2012.10.30 15:15-17:45
早稲田大学 人間科学部

アイデアデザイン・ワークショップ

アイデアプラント
代表　石井力重 (Rikie Ishii)
rikie.ishii@gmail.com

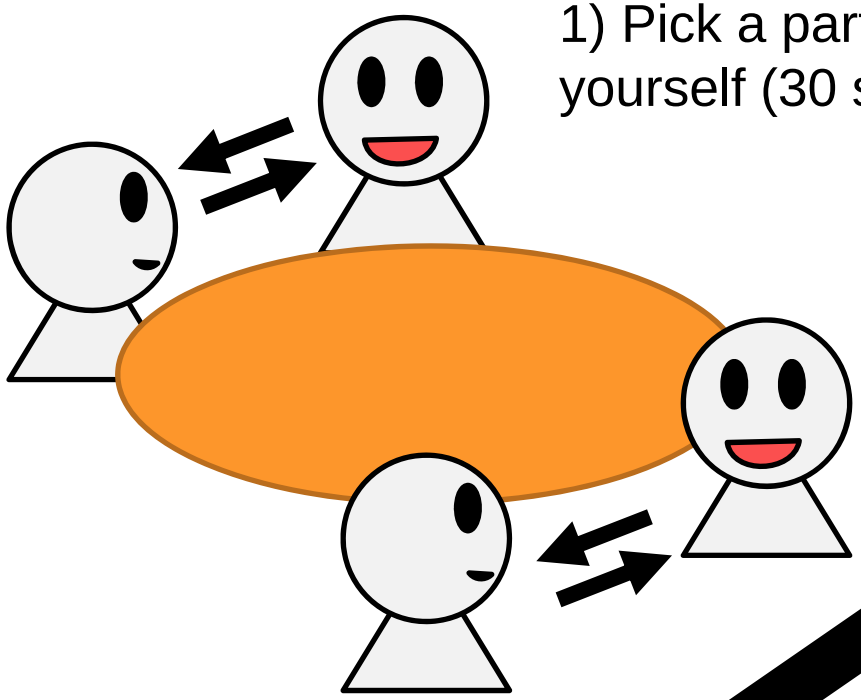
0

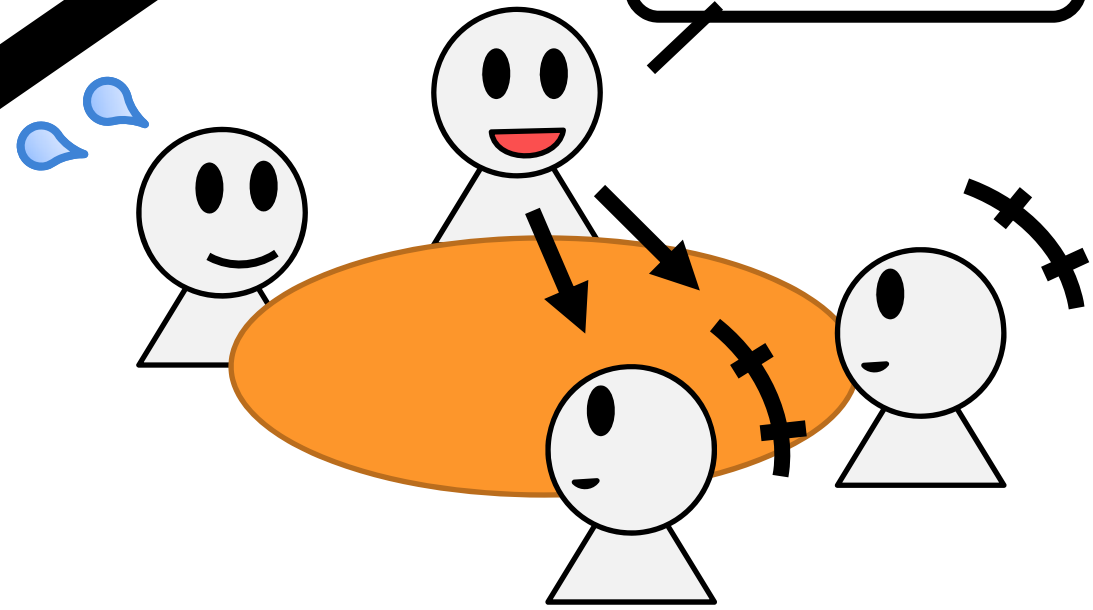
『他己紹介』

Introducing Others

1）ペア、自己紹介（30秒ずつ）

1) Pick a partner and introduce yourself (30 sec. each)





2）グループ、他己紹介（30秒ずつ）

2) Introduce your partner to the group (30 sec. each)

発想テーマ

Workshop Theme

「新しい玩具のアイデア」

“Ideas For a New Toy”

テーマ設定のコツ

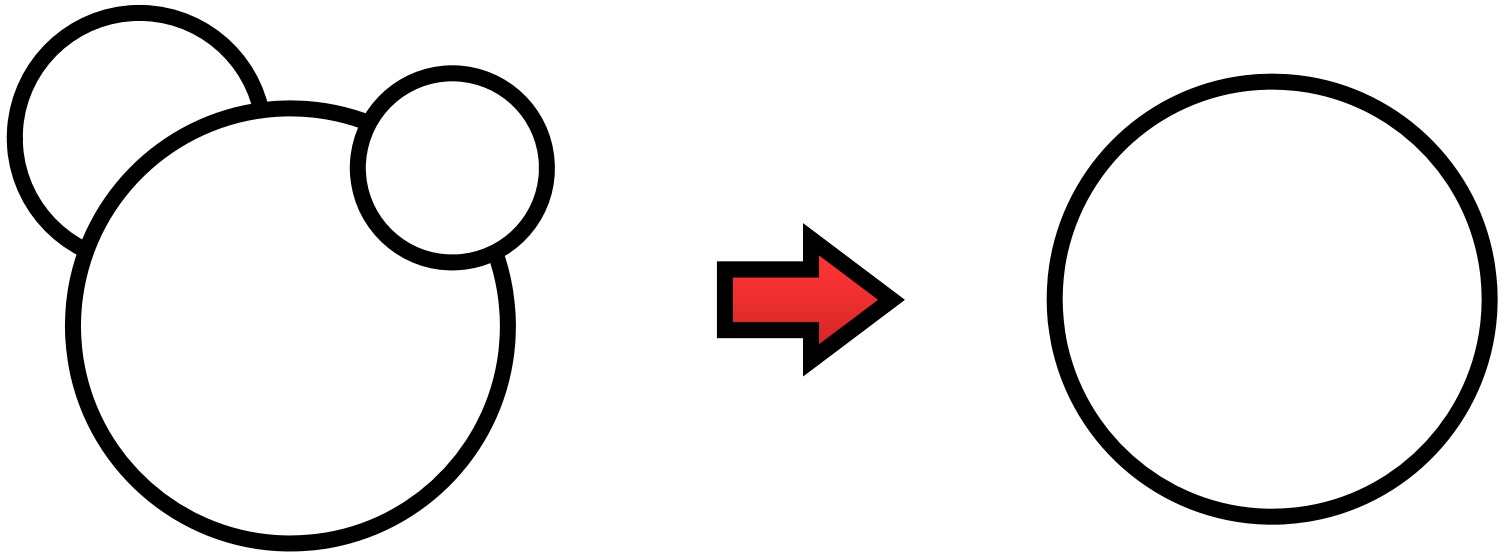
発想を引き出しやすいテーマの作り方

アイデアワークの成否の8割は
テーマ設定の良し悪しに依る。

よいテーマを設定するには
どうすればいいだろうか？

1

1つ化



問題を**１つ**にする

人は**複数の問題を同時に考えると十分に本来の思考能力を使うことができない。**
複数の問題を包含している場合、どんどん分解し、一番重要な問題１つを発想のテーマにする。なお、必ずしも「削る」方向にしなくてもよい。問題を包含するように、大きな問題1つにする場合や、その中間で、中途半端にある部分は剥ぎ取り、
ある部分は問題を拡げて1つにする場合もある。この操作で、**最も大事なこと**は、
当初の問題を、より良く近似できるように「1つ化」をすることである

2

制限

問題のパラメータが非常に範囲を含むと考えにくい。そういう場合は積極的に、**ある程度の狭い幅に限定する。あいまいな条件を具体的な条件に狭くする**と、発想力を強く引き出すことができる。条件を狭めていくと、次第に「発想しやすい頃合いの狭さ」感覚がつかめてくる。当然、アイデアは当初の条件よりも狭い「特殊解のような状態で解く」感じになる。3つぐらいの限定範囲で、特殊解（アイデア）を得て、当初の広い条件にむけて、アイデアを拡張する。

3

テーマ定型文

世の中のアイデア出し

テーマ定型文

**〇〇するには、
どうすればいいか？**

世の中のアイデアだしは、9割は問題解決（1割は新規構想）。これには**発想を引き出しやすいテーマ文**がある。**テーマ定型文は「○○するにはどうすればいいか」。これに当てはめてテーマを書こうとすると良いテーマができる。**
なお、上手く当てはまらない場合がある。テーマ定型文に強制的に当てはめると「どうも、おかしい。それは本当の問題ではないよね？」と感じる。定型文で書くと、テーマが十分に検討されていない場合、それに気が付くことができる。
（なお、残り1割（新規構想型）はフォーマットは未確立。しいて言えば**「新しい〇〇のアイデア」**というフォーマットであるが、そうでない良いテーマ文もある）

発想テーマ

Workshop Theme

採用

「満員電車を楽しくするには
どうすればいいか」

本日の内容 Today's Contents

1．記憶のサルベージ「好きだった玩具」
Salvaging Your Memory "My Favorite Toys"

2．五分交代のペアブレスト「Speedstorming」
5-min. Pair Brainstorming Rounds "Speedstorming"

3．アイデアを書く「アイデア・スケッチ」
Writing Down Ideas "Idea Sketches"

4．良案抽出「ハイライト法」
Extracting Good Ideas "Highlight Method"

5．上位案の紹介「アイデアのレビュー」
Introducing Top-ranked Ideas "Idea Reviews"

6．良案を発展させる「発展ブレスト」
Expanding On Good Ideas "Development Brainstorming"

7．勝ち上がり式の発表「プレゼン・トーナメント」
Knockout-style "Presentation Tournament"

1

記憶のサルベージ

Salvaging Your Memory

主題に関連することを、記憶の中から引き揚げる

Retrieve from your memory information relevant to the theme

「好きだった玩具」ワーク

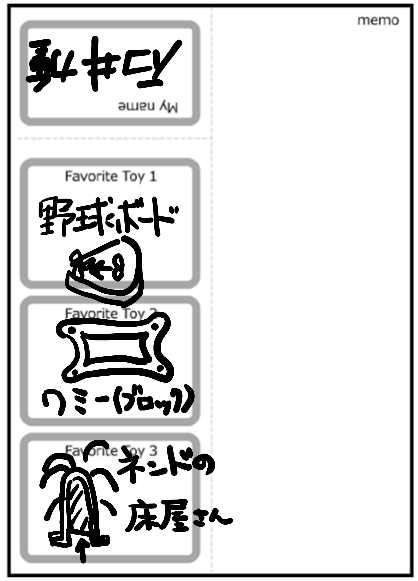
“My Favorite Toys”

あなたが子どもの頃、あるいは　　、
好きだった玩具を3つ、書いてください。
なるべく絵で描いてください。

Write about 3 toys that you liked as a child, or that you like now.
Describe them, if possible, in pictures.

→　ペア・ブレストの時に
　　発想の材料として使ってください

You will use these notes in the next step:
5-min. Pair Brainstorming Rounds.



2

スピードストーミング

“Speedstorming”

5分交代のペアブレスト

5-min. Pair Brainstorming Rounds

発想テーマ

Workshop Theme

「満員電車を楽しくするには
どうすればいいか」

ペア・アイデア出し（他花受粉）

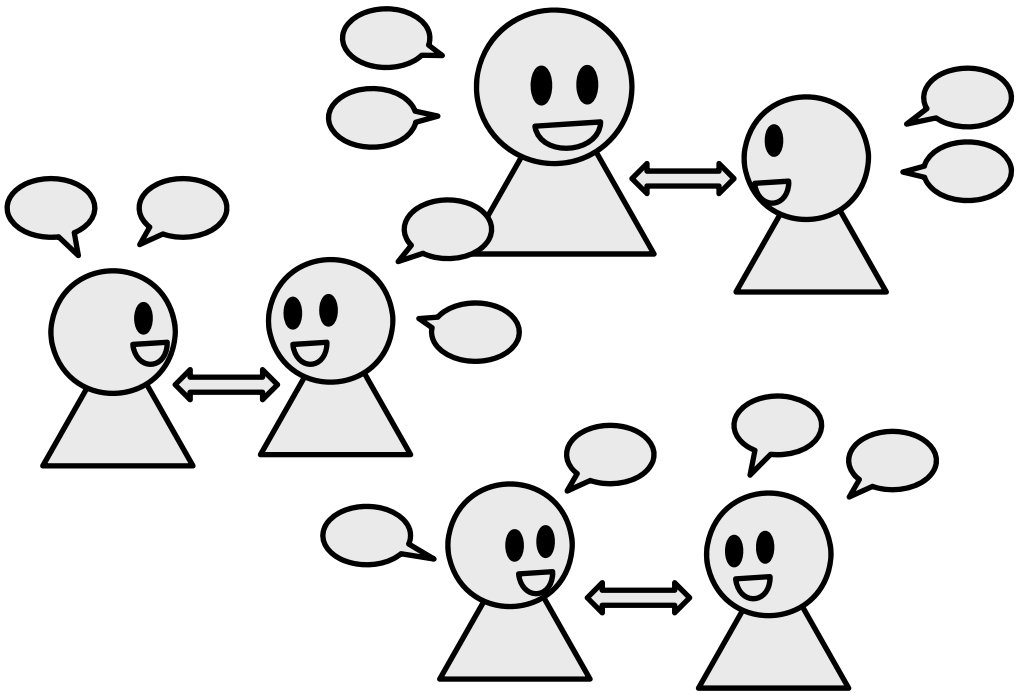
Generate ideas in pairs (inspire each other)

Speedstorming

- UC Berkeleyで開発されたアイデアワークの方法

  Developed by the University of California, Berkeley
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい

  An effective approach to interdisciplinary collaboration



5分間、アイデアだし

Exchange ideas (5 min.)

1分間、メモ取り

Take notes (1 min.)

ペア交代

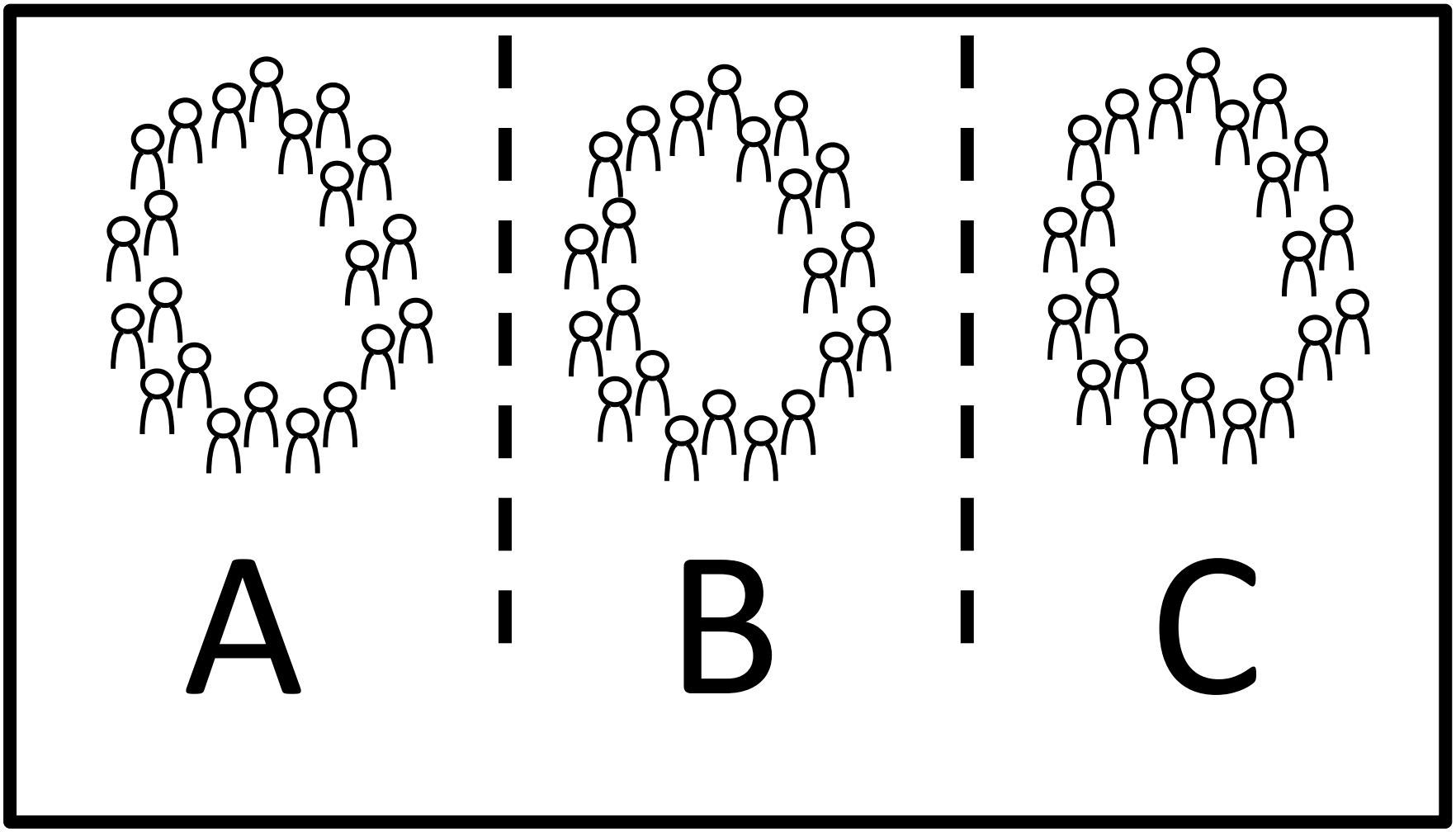
Change partners

× 5セット

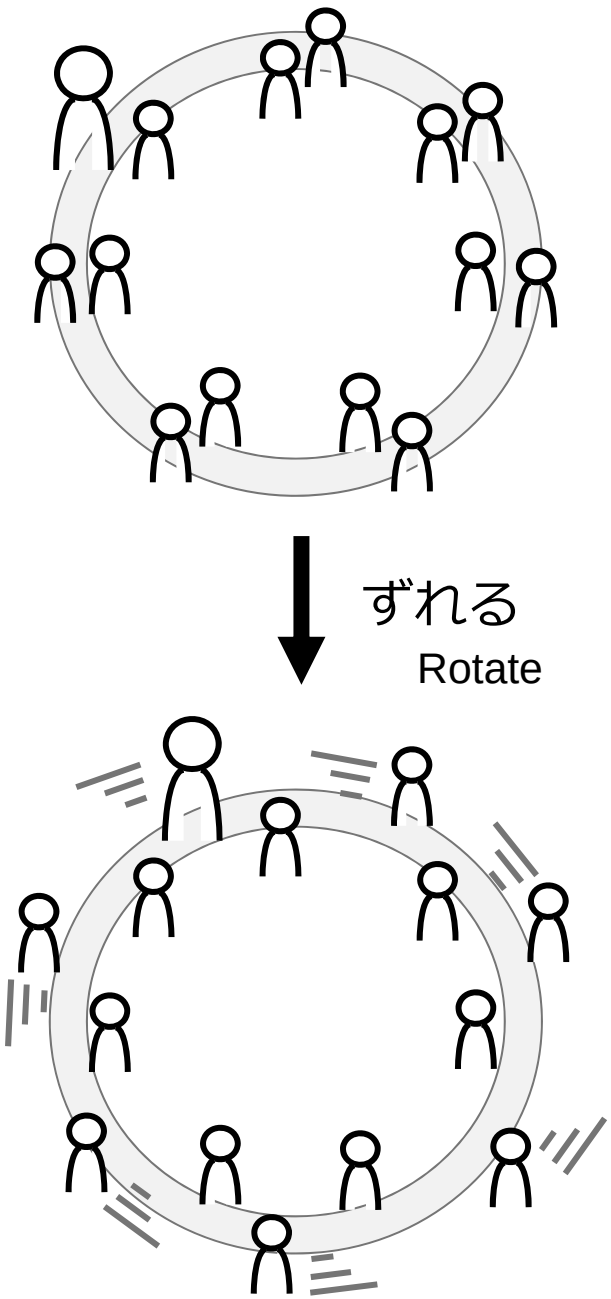
x 5 rounds

今のメンバーとできるだけ分かれ
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）

Find a fresh set of partners
and form a bigger groups arranged in double circles (About 20 members per group)



やり方 Speedstorming rules



① ペアで、輪に

Form a double circled in pairs

② 5分間、ペアで

（ブレスト。アイデアを紹介しあって、拡げる）

Exchange ideas (5 min.)
(Share your ideas on the theme and expand on them)

③ 1分間、メモタイム

（会話を、徐々に収束）

Take notes (1 min.)
(Sum up the discussion)

④ 挨拶、外側が１つ移動（時計回りに）

Thank your partner
Members facing inward move one spot clockwise

～　計5回、実施　（計30分）

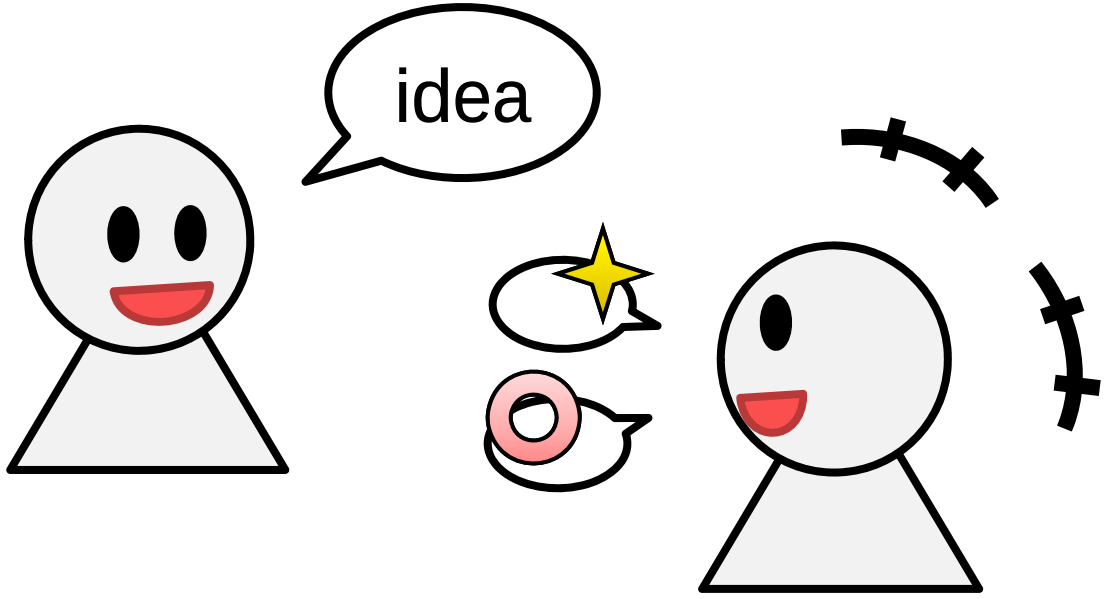
Repeat 5 times (total 30 min.)

コツを１つだけ。

A word of advice

「プレイズ・ファースト」

“Praise First”



アイデアの良い所に光を当てて
コメントする

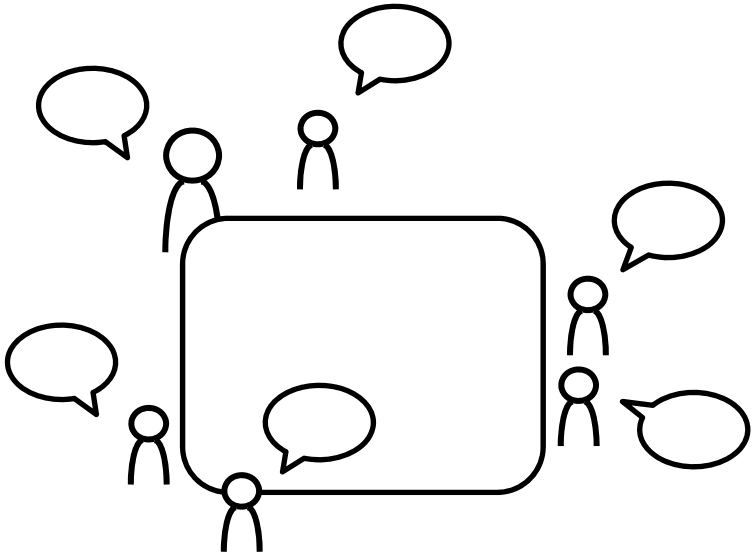
Give feedback emphasizing the good side of the idea

補足

Speedstormingの
（五分交代のペアブレスト）

普段の職場・会議での活用の工夫

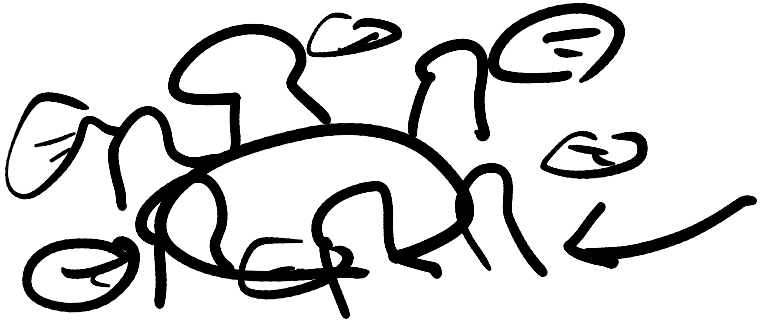
会議でアイデアが出ないときの処方



① 適当に、ペアになる

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、拡げる）

③ 1分間、メモタイム
（会話を、徐々に収束）



④ 別の人とペアを組む。
（計3回やります。毎回違う人
とペアになってください。）

⑤ 元の会議サイズに戻す

2-2

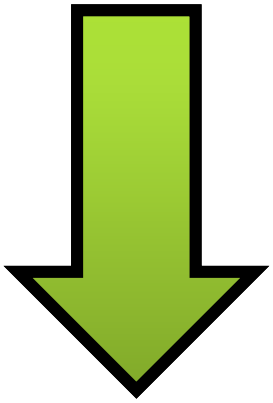
アイデアスケッチ

“Idea Sketches”

アイデアを書く

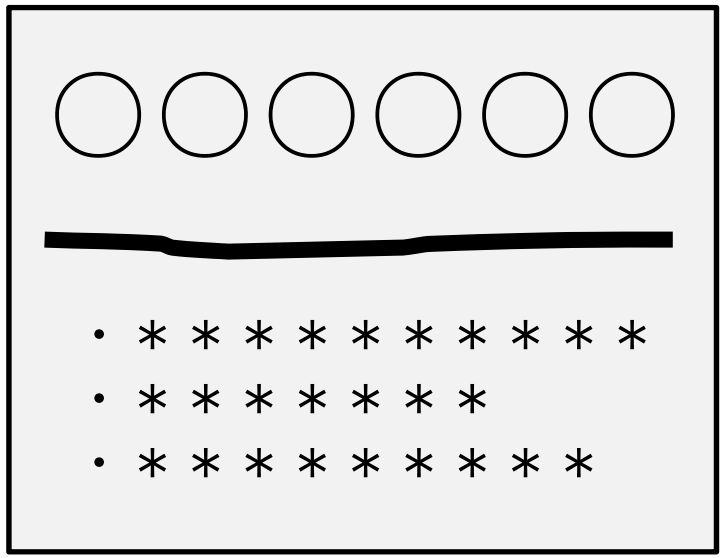
Writing Down Ideas

あのアイデア、
面白かったな
That was a good idea.



アイデアを、
少し具体化

Give some shape to the idea

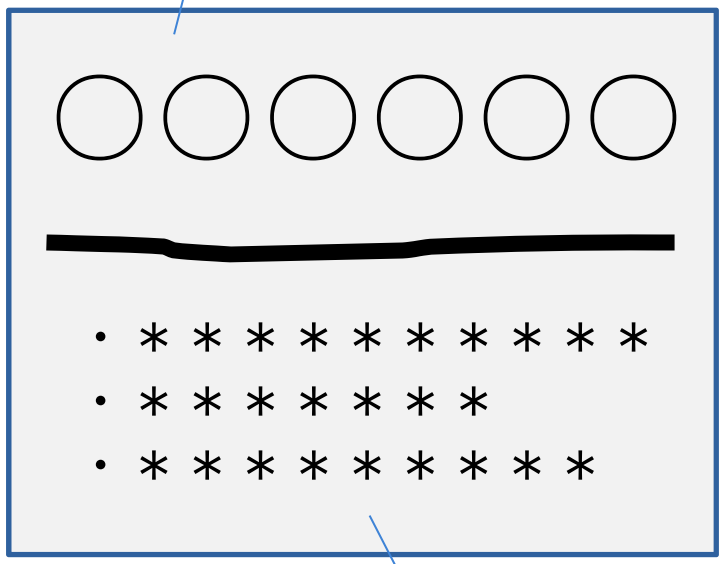


アイデア
・スケッチ

Idea sketch

Headline & 3 Points

- 自分が発想したアイデア
  Your own idea
- 人が発想したアイデア
  Another person’s idea
- 書きながら新しく
  思い浮かんだアイデア
  A new idea that just popped up
- など、面白いと思った
  アイデアを書きます。
  Write down whatever you think is interesting



3 idea sketches per person (8 min.)

アイデア・スケッチ Idea Sketch

ヘッドライン化したアイデア（アイデアを一言で表現したもの）　Headline (brief description of the idea)

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）
Up to 3 details or additional notes about the idea (pictures and diagrams are OK, too)

アイデア・スケッチ Idea Sketch

ヘッドライン化したアイデア（アイデアを一言で表現したもの）　Headline (brief description of the idea)

イケメン接近あそび

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）
Up to 3 details or additional notes about the idea (pictures and diagrams are OK, too)

- お気に入りのイケメンを発見
- １mに近づけたら１点。隣に立てたら２点。向き合って立てたら３点
（審判役、いてもいいかも。他者による点数づけで、公式ルール化？）
- 通報されないように注意！　決して手は出さない！

2-3

ハイライト法

“Highlight Method”

良案抽出

Extracting Good Ideas

ハイライト法

“Highlight Method”

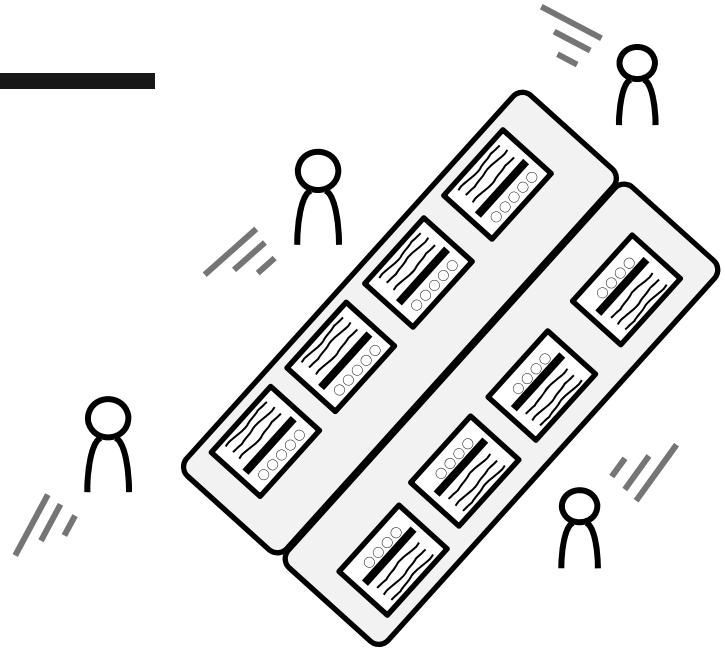
テーブルを回る。☆を付ける。

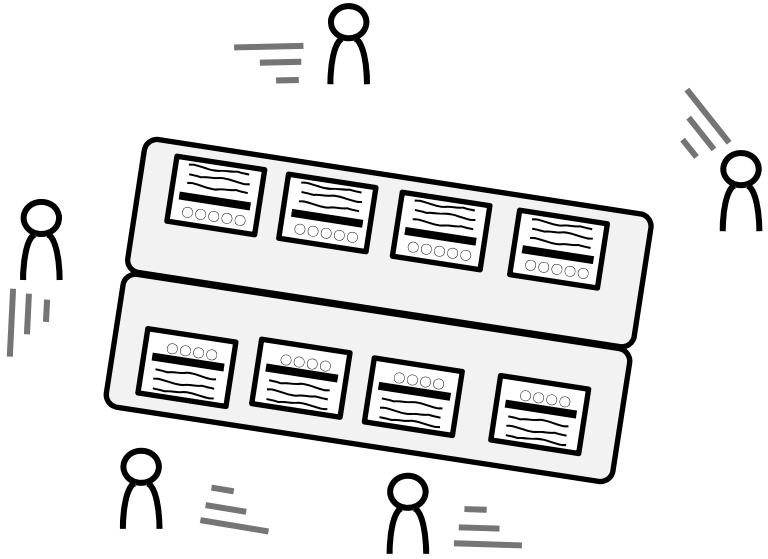
Walk around the tables. Mark ideas with a star (☆).

- **「面白い」**又は
- **「広がる可能性がある」**と

感じるものに。

Mark ideas you feel are interesting or have potential for growth.





☆いくつでもOK

There is no limit to the number of stars.

自分のスケッチにも客観的に見て付ける

See your own sketch with an objective eye, too.

2-4

アイデア・レビュー

“Idea Reviews”

上位案の紹介

Introducing top-ranked Ideas

トップ10個を紹介

Introduction of top 15 idea sketches

この後、アイデアを発展させるブレストを行います。
このレビューの間に、あとでブレストに参加したい案を見つけておいてください。

After this, you will be brainstorming to expand on one of the 15 ideas.
During this review session, choose which idea (group) you want to join.

2-5

割愛

発展ブレスト

“Development Brainstorming”

良案を発展させる

Expanding On Good Ideas

発展ブレスト

Development Brainstorming

1．発展ブレストに参加したいところへ移動

（1グループ＝4人程度）

Go to the idea (group) you want to join (About 4 members per group)

2．発展ブレスト（20分）

Development brainstorming (20 min.)

- 元のアイデアを、発展させたアイデア

  Build on the original idea
- 詳細部分のアイデア

  Fill in the details
- 具現化への懸念事項とその対策アイデア

  Identify the drawbacks and how you can overcome them
- などなど。各グループの自由裁量

  Each group is free to create its own discussion

3

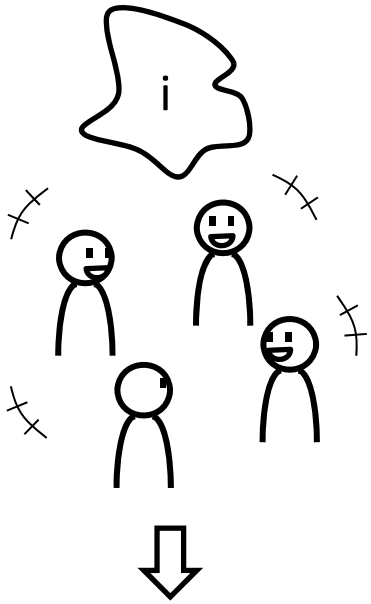
割愛

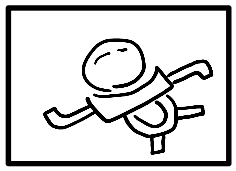
プレゼン・トーナメント

“Presentation Tournament”

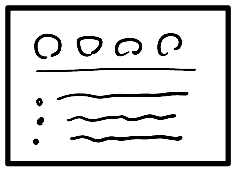
話し合ったことを3枚で表現する

Express the group's ideas in 3 sheets

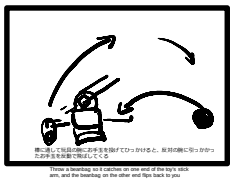




Rough sketch



Headline & 3 points



How to play

①グループで、話し合ったアイデアを3枚の白紙にまとめる（8分間）

Summarize the group's discussion in 3 blank sheets of paper (8 min.)

※ その3枚を使って、他のグループに説明します（プレゼン＝2分）

Use the 3 sheets to make a presentation to the other groups (2 min.)

1・・・Rough sketch

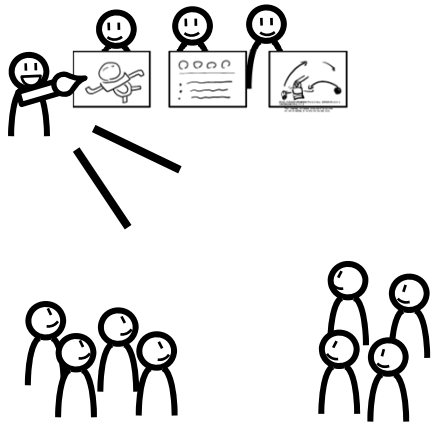
2・・・Headline & 3 points

3・・・How to play

3グループ・プレゼン

Presentation in 3 groups

割愛



②周囲の3つのグループで
集まり、内容をプレゼン

Form a team of 3 groups and present each other's ideas
(Time: 2 min. each)

↓

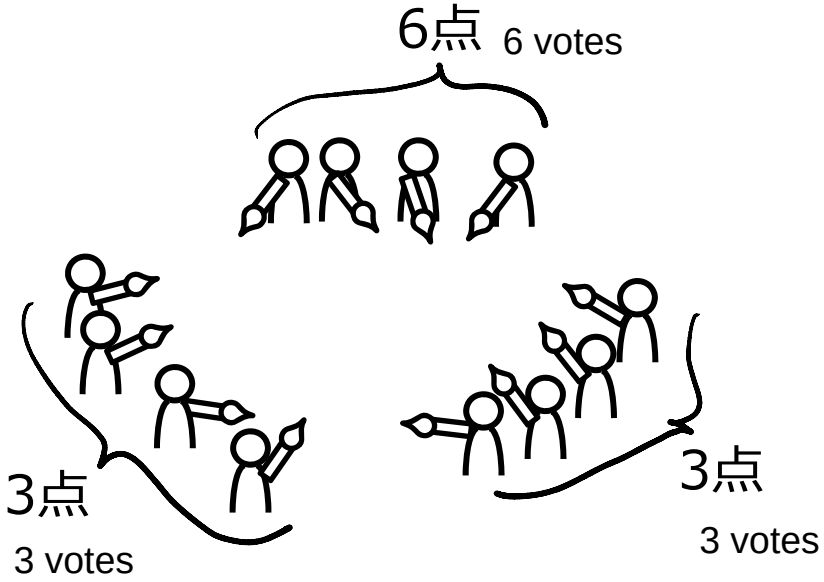
③面白いアイデアを指差す
（自分たちの以外）

Point to the most interesting idea (other than your own)

↓

④得票の多いグループがこの大グループ(3グループ)の代表になる

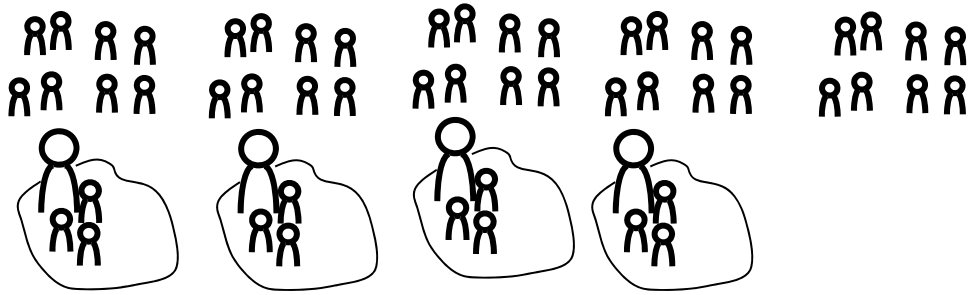
The group with the most votes is the leader of this large group (3 groups)

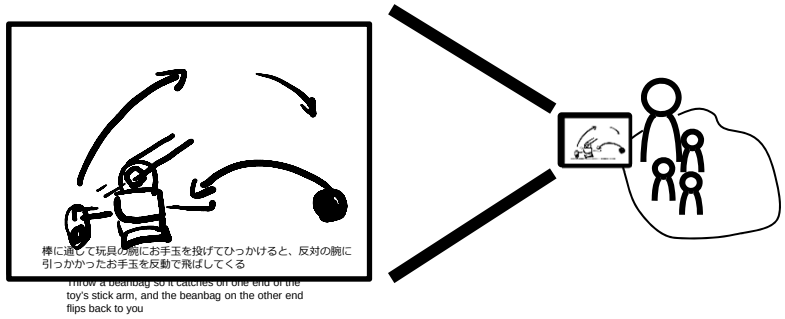


全体プレゼン（20分）

Presentation to the whole (20 min.)

割愛





⑤ 40名全員が集合。
大グループの代表が、
プレゼン
（2分） （グループ4人全員登壇）

All 60 participants gather.
The leader of each large group makes a presentation (2 min.)
(All 4 members of the group on stage)

⑥プレゼンが終わる毎に
質疑応答（3分）

Q&A after each presentation (3 min.)

Feedback

⑦各グループ（15グループ）は1票ずつ、
5つのプレゼンから1つを選んで番号を書く。
（ただし自分たちの属する大グループ以外の番号を）

Each small group (15 groups) casts a vote for one of the 5 presentations (other than your own large group)

集計→最高得票が優勝

Votes tallied → Group with most votes wins

集計の間に フィードバック Feedback during tallying
（新規性、有用性、実現性、の3点から）

(on 3 points: originality, utility, feasibility)

※ 石井からの簡易的なフィードバックを想定していますが、
先生方からコメントがあれば、ぜひお願いします。

* Prof. Ishii will provide feedback, but comments from other professors are welcome, too.

⑧優勝発表 Winner announced ～ プレゼント Presented a small gift

References

スピードストーミング Speedstorming

Hey, J. G., Joyce, C. K., Jennings, K. E., Kalil, T., & Grossman, J. C. (2009). Putting the Discipline in Interdisciplinary: Using Speedstorming to Teach and Initiate Creative Collaboration in Nanoscience. *Journal of NanoEducation, 1,* 75-85.

アイデア・スケッチ Idea Sketches

加藤昌治、2003 **考具―考えるための道具、持っていますか？** 阪急コミュニケーションズ

ハイライト法 Highlight Method

Brair Miller, Roger Firestien, Jonathan Vehar, (弓野 憲一 , 西浦 和樹 , 南 学, 宗吉 秀樹 (訳))、2006 **創造的問題解決―なぜ問題が解決できないのか？** 北大路書房

石井力重　@ishii_rikie