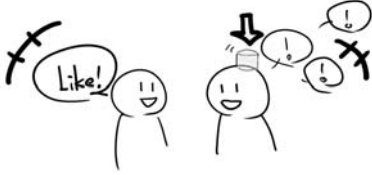


「アイデア創出の技術」ワークショップ



石井力重 rikie.ishii@gmail.com
アイデアプラント 代表
早稲田大学 非常勤講師

- 0) 発想の特性
1) プレスト・カード
2) プレストの根底にあるもの
-
- 3) マインドマップ
4) マンダラート
5) アイデアまびき法
6) 分岐MAP
7) ストーリー生成カード
8) 想像力の促進要素
9) 紙を回す方式のプレスト

時間次第

1

Brainstorming Card

プレストの準備運動

Warming Up of Brainstorming

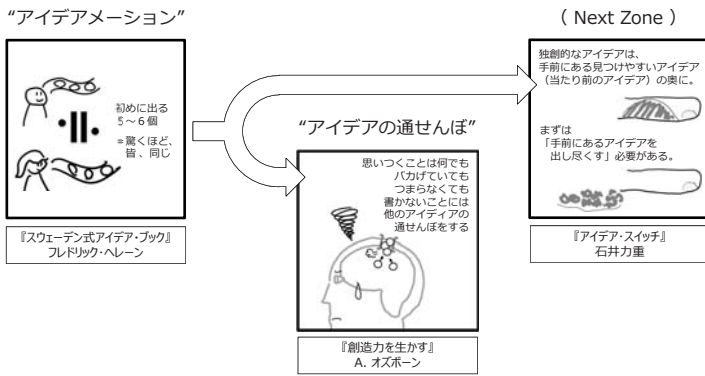
0

頭が持っている 発想の特性？

まず、発想のお題を1つ選ぼう (90秒)

- | | |
|---|--|
| <p>1 古タイヤの新しい使い道
New uses for old tires</p> <p>2 ブチブチの面白い使い方
Creative use of bubble wrap</p> <p>3 楽しく勉強・仕事するには、
どうすればいいか？
How to enjoy boring job / study?</p> <p>4 ダイエットを始めて一定の期間で
断念してしまう。あと100日間長く
継続させるにはどうしたらいいか？
How to keep proper weight?</p> | <p>5 恋人・家族との会話がだんだんと
減ってきた。どうすれば、今の倍の会
話量になるだろうか？
How to increase the time with
family or partner?</p> <p>6 勉強・仕事が忙しくて、交友関係
がだんだん狭まってきた。友達を増や
すにはどうすればいいか？</p> <p>7 忘れ物を減らす工夫アイデア</p> |
|---|--|

発想の特性



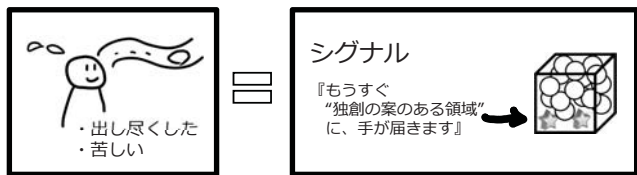
Brainstorming Card



この4色カードはBrainstormのルールを、ゲームの「役」にしたものです。使っているうちに、自然とブレインストーミングの心理様式を学ぶことができます。

そのカードに書いてある指示の内容（アイデアを出す、等の行為）が実行できれば、そのカードを場に出すことができます。

You can learn Brainstorming rules with playing card game.



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」)

日常のプレストでも、4つの心理様式を
ぜひ、意図的に実施してください。

創造的なアイデアや、
新しい選択肢を得ることが増えます。

Please remind the cards on the daily job.
So that, you can get new ideas.



本日の、以降のワークでは、
Brainstorming Cardは使いません。
今日のプレストの際に
手元に置いておいて眺めたり、
手帳に挟むなどして
自由に使ってください。
(4色のカードは、差し上げます)

Please take the cards to
your office, and use it.

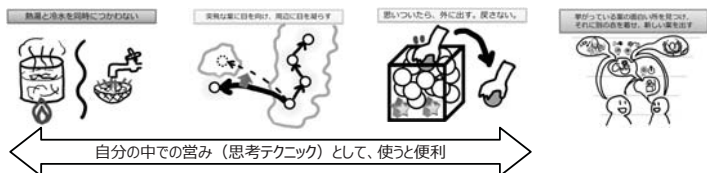
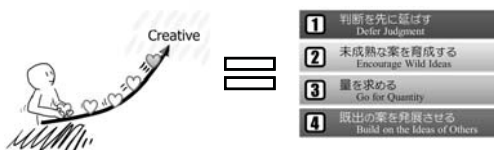
2

ブレストのルール、 その根底にあるもの

9

創造力のガイド

(ブレストのルールの根底にあるもの)



10

1 判断を先に延ばす Defer Judgment

-
-
-
- 優れた職人さんをインタビューした話 (~ Acl Brk)
Accelerator Brake

11

2 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

-
-

12

3 量を求める Go for Quantity

-
-
-

13

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

-
-

14

ブレインストーミングの4つのルール + α

判断遅延

1. ネガティブな判断を遅延しよう
(批判をしないようにしよう)

突飛さ歓迎

2. 突飛なアイデアを歓迎しよう
(自由奔放に考えよう)

質より量

3. 質にこだわらずたくさん出そう
(大量に発案しよう)

他の人に便乗

4. 他の人に便乗し出そう
(既出アイデアを活用して、改善バージョンのも作ろう)

良点発見

α. アイデアの良い所を探し出そう
(誰かのアイデアの良い所に光を当て、それをコメントしよう)



(2. の詳細は、冊子に)

16

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

この技法は、
アイデアというか、
自分の中から素材をたくさん
紙の上に引っ張り出すのに便利です。

(悩みとか、複雑なことを考える時に
すっきりと考えたい時にも便利)

例えば・・・

「明るい未来を想起させるような
シーンかあ・・・、
どう感じかなあ」

と、いう時



マインドマップで発想すると
こうなります。



発想のお題

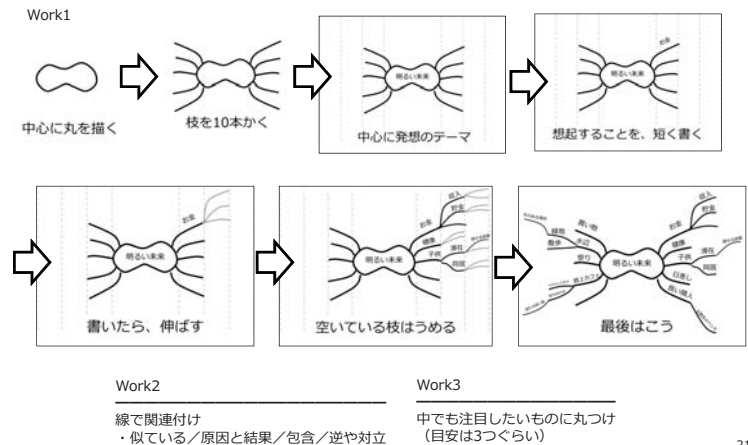
“明るい未来”

※あなたの自由な世界観やキャラの設定でいいです。その人が、一瞬、白昼夢のように「ぼわーん」と想像する“明るい未来”そのカットを書いてみてください。

※あるいは、桃太郎の世界観で、鬼が島で「一番下っ端の鬼」が、妄想する彼にとっての明るい未来、でもいいです。

いずれにしても、自分にとって、発想を広げやすい設定で結構です。

マインドマップ (詳細版)



17

21

Work4

今書いたマインドマップを、
左隣の人に回す。(3人で組を作ります)

手元に来たマップに、面白そうなところに
枝を書いて書き加える。

「意図の誤解」があってもOK。
「説明不足」になることもOK。
とにかく時間内、書く。(1シート=2分)

戻ったら終了

18

22

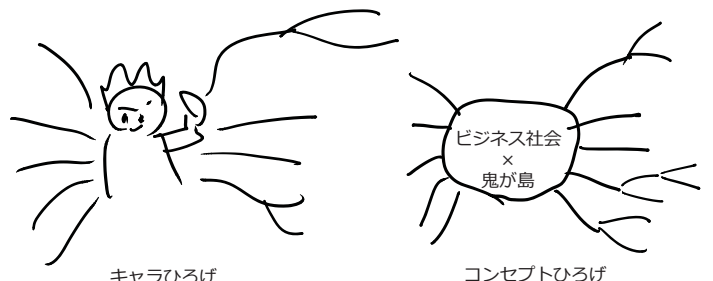
手元に来たシートをご覧ください。
当初の広がり比べて
多様な観点が入りました。

これを元に更に広げる、と広い可能性を
紡ぎ出せます。

19

23

これは、描く要素を引き出すためだけのものではなく、
あいまいで「まだ定まっていない、揺れているもの」
「文章にしてみるとどうも、雰囲気壊れるような感覚」
のようなものをぐいっと引き出した時に便利



20

24

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

たとえば、主人公がマンションの営業マン、という設定でネームを書いていったとします。

お客さんが喜ぶ、来場者プレゼントを提案する場面を書こうとしてはたとペンが止まる、そんな時、ありますよね。

「わー、って来場者が盛り上がるシーンにつなげたい。さて、この主人公なにを来場者プレゼントにするかなー。プレゼント・・・、っていてもなー、なんだか・・・、つまらないものしか浮かばない・・・」



そういう時を例にして、マンダラートを使って発想を引き出すと、こんな感じになります。

(皆さんは、そのあと、別のテーマでやります。)

(実は、先のマンダラートと、思考の促進効果としては同じエッセンスを使うのですが、描き方が全く違います。相性がありますので、こっちも試してみてください)

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)

発想のお題

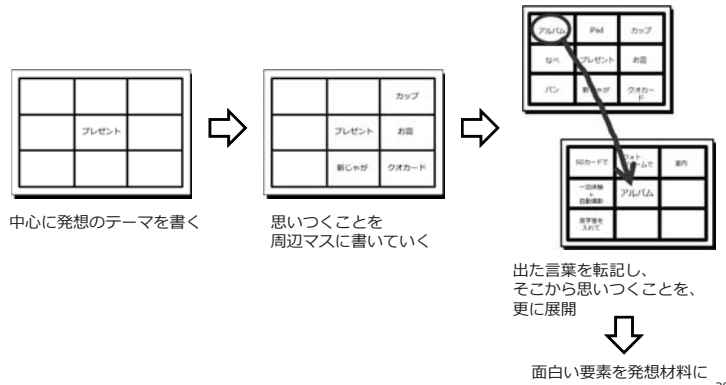
「見ておきたいもの」

明日から目が見えなくなる。
見ておきたいものは？

キャラ、世界観など設定は自由です



マンダラート



Work2

今書いたマンダラートを、左隣の人に回す。(3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」と感じるものに。

最後は自分の物にも付ける(1周で終了)

美しい夕焼け	昔のアルバム	妻の顔
オーロラ	見ておきたいもの	子供の顔
名画	50年たっても変わらぬもの	土地

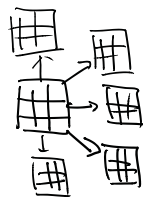
すでに他界	家にふつたいる	家にいるが自給自足
まだ生まれてない	子供の顔	子供は音信不通
どの子?	身命をかくして見守っていた	子供20人いて国中になつて

こうすると、

「見ておきたいもの」

→ 8個

→ 64個 (8マス・8枚)



更に下に展開してもOK。いい案が出たら、途中でやめちゃってもOK

33

それらのうち、書きたくなるものは？

例えば・・・「**子供の顔**」→「**子供は音信不通**」

- 3年前に失踪、音信不通の子
- 必死に、ほうぼうに、電話をかける
- 突き止められる。
- が、僻地。通信環境がない。
- 今すぐ、いこう。
- 苦難を乗り越えて (いろいろ起きて・・・)
- ラストシーン？ 失踪は伏線？

34

あるいは

(同じことを、別の視覚イメージでいうと)

アイデアを発想するというのは、本質的に、「よく知らないことを考える技術」である。

二歩先しか照らせないカンテラで夜道を行くようなもの。

百歩先を照らすには、98歩目まで行くしかない。

はじめは、まさかそういう着想にいたるとは、思わなかったところにたどり着く。

新しいアイデアがない、というというのは、二歩先の中には、見えないだけのことである。

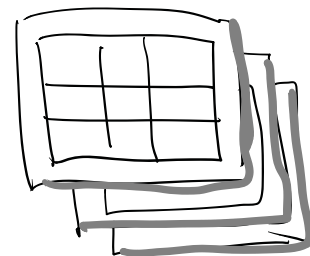
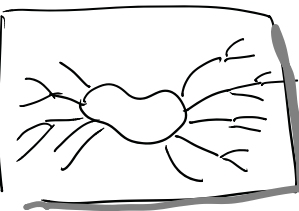
つまらないアイデアだと思っても、まずその2歩を行け。



37

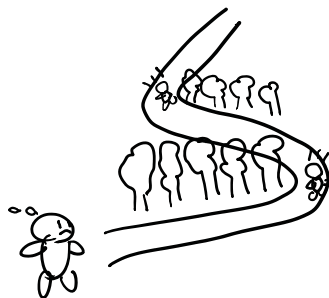
やっていくうち、閃いていく

(という、頭の持つ特性。創造的認知の一つ)



35

39



人間の発想は、**カーブの奥**。

スタート地点では、思ってもいなかった景色が、途中から見えだす。

36

マンダラートも、マインドマップも、ともに、発想を引き出す「アウトブット技法」の一種。

自分が好きな方法を、活用するとよい。

ただの箇条書きが好き、という人はそれもいいでしょう。悪くない。

発想技法のこの独特な書き方は、「自然と考えを引き出すような構造」を有する。

合わないものは、使わない。ストレスをためるのは、本末転倒ですから。

40

カオス・まびき法

Caos & Culling

感性的な頭の中を、
全部ダウンロードしてきて、
間引いて、本質化するワーク

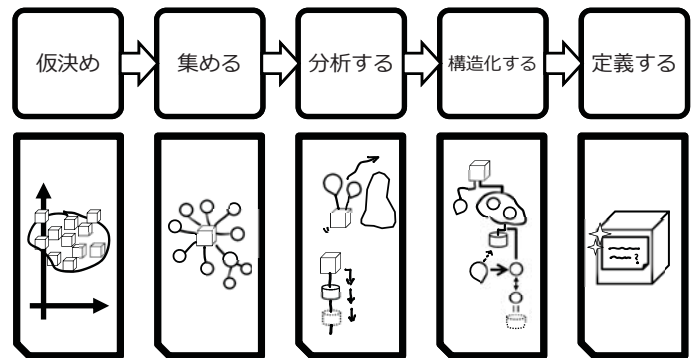
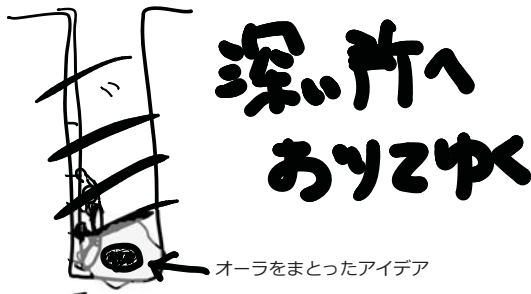
頭の中にある「オーラをまとったアイデア」をどう発展させていくか。

世界観、キャラ、見せ場など、描きたい断片が、自分の中にある。
それを発展させていく方法にどのような方法があるだろうか。

漫画の「最初の着想」を、原点にして、アイデアを発展させて
最終的な「基本コンセプトの決定」をするまで、を、やってみよう。

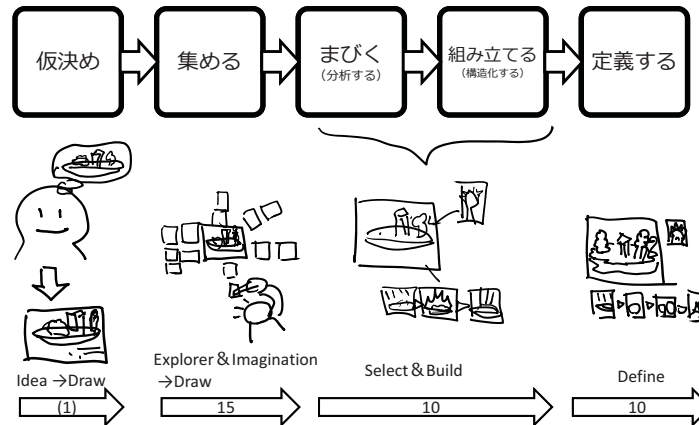


テーマ設定作業の根本的なプロセス



漫画特化版

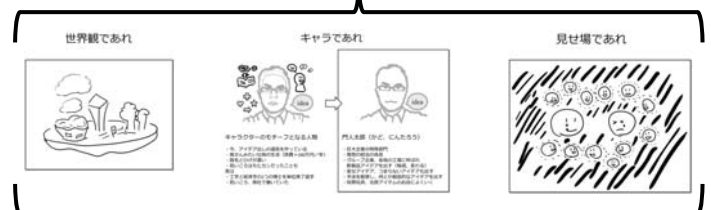
カオス・まびき法



仮決め

まず、最初の着想を、1枚、描こう。

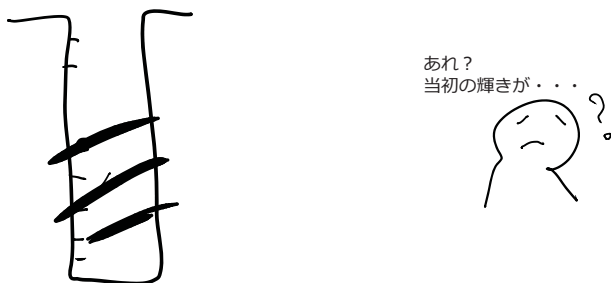
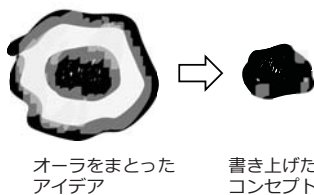
世界観であれ、キャラであれ、シーンであれ、



このほかの「何か」でもOK

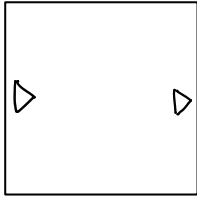
いずれにしても、最初に1つ何かを捕まえる。
(～着想の、起点? みたいな、何か、を。)

(この授業では、練習として、「シーン (見せ場)」起点で、やります。)



集める

次は、ポストイットに2つの△を描く



49

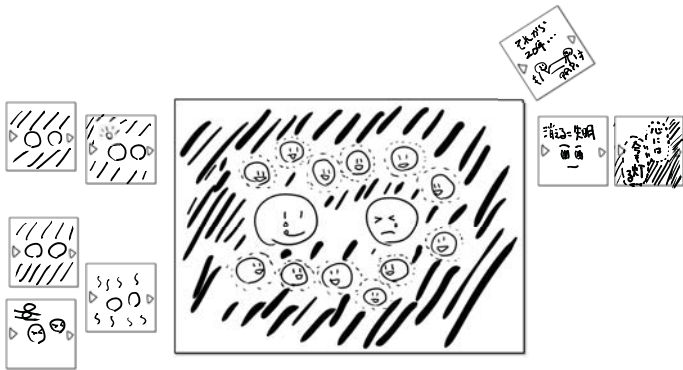
組み立てる
(構造化する)

残った要素（主要な要素）を組み立てる。



(足りない所は、補って)

53



広い平面に張る（窓でも壁でもOK。ずっと占有できる平面ならなんでもOK）
そして“周囲”に、“思い浮かぶこと”や、“時間的な前後”を想像したり、
“関連する事実・情報”を調べて、書き留め、増やしていく。

50

定義する

配布した「シーン（見せ場）」のこと

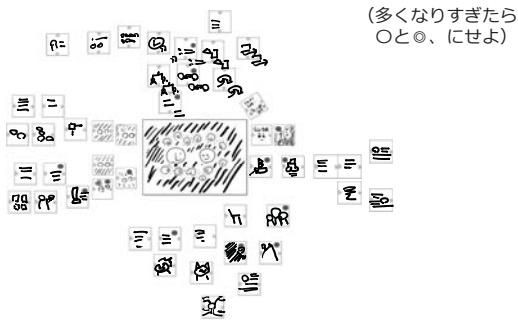
「最初の1枚」も、書き直し、
作品の主要な要素群を定義する



54

まびく

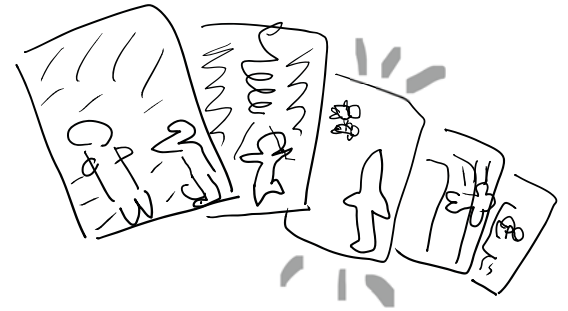
○ 残したいものに赤丸を付ける



(多くなりすぎたら
○と●、にせよ)

51

とりあえずは試してみましょう
(実践！)



4人組（一人ずつでもOK）で、
見せ場を1つ選びます。

あるいは、自分で作ってもOK

55

○ 赤丸のあるものだけを残す



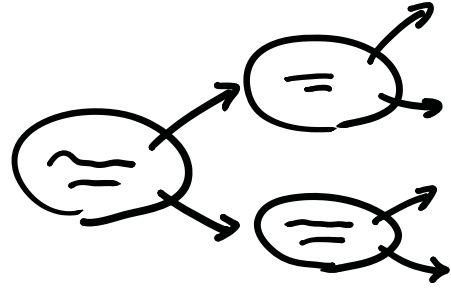
(多すぎる時には
●だけに)

52

56

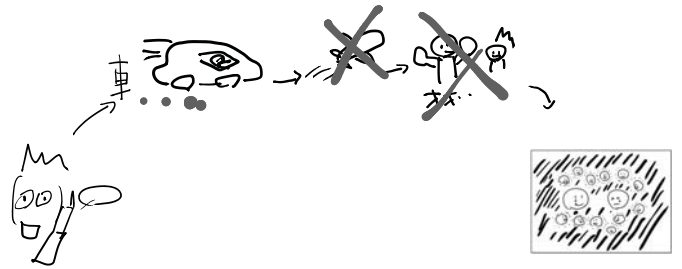
分岐MAP

分岐MAP



(提案する内容は、マインドマップと、エッセンスは同じです)

ストーリーをみたすエピソードが
1, 2, 3, 5と決まっているが、
“4がどうしても思いつかない”という場合、
どのような方法があるだろうか。

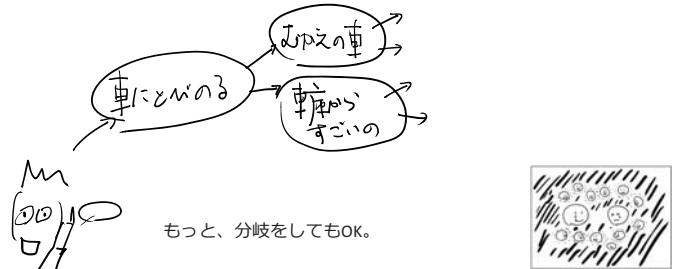


「話はつながるけれど、単純な展開だなあ」
「うむー、そんなに都合よく、会えないでしょ・・・」
・・・などなど。思いつくものの、どうも駄目だなこれ。
そういう時に、「分岐MAP」をします。

エピソード3

エピソード4

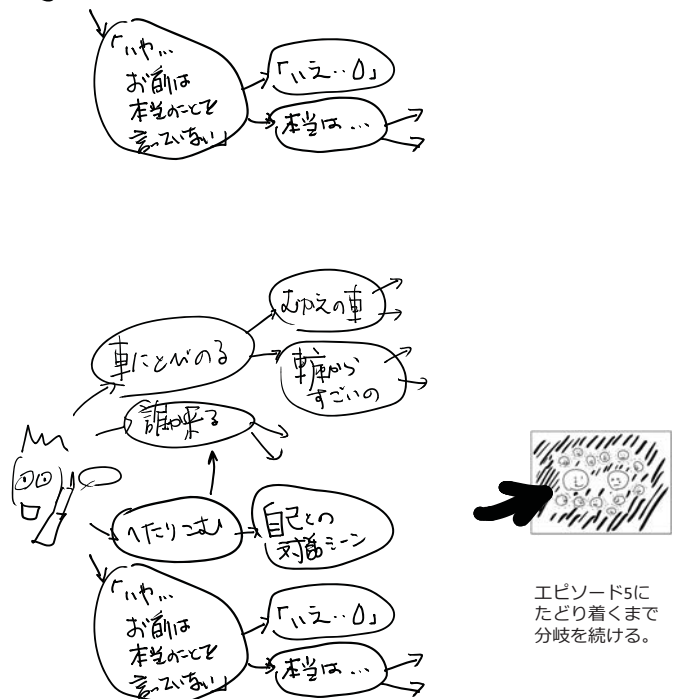
エピソード5



「分岐マップ」という比較的、
単純で愚直なやり方を紹介します。

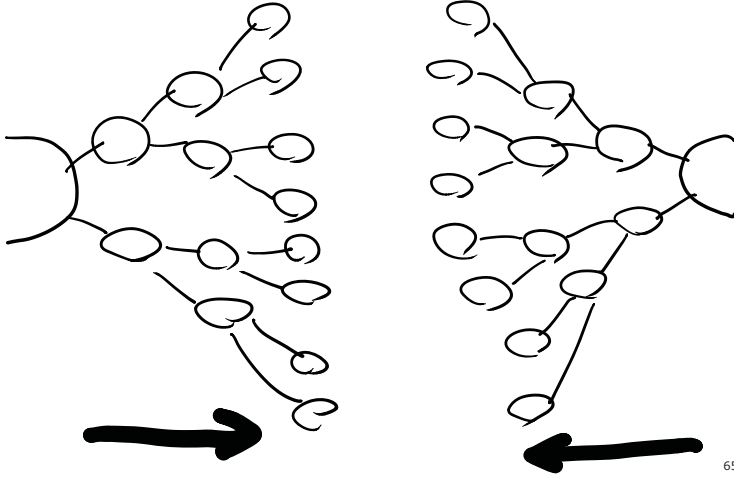
技法としての奇抜さはありませんが、
それだけに、汎用性の広い、考え方です。

多分、自然とそういうことをしている人も多い
でしょうから、大上段に構えて説明すると、
というよりは、一度、明示的に整理してみよう、
というぐらいのトーンで紹介します。

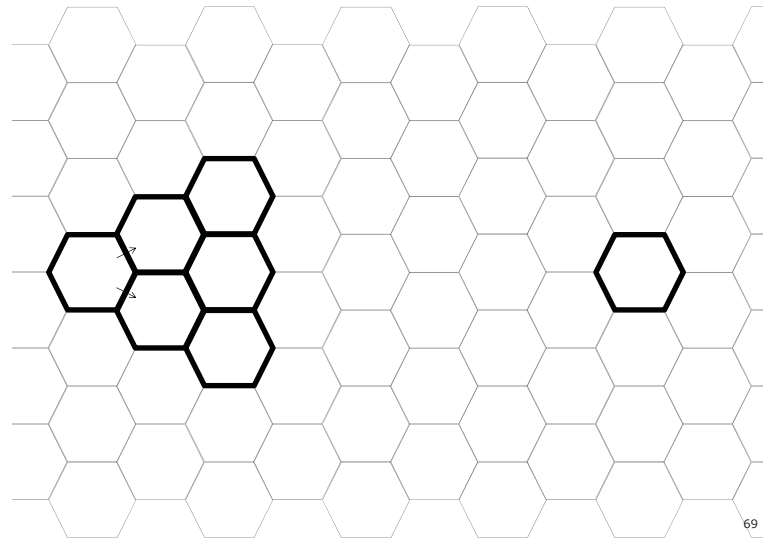


エピソード5に
たどり着くまで
分岐を続ける。

エピソード5の方からも、逆たどりをしていくのも、OK
(ただし、時間を逆に進むのは、幾分、大変)



65



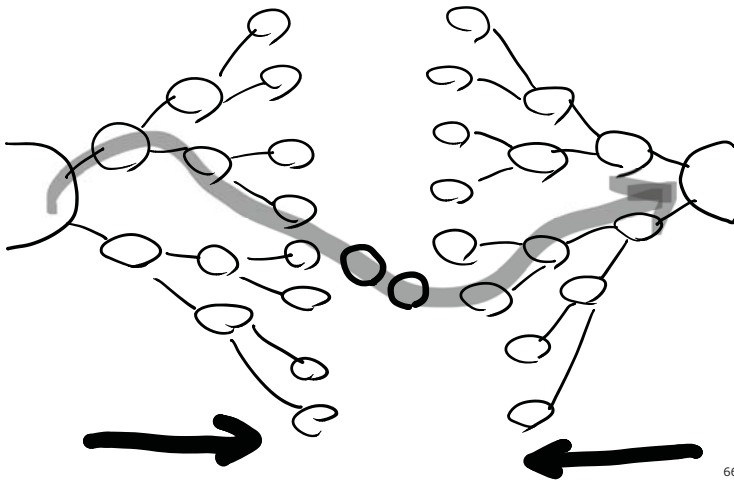
69

演習

「6時間後の結婚式」

かつて愛し合った女性が6時間後に東京で結婚式を挙げる。
京都にいる所持金500円の主人公はどうする？ ←ep3

(ep5は… 主人公、教会の前に立つ)



66

70

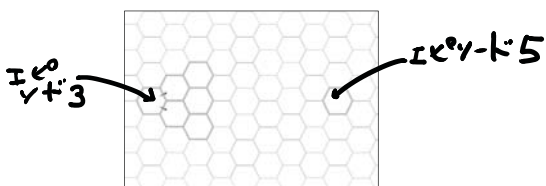
そして・・・

- ・うまくつながっても、ごちゃごちゃするので、つながったら、文章化して、洗練させるべし
- ・極力、分岐MAPのルートを複数ルートつなげ、複数の中から選ぶべし

67

71

真っ白な紙に、書けば十分ですが、発想力の助力となる
(かもしれない) ものを、作ってきました。



マンガラート (枠のあるやつ) のほうが、
マインドマップ (ぐねぐねしたやつ) の方が、合う、
という人には、いいかも。

お好みで。

68

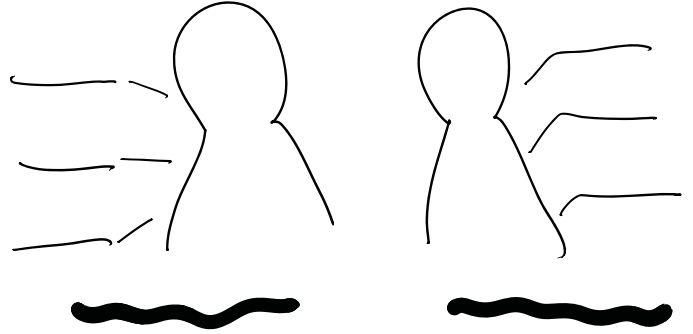
72

ストーリー生成カード

典型的な組み合わせより、そうでないものは、生成するものが創造的になる (創造的認知)



6回繰り返して



2人の主人公を生成

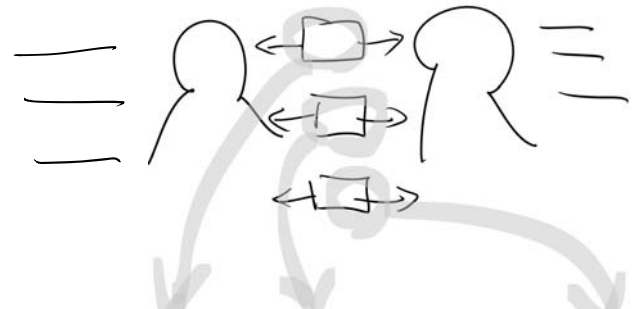
一投目 二投目	1	2	3	4	5	6	7
1	活動性	聡明	社会性	創造的知性	良心的	知識	豊穣
2	正しさ	確立された力	明るく見通し	物質的な豊かさ	発展	前進	悪循環からの目覚め
3	熱心な競争	防御	直観	幸福	調和	成功	正義
4	軽率	身勝手	拘束された力	不運	愚行	暴力	未完成
5	墮落	邪心	激烈	失望	荒廃	仲介	勝利
6	勉強熱心	公正	未知なるもの	前もって定められ動かせるもの	必要とされる破壊	メッセージ	探索
7	位置の変化	管理	大ニュースの到着	交渉	刷新	熱狂	分かってきたこと



この二人が織りなす物語って、一体、どんなものだろう



さらに、3回、繰り返す



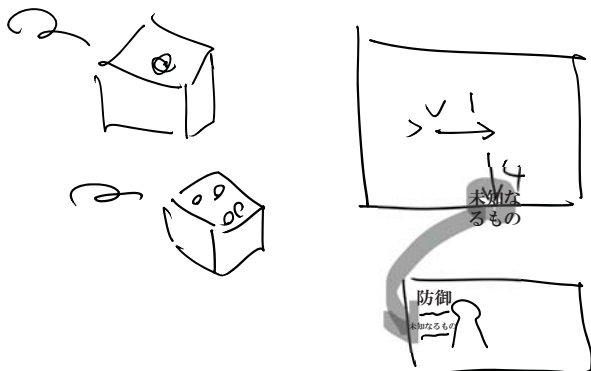
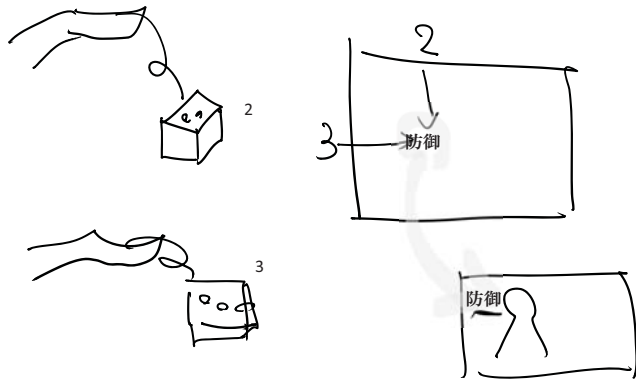
2人の「出会い」→「関係性の発展」→「結末」

発想トレーニングとして、時々遊んでみてください。

“典型的な組み合わせよりも、そうでないものの方が、創造的な概念を生成する”
 ということは、この手法も、慣れてくると、ステレオタイプ化してしまいます。

手法が気に入った方は、あなた独自のものを作ってみてください。

ちなみに) この表は、「タロット」のエッセンスを分解し、構造化しました。



創造的な相互刺激のワークとして

Brain Writing

(書いて回す方式のブレスト)

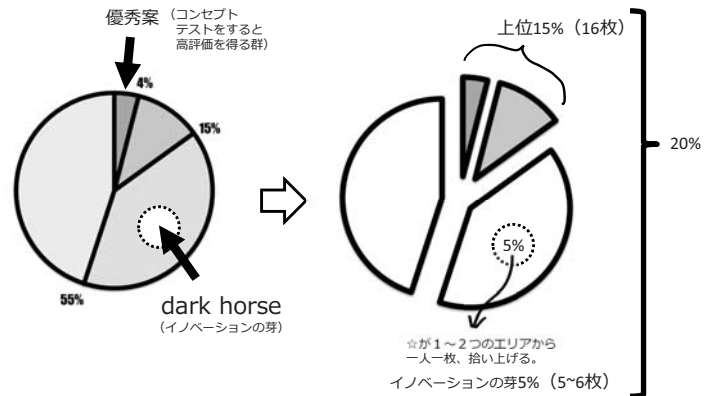
発想のお題

作品の舞台 = 「学園」 にしてみることに。
さて、どんな特徴的な学園にしよう？

ごく平凡の学校、もあり。
特殊な事情の学校、もあり。
架空の物理現象の起こる世界や、
典型的な魔法世界の学校もあり。

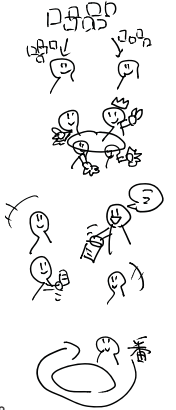
白紙に「舞台を創造する」——最初の段階の“案広げ”を、
思い切りやろう、という場面だと思ってください。

(20%化)



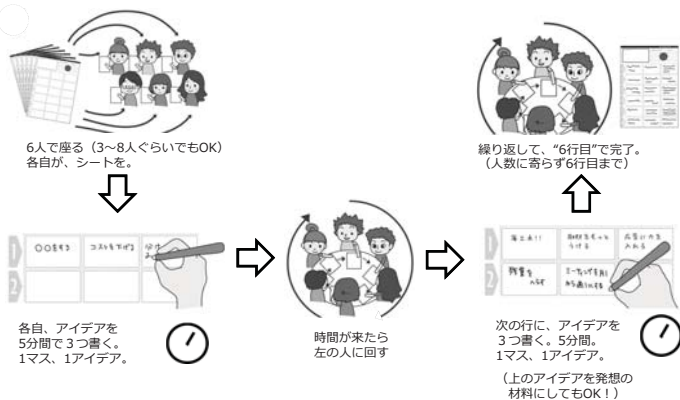
準備：各自、自分の書いたカード（アイデア）を持つ
なお、星なしのカードは、外しておく（お蔵入りボックスへ）

1. じゃんけんをし、一番勝った人から番は時計回り。
2. 番の人は、手持ちの中から紹介したいカードを一枚だし、中身（アイデア）を紹介。
3. 他の人は、手持ちの中に、類似する案、関連する案があれば、紹介し、カードをつなげる。（目安となる上限は5, 6枚まで）
4. なお、それらが刺激剤となって意見がでるなら、ミニ・ブレストを（2~3分）してもよい。（新たにアイデアが出たならそれも、加えておく）
5. 次の人へ番が移る。同様に進行。全員の手持ちのカードがなくなるまで、回していく。

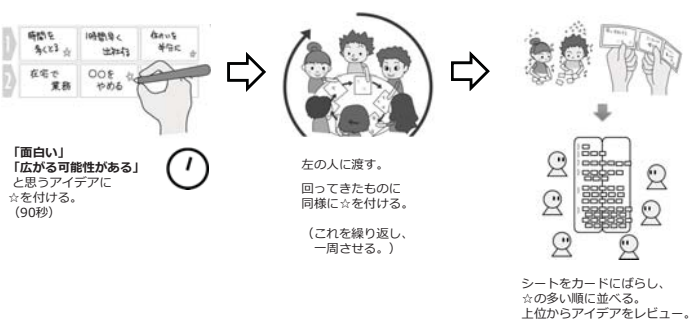


→ まとまりごとに、A4 (又はA3) に貼る

ブレインライティング



(ハイライト法)



イメージーションの促進要因

(Alex.Osbornの文献より石井にて抽出)

想像力の促進要素

環境

- ・場所 (寝室、飛行機、汽車、浴室、馬)
- ・夢想の場所 (教会、演奏会、船)
- ・場の空気 (自由、民主主義的)
- ・時間 (午前中)

行動

- ・書く
- ・スタートする
- ・締め切りを設定する
- ・発想数を自分に課す
- ・一定時間を割り当てる
- ・知識を得る
- ・本を読む
- ・想像力の訓練を考える
- ・歩く・追跡
- ・体験する・苦勞・雑用
- ・眠り
- ・課程を取る
- ・乗り物に乗る・旅
- ・努力の習慣・持続

道具

- ・紙と鉛筆・カード
- ・音・におい
- ・クイズ・パズル・ゲーム

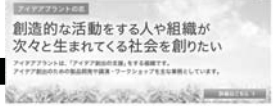
人

- ・共同作業

心理

- ・関心
- ・肯定的態度
- ・友情の雰囲気
- ・精神集中
- ・意思 (自分を強いる)
- ・精力的精神・熱意
- ・勇気・自己激励
- ・感情 (愛・利他) (希望・期待)
- ・感情 (欲) (危急)

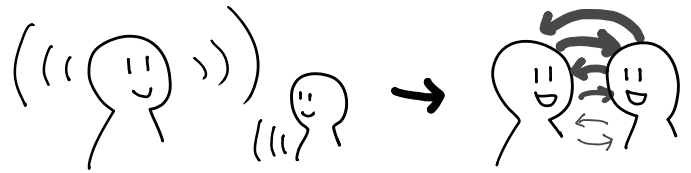
終わりに (メッセージ)



石井力重 Rikie Ishii
アイディアプラント IDEAPLANT



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

プレストできる友人がいることって、結構、大きいんです。

(特に、新しいことに挑戦するような、生き方をする人にとっては・・・)

本日はありがとうございました。

