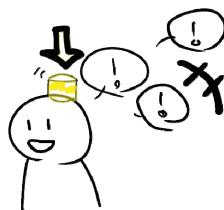


# 「アイデア・スイッチ」の授業



1

memo

2016年4月19日  
13:00 ~ 16:10  
京都精華大学  
マンガ学部 ストーリーマンガコース

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

2

## 進行

- 0) 発想の特性
- 1) ブレインストーミング・カード
- 2) ブレインストーミングの根底にあるもの

- |                |  |   |      |
|----------------|--|---|------|
| 時間次第<br>(選べます) | <ul style="list-style-type: none"><li>A ) 吐き出し・まびき法</li><li>B ) 分岐MAP</li><li>C ) ストーリー生成カード</li></ul>       | } | ここ専用 |
|                | <ul style="list-style-type: none"><li>3) 想像力の促進要素</li><li>4) マインドマップ・マンダラート</li><li>5) 黙って書き回すブレスト</li></ul> |   |      |

0

# 頭が持っている 発想の特性？

## 発想の特性

### “アイデアメーション”



『スウェーデン式アイデア・ブック』  
フレドリック・ヘーレン

初めて出る  
5~6個  
=驚くほど、  
皆、同じ

### “アイデアの通せんば”



『創造力を生かす』  
A. オズボーン

思いつくことは何でも  
バケgingいても  
つまらなくても  
書かないことには  
他のアイディアの  
通せんばをする

( Next Zone )

独創的なアイデアは、  
手前にある見つけやすいアイデア  
(当たり前のアイデア) の奥に。



まずは  
「手前にあるアイデアを  
出し尽くす」必要がある。

『アイデア・スイッチ』  
石井力重

5

6

memo



- ・出し尽くした
- ・苦しい

を



もう少しで、  
独創の案に手が届きますよ、  
という“シグナル”

と、捉えて・・・



## 出し尽くしたら、あと10個

(出すと苦し紛ればかりに思えますが、2~3 / 10は、“☆”が)

7

8

1

# Brainstorming Card

## ブレストの準備運動

Warming Up of Brainstorming

# 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.

9

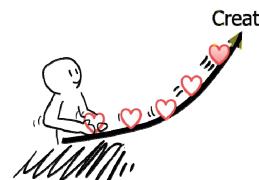
10

2

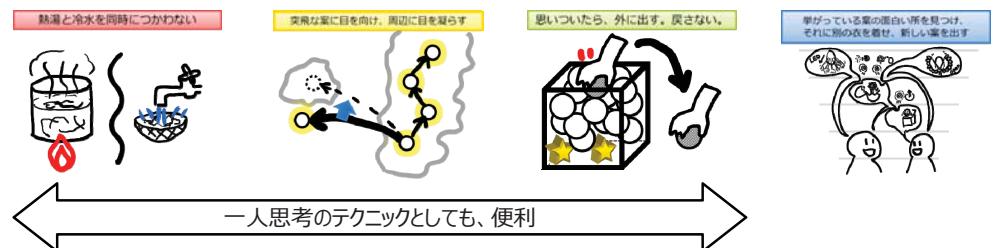
ブレインストーミングのルールの根底にある  
「創造的な思考展開モデル」

## 創造力のガイド

(ブレストのルールの根底にあるもの)



- 1** 判断を先に延ばす  
Defer Judgment
- 2** 大胆なアイデアを歓迎する  
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



11

12

凡案を出し尽す

③ 量を求める  
Go for Quantity

- 
- 
- 

13

意識～前意識～無意識  
Mind Wandering (無意図的想起)

② 大胆なアイデアを歓迎する  
Encourage Wild Ideas

- 
- 

15

特性：思考節約  
→妥当を小刻み（固定観念）  
OBゾーンOK（多様性の担保）  
～2!テクニック

囚われの外へ

# 面白いとこを使う

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

•

•

•

•

17

# 閃きと批判は、時間的にずらす

1 判断を先に延ばす  
Defer Judgment

(日本では、このルールの訳として“批判禁止”と表現されることが多いですが……)

•

•

•

~一人思考の観点では～  
創造的退行(抑圧から表出化へ)  
～集団の観点では～  
評価懸念(evaluation apprehension)の緩和  
心理的安全性(psychological safety)

熟達者は「霜降り」の如く「閃き・批判の高速切替」

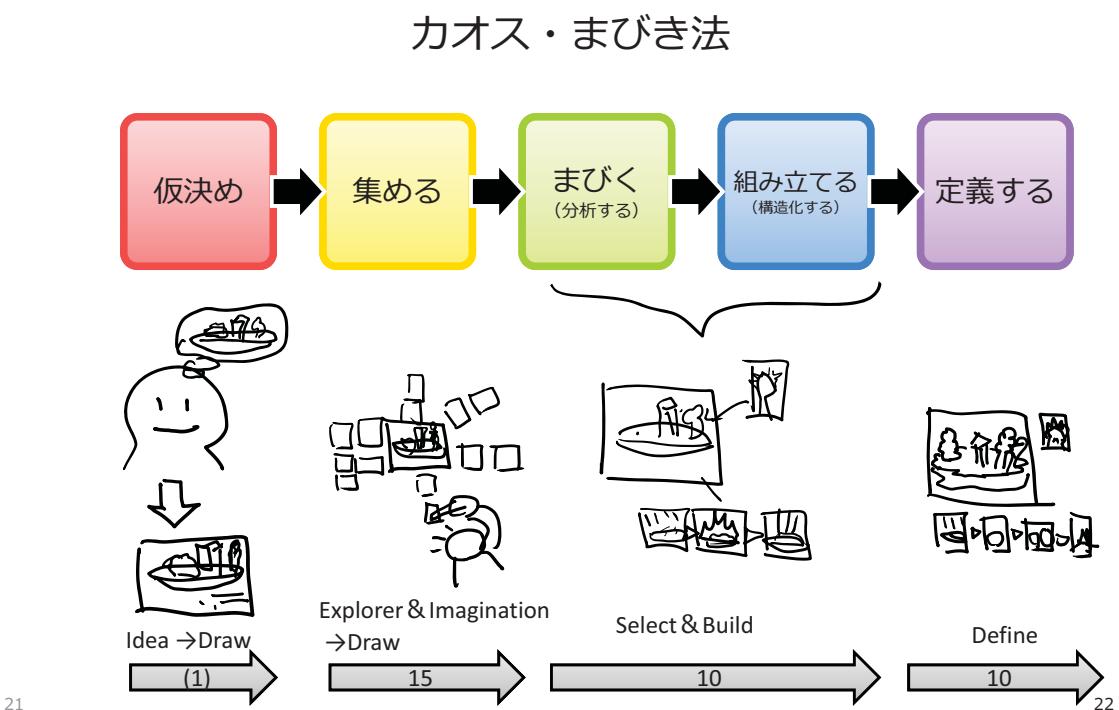
【エキスパート向け解説】  
「批判」を、一呼吸おいて駆使する  
◎・・・〔良点発見〕  
○・・・〔建設的(実現をもたらす)批判〕  
×・・・〔批難〕(Blame: 欠点をとがめる)

19

A

## 吐き出し・まびき法

ふんわりした考えを全部吐き出し、  
極限まで間引き、  
最後に残るものを見つける

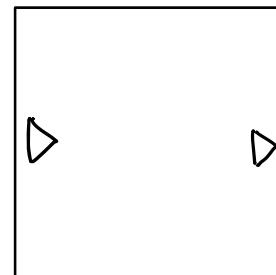


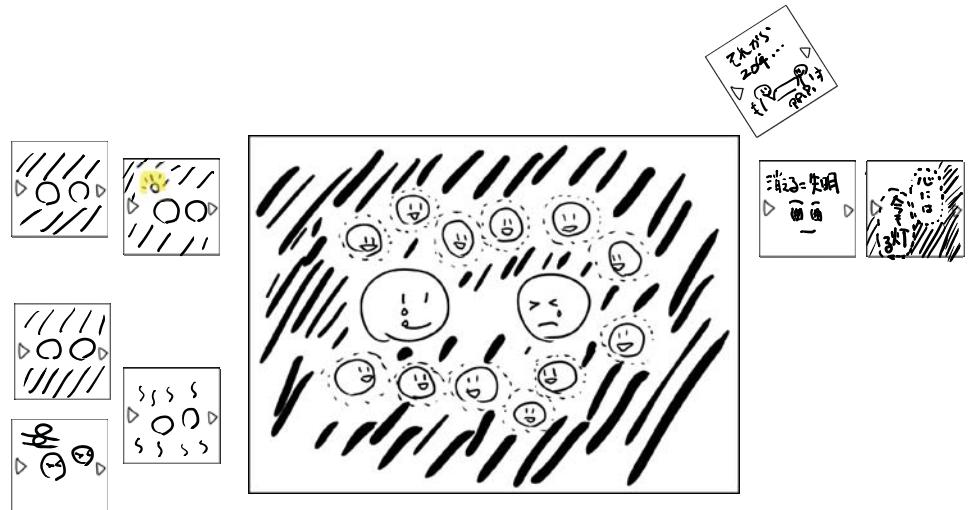
仮決め

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、

集める

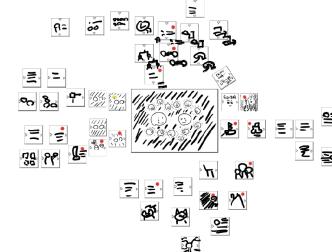
次は、ポストイットに2つの△を描く





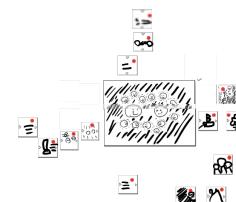
まびく

○ 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)

○ 赤丸のあるものだけを残す



(多すぎる時には  
◎だけに)

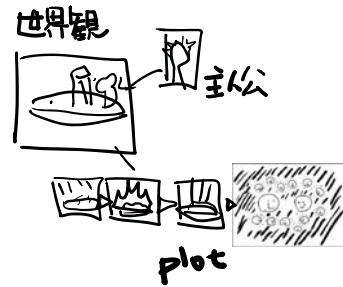
広い平面に張る（窓でも壁でもOK。ずっと占有できる平面ならなんでもOK）  
そして“周囲”に、“思い浮かぶこと”や、“時間的な前後”を想像したり、  
“関連する事実・情報”を調べて、書き留め、増やしていく。

25

26



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)

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

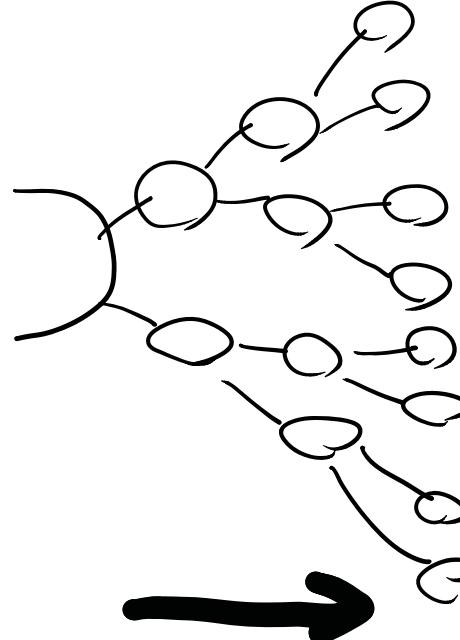


27

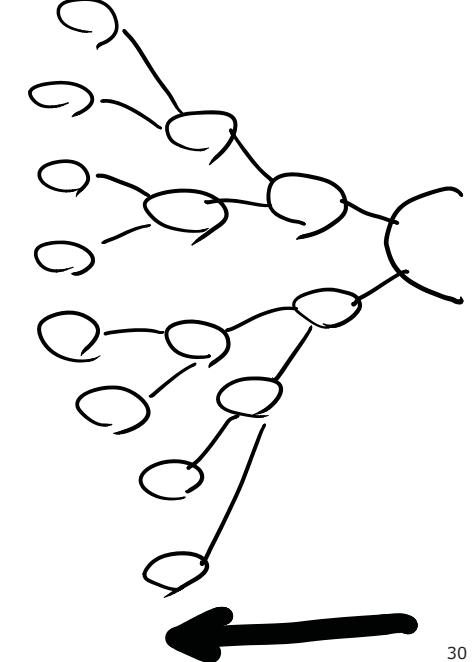
28



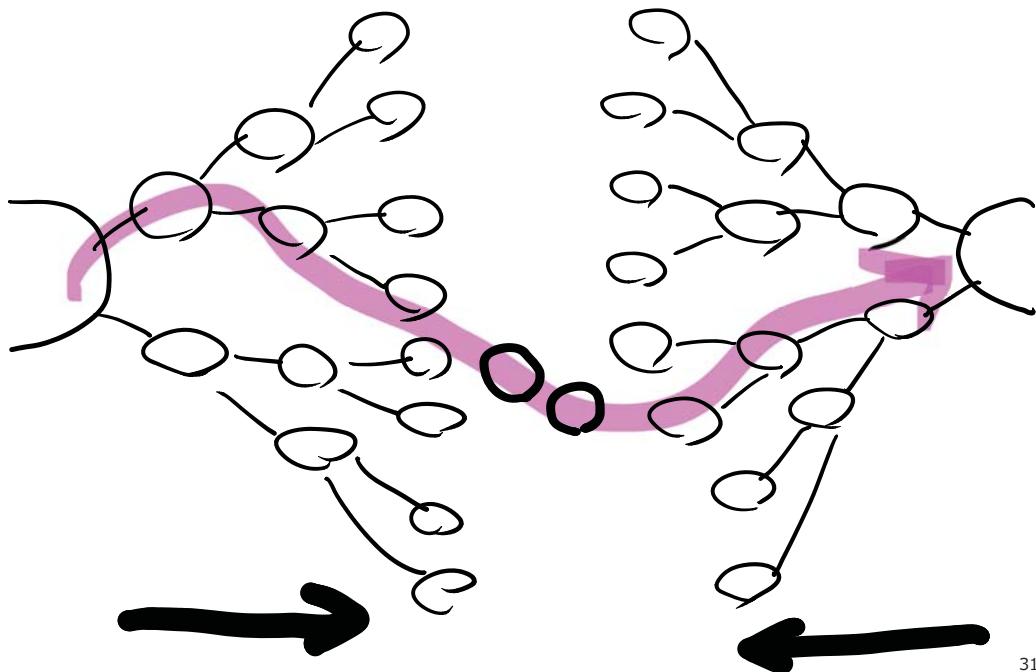
エピソード5の方からも、逆たどりをしていくのも、OK  
(ただし、時間を逆に進むのは、幾分、大変)



29



30



31

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

32

C



## ストーリ生成カード

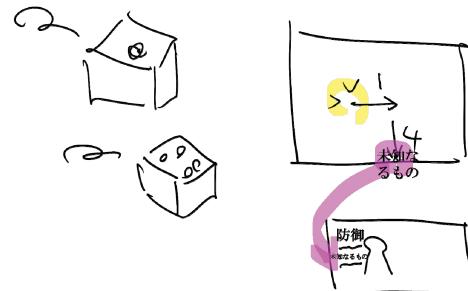
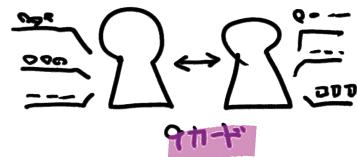
典型的な組み合わせより、そうでないものは、  
生成するものが創造的になる  
(創造的認知)

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

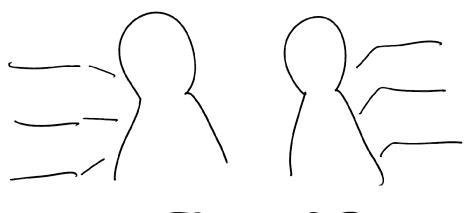
33

### 使い方1

#### 「二人の主人公」形式



6回繰り返して



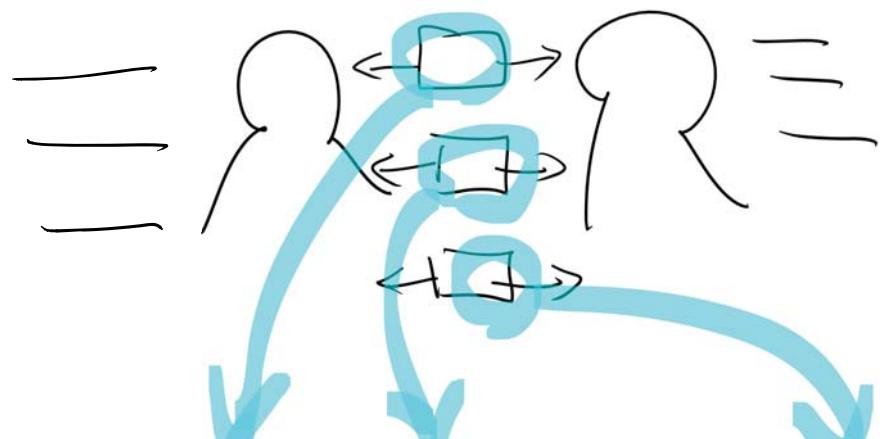
2人の主人公を生成

35

36

さらに、3回、繰り返す

発想トレーニングとして、時々遊んでみてください。



2人の「出会い」 → 「関係性の発展」 → 「結末」

“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、あなた独自のものも作ってみてください。

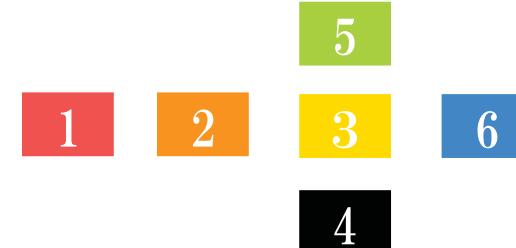
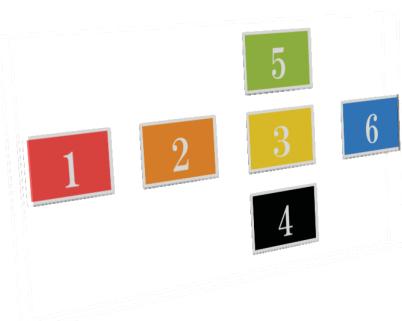
ちなみに) この表は、「タロット」のエッセンスを分解し、構造化しました。

37

38

使い方2

「物語の基本構造」形式



1=主人公の過去  
2=主人公の現在  
3=主人公の近い未来  
4=壁(主人公の前進を邪魔するもの)  
5=壁を乗り越える助けとなるもの  
6=たどり着く未来

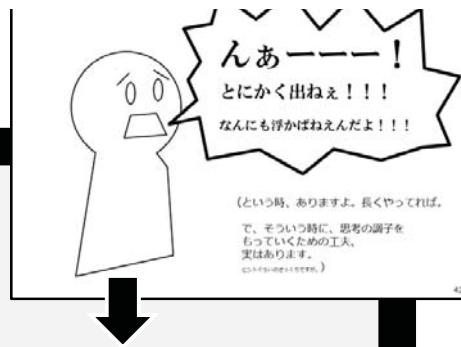
39

40

3

## イマジネーションの促進要因

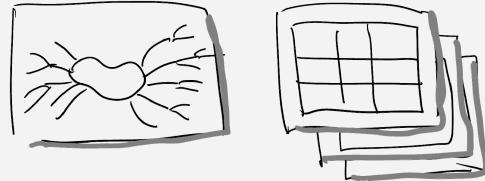
(Alex.Osbornの文献より石井にて抽出)



41

4

## 「マインドマップ」「マンダラート」



42

## 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・苦労・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

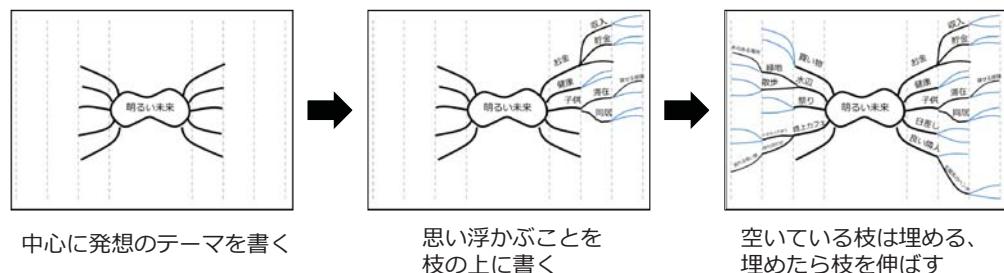
人

- ・共同作業者

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）

## マインドマップ



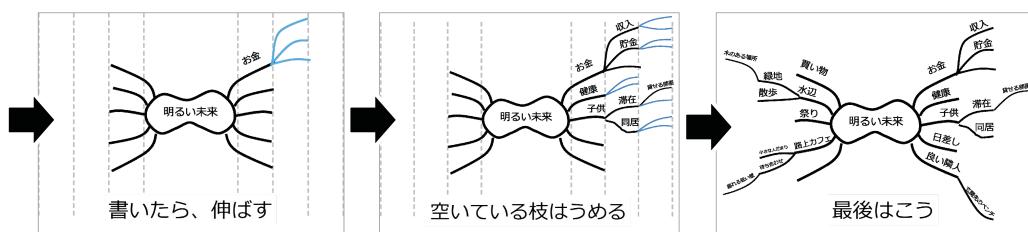
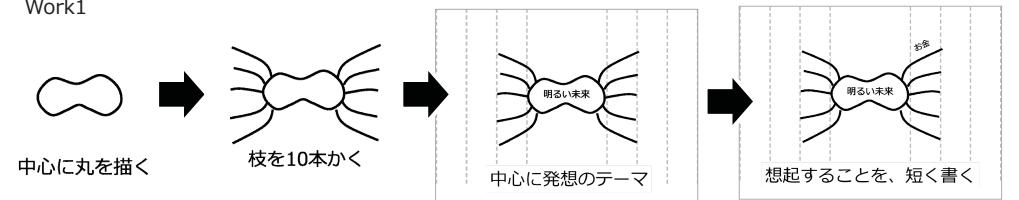
43

面白い要素を  
発想の材料に

44

## マインドマップ (詳細版)

Work1



Work2

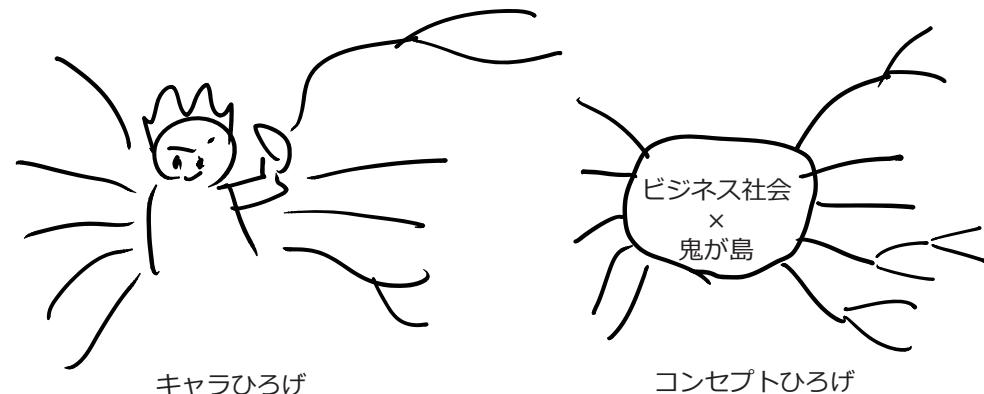
線で関連付け  
・似ている／原因と結果／包含／逆や対立

Work3

中でも注目したいものに丸つけ  
(目安は3つぐらい)

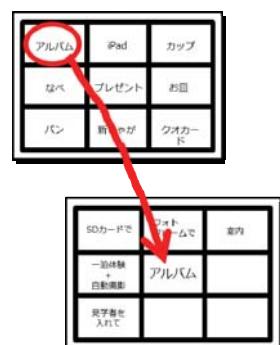
45

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、雰囲気が壊れるような感覚」  
のようなものをぐいっと引き出したい時に便利



46

## マンダラート



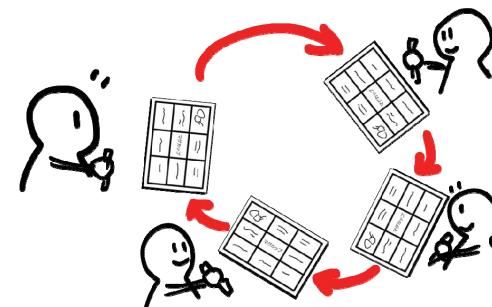
面白い要素を発想材料に

47

## ぐるぐるワーク

(マンダラート/マインドマップ/はちのすノート 共通)

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。（複数枚書いていれば全部）
- 回ってきたシートの各枠を見て☆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ください。☆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。

48

5

## 黙って書き回すブレスト 「ブレイン・ライティング」

## ブレインライティング



6人で座る（3～8人ぐらいでもOK）  
各自が、シートを。



各自、アイデアを  
5分間で3つ書く。  
1マス、1アイデア。



時間が来たら  
左の人回す



繰り返して、「6行目」で完了。  
(人数に寄らず6行目まで)



次の行に、アイデアを  
3つ書く。5分間。  
1マス、1アイデア。  
(上のアイデアを発想の  
材料にしてもOK !)



50

49

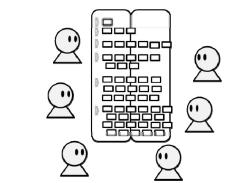
## (ハイライト法)



「面白い」「広がる可能性がある」と  
思うアイデアに  
☆を付ける。  
(90秒)



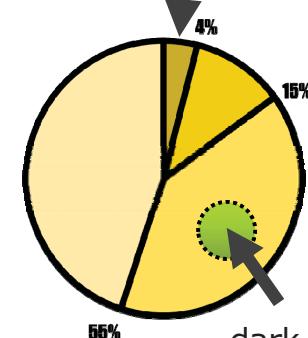
左の人に渡す。  
回ってきたものに  
同様に☆を付ける。  
(これを繰り返し、  
一周させる。)



シートをカードにばらし、  
☆の多い順に並べる。  
上位からアイデアをレビュー。

## (20%化)

優秀案 (コンセプト  
テストをすると  
高評価を得る群)



dark horse  
(イノベーションの芽)



上位15% (16枚)

20%



☆が1～2つのエリアから  
一人一枚、拾い上げる。

イノベーションの芽5% (5~6枚)

51

52

石井から

## 終わりに (メッセージ)

53

## 今日の話の参考文献

- ➡ 1『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)
- 2『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が、本質を理解に至るには実践が必要)
- 3『創造力を生かす—アイディアを得る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。)
- ➡ 4『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。)
- 5『発想法—創造性開発のために』  
(KJ法の川喜田二郎氏の著書)
- 6『アイデア・バイブル』（マイケル・マハレコ）  
(論理的、感性的、の多様な発想技法など)



アイデアプラントの志

## 創造的な活動をする人や組織が 次々と生まれてくる社会を創りたい

アイデアプラントは、「アイデア創出の支援」をする組織です。  
アイデア創出のための製品開発や講演・ワークショップを主な業務としています。

詳細はこちら >

石井力重 Rikie Ishii  
アイデアプラント IDEAPLANT

54

## 発想道具一覧

- ➡ IDEAPLANT 『 Brainstorming Card 』 ※  
アイデアワークショップ専用ツール (一般販売無し)



- IDEAPLANT 『 アイデアトランプ 』  
<http://www.ideaplant.jp/products/ideatrump/>



- IDEAPLANT 『 ブレスター 』  
ブレインストーミング学習ツール



- IDEAPLANT 『 智慧カード 』  
<http://www.ideaplant.jp/products/chiecard3/>  
(スマホアプリ : KAYAC 『ideaPod』 )



- ➡ IDEAPLANT 『 ブレインライティングシート2 』  
<http://www.ideaplant.jp/products/bws2/>



- IDEAPLANT 『 IDEAVote 』  
アイデアを創造的に絞り込む方法を学ぶツール

- IDEAPLANT 『 SCAMPERカード 』 ※  
アイデアワークショップ専用ツール (一般販売無し)  
⇒図表 : 抽著『アイデア・スイッチ』まえがき



- IDEAPLANT 『 ASOPICA (連想の4法則カード) 』  
<http://www.ideaplant.jp/products/asopica/>

55

56