の状態に引き起こしで考える
 - 驚き、挑戦、愉快、当惑、誘惑、シヨック
9. 特徴を次に関連させる
 - 幸福、魔法、運命、名声、因果、火、水、神秘、土、宇宙、生命
10. 特徴を次に結びつける
 - 旅、スポーツ、余暇、性、想像、官能、働き、安全
11. 次の点より考える
 - 成功、達成、幸運、名誉、感謝、不調和、歪曲、誇張、意外
12. 特徴を擬化する
 - 人間、動物、静物、超人的な物、機械、他

