

アイデア2019

OIH 5月12日

石井力重
アイデアプラント

進行

1300

1. 創造性ベーシック

- ☐ 発想の特性 (20)
- ☐ Brainstorming Cards (20)
- ☐ 創造力のガイド (20)

休憩 (10) ※ランダム席替え

1410

2. 一人発想法

- ☐ CEMRAPPS (お題：バス内のカバンコロコロを解消するアイデア) (40)
- ☐ ゲーム要素Map (お題：紙貼り作業を「ゲーム要素×市民行動」でコスト抑制するアイデア) (40)

休憩 (10) ※ランダム席替え

1540

3. 臨機応変なブレスト方法

- ☐ PPGブレスト (お題：転倒防止のためのアイデア) (40)
- ☐ Free&3 (AB会議) (お題：バス会社のリソースで新しい収益源のアイデア) (50)

1710

4. まとめ・メッセージ (20)

1730

((会場組み替え、懇親会へ。質疑応答もこの時に。))

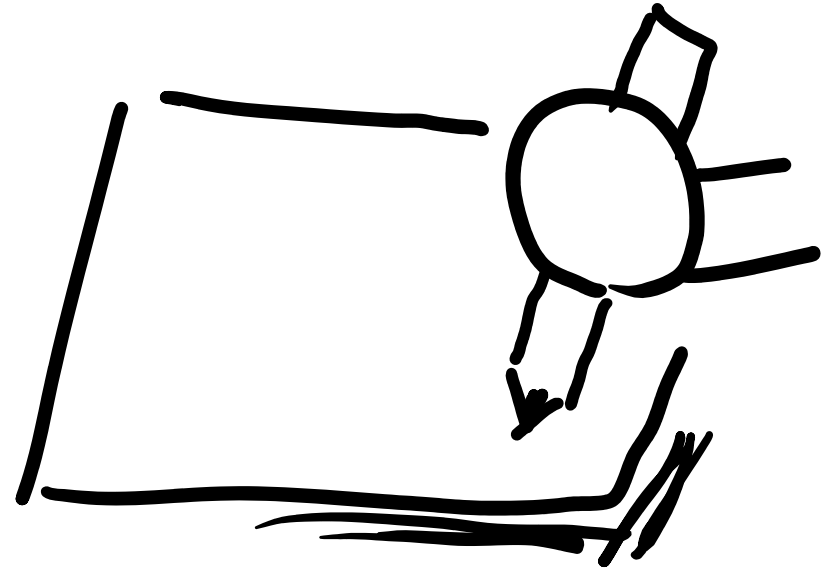
1

創造性ベーシック

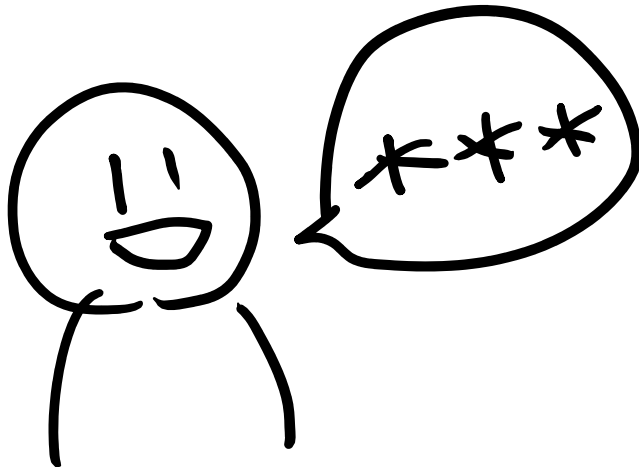
1-1

**頭が持っている
発想の特性？**

1. 白い紙とペンを用意してください



2. 私が言うものを大きく 絵で描いて下さい
(10秒間で)



「お題 ⇒ 描く」を
3回やります。

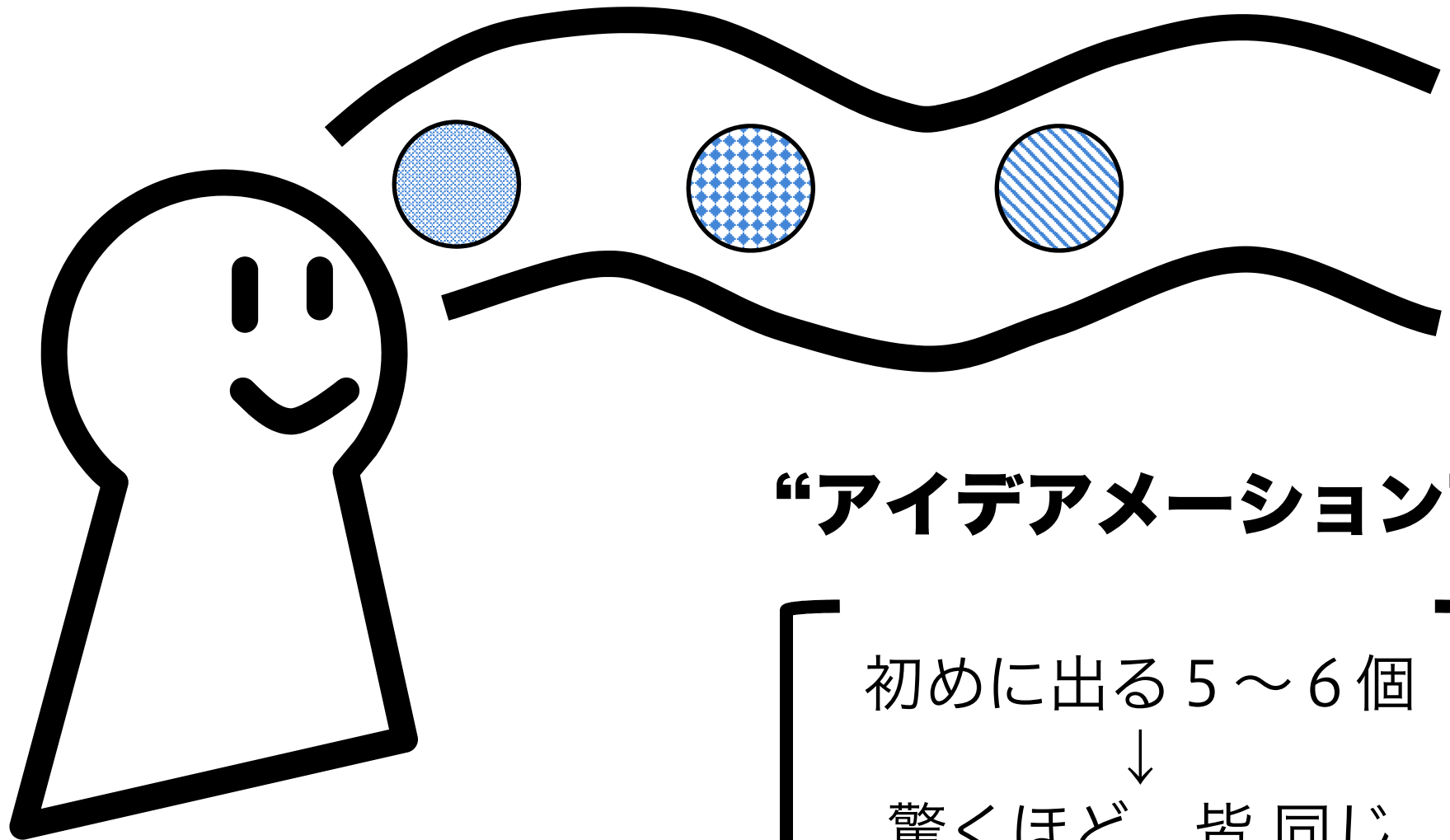
90%

95% 70%



ホワイト
ボード

(アイデアを出そう！)



“アイデアメーション”

初めに出る 5 ～ 6 個

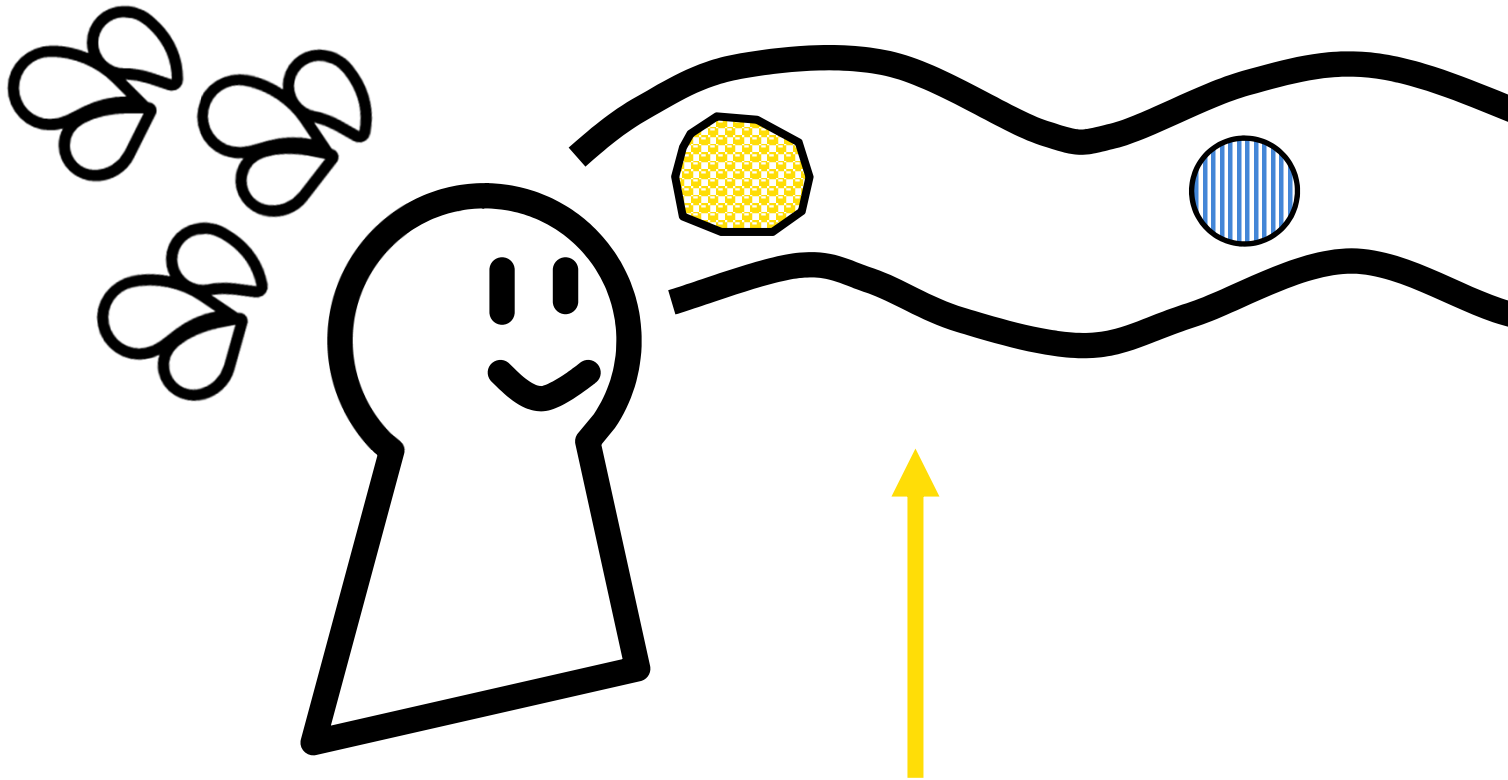


驚くほど、皆 同じ

“ でもじゃあ、どうすればいいの？ ”

凡案・駄案であるかは気にしないで出す、出し尽くす！

ここから更に出していくと・・・

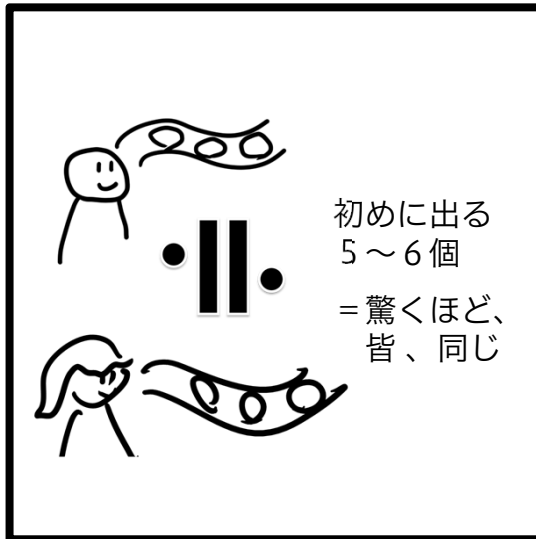


「あなたしか思いつかないアイデア」が出てくる

(これらを、図解しますと)

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・ヘレーン

“アイデアの通せんぼ”



『創造力を生かす』
A. オズボーン

(Next Zone)

独創的なアイデアは、
見つけやすいアイデア
(= あたりまえのアイデア) の奥に。

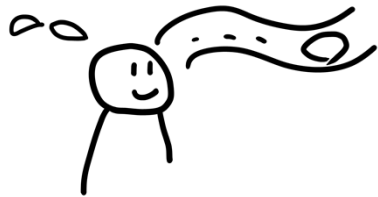


『アイデア・スイッチ』
石井力重

もしも、選ばせてもらえるなら：

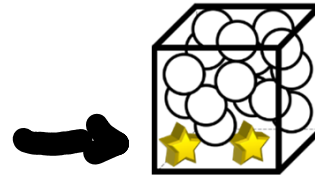
1枚

今日の全スライド



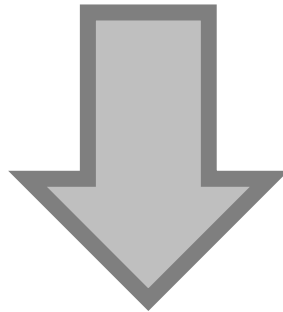
- ・出し尽くした
- ・苦しい

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)

1-2

Brainstorming Cards

ブレインストーミング・カード

ファシリテーション動画 by IDEAPLANT

Brainstorming Cards



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。

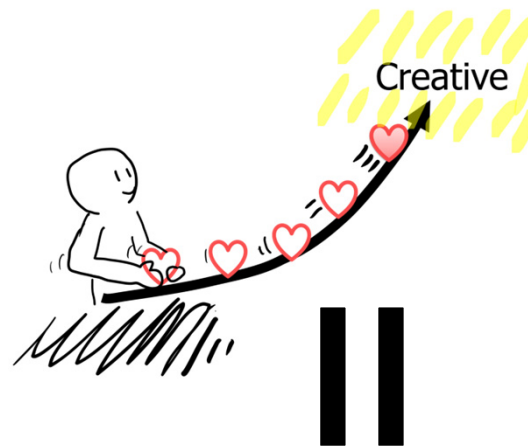
そのカードに書いてある指示の内容（アイデアを出す、等の行為）が
実行できれば、そのカードを場に出すことができます。

You can learn Brainstorming rules with playing card game.

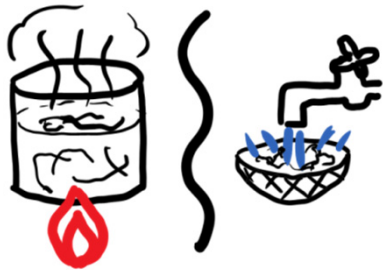
1-3

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」

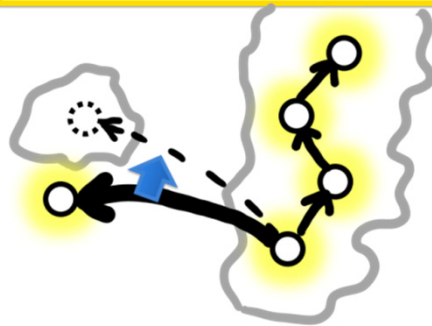
創造力のガイド



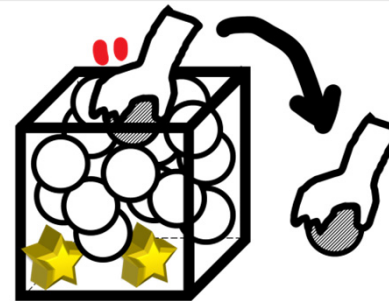
熱湯と冷水を同時につかわない



突飛な案に目を向け、周辺に目を凝らす



思いついたら、外に出す。戻さない。



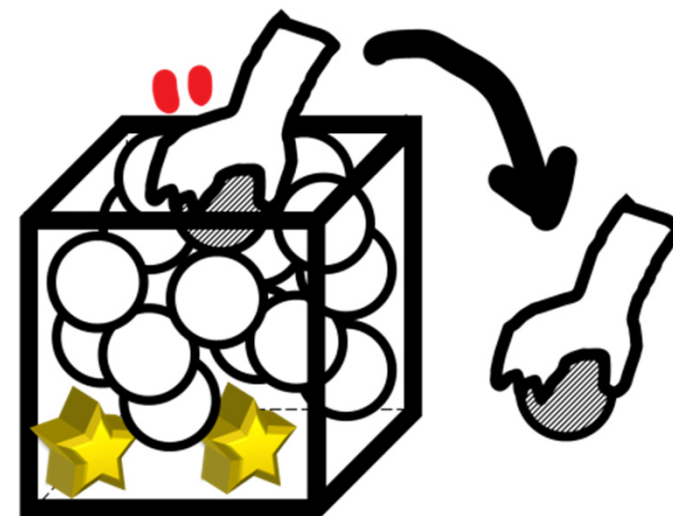
拳がっている案の面白い所を見つけ、それに別の衣を着せ、新しい案を出す



ブレストの根底にある思考展開

一つずつ、見てゆきましょう

凡案を出し尽す



今から2分間、次のページを
読めるだけ読んでください

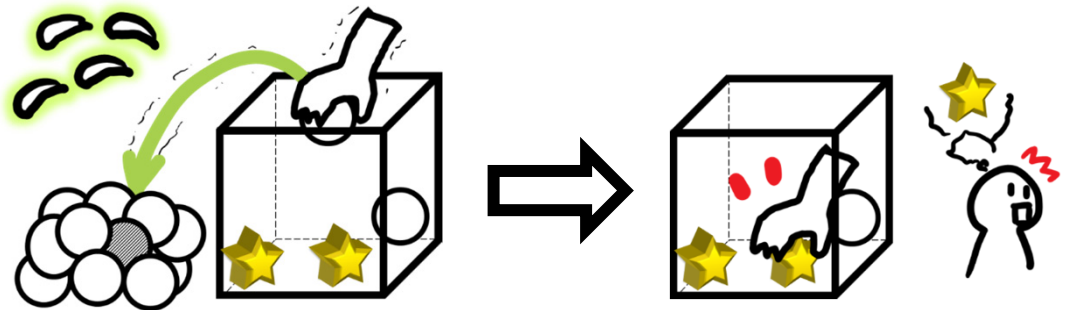
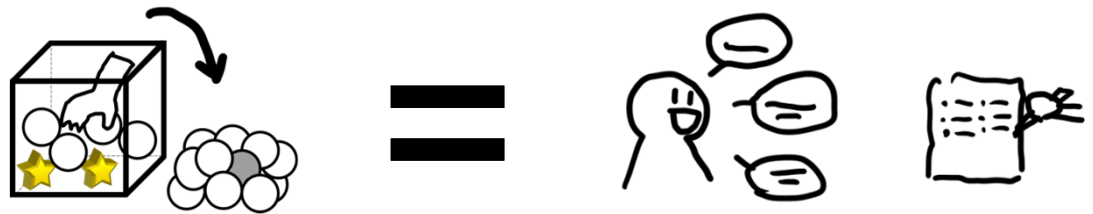
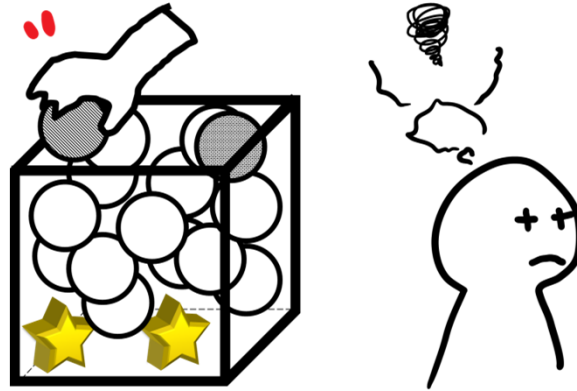
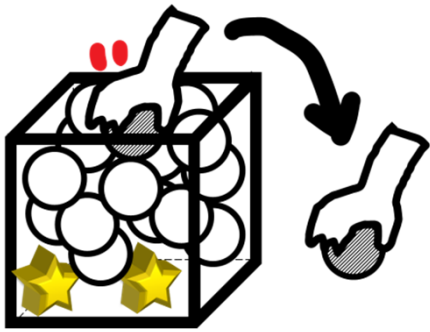


(そのあと、ザックリしたイメージを解説します。3分)

3

量を求める Go for Quantity

凡案を出し尽す



量が質を生む

- 「質を向上させるものは量である」
- 「創造的な成功は通常、案出した試案の数に正比例する」
- 「試案が百あれば十の場合の十倍の成功率」
- 「一見無謀とも思えるようなものをも含めて、量が物を言う」
- 「試案をつぎつぎに重ねれば創造力も高まってゆくのだ」
- 「気落ちは創造力の訓練の敵」
- 「初めのうち良いアイデアが全然浮かばなくても、どうだというのだ？（中略）継続性と忠実さとねばりがあってこそ、ものになるのだ。天才と言われる人たちでさえ然り」
- 「完全主義には用心をしなければならない。まあまあのアイデアを実用する方が、良いアイデアをさらに磨いているのよりはるかに利口である」
- 「競争心が成人子供を問わず知的作業の遂行を50%以上促進する（中略）このような刺激は創造的な思索にとって最も大切なものである。創造的な思索にまず必要なものは、やってみようという衝動だからだ」
- 「立証済みの解決策を考え出すまでに35もアイデアを出している（中略）5つか10か20ぐらいでアイデアを出す努力をやめていたら、ヘリコプターによる解決策は見逃していただろう」

出てくる順に傾向あり

★Fredrik Härén「アイデアメーション」（IDÉBOK）

- 「初めに出てくるアイデアは大抵本当のアイデアではない」
- 「実験では、アイデアを出す時間の前半と後半ではどのような違いがあるか比較された（中略）後半には前半の78%以上のいいアイデアが出されている。」

独創への早道＝掴んだら全部出す

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

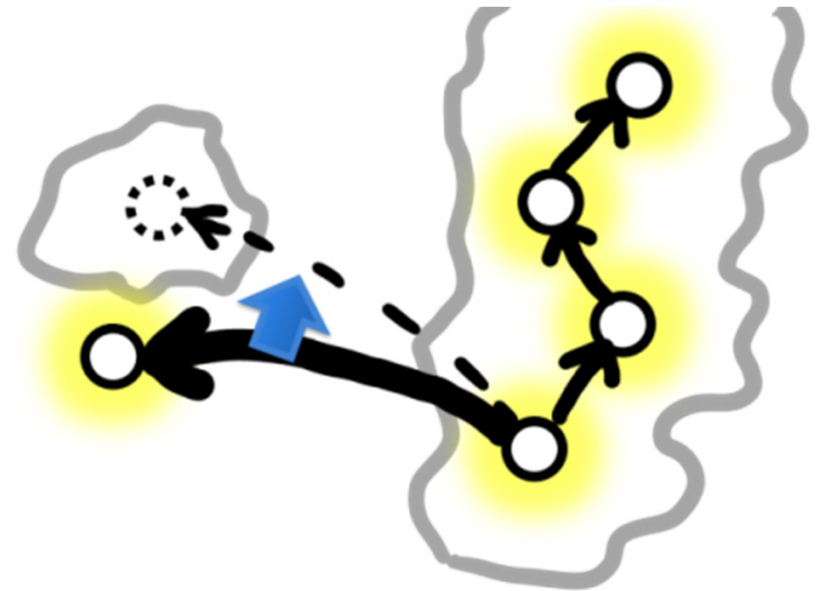
出し尽して、苦しい＝ 「創造性のおいしいゾーン」

- 「判断力に創造力の邪魔をさせないようにするには、すべての可能なアイデアが得られるまで、判断を遅らせる（中略）この時が来てもまだ判断力を行使させようとしてはならない。良い時機に心をさ迷わせておくと、さらに良いアイデアの靈感（inspiration）が得られることもある」
- ★石井力重「Brainstormingの量と質の測定実験。出尽くすまでやる。この時点をも+0とする。更に0.5*+0やると「質」が増加。

テクニク+α

- ◎出尽くしたら、あと10個。
- ◎出尽くしてもう出ない、となったら、アイデア発想法を使う。さらに出る。

囚われの外へ



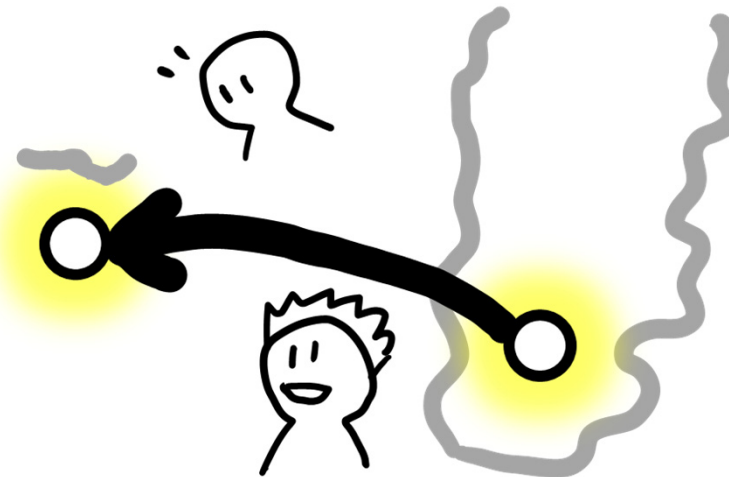
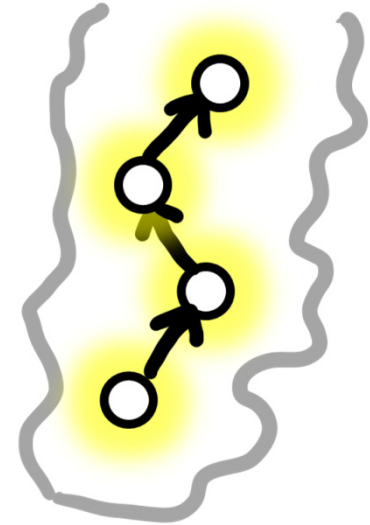
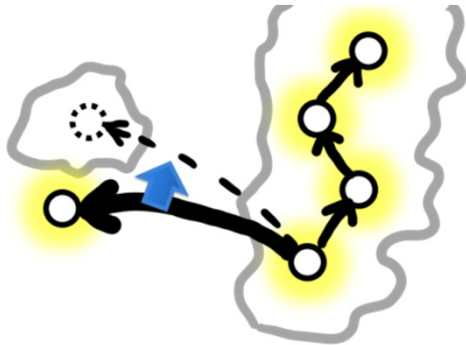
今から2分間、次のページを
読めるだけ読んでください



2

大胆な案を育成する Encourage Wild Ideas

囚われの外へ



「暗い是一歩ずつ」の傾向

「精神の航海に漕ぎ出すことはそんなに易しいものではない」
 「既成概念は新しい考えを受け入れる際の障害となる」
 「創造力を妨げる今一つの傾向は、
 われわれの”順応したい”という熱望である。」
 「『バカに見えるのがいやだから』という怖れは、
 人と違っていると思われたくない気持ちと一致する」
 「臆病はまた、創造的な試みに乗り出したあとで
 われわれを立ち止まらせる小鬼」

未成熟な・突飛な案も出す

「少なくとも自分のアイデアが一つぐらいは使いものになるかもしれない
 思うだけでよいではないか」
 「バカバカしいアイデアでも、グループを息抜きさせるという点では効用がある」
 「勇気を出してアイデアを考えよう、そしてそれを思い切って試してみよう。
 人が何と言おうと、かまわないことだ。」
 「可能な限り最も奔放なアイデアを思いつく努力をしなければならない。
 そうすることによって、われわれのアイデア装置すなわちイマジネーションの
 準備運動を行なう」
 「他人にバカに見えるのと、自分にバカに見えるのと、どちらがいけないか？
 仮に他人が君のアイデアを少々バカげていると思っても、
 そのために自分で自分の創造精神を見捨ててしまってよいものかね？」

よぎれば「可能性」に気づく

「創造力の問題においては特に
 イマジネーションを判断力に優先させて、対象のまわりを徘徊させること」
 「準備段階のひらめきを小うるさい判断力に妨害される前に、
 紙に書き留めるとよい。
 そうすれば、そのうちのどれかが鍵穴と鍵のようにぴたりと合うようになる」

良い所・新しい要素に注目する

「良いアイデアは大抵生まれた時には突飛なものだということを
 忘れてはならない」
 「世の福利はすべて誰かの”バカげた”アイデアからもたらされている」
 「どのようなアイデアも、賞賛とはいわないまでも、
 少なくとも聞いてもらうことを必要とする。
 たとえ役に立たないものでも、努力を継続させるには激励が必要だ。」
 「心中創造的な努力を賞賛している」

“突飛さん”＝「多様性の担保」

「因襲主義。因襲は独創性の敵」(因襲:昔から続いているしきたり)
 「自分では『つまらない』と思っているアイデアも
 他の誰のよりも優れていることもありうるし、
 また、最上のアイデアを作る組み合わせに是非とも必要なものかもしれない」

テクニク＋α

- ◎クリエイティブ・ジャンプの量が多いアイデア発想法「死者の書」「ブルートシンク」。
- ◎発想トリガーで「妥当な案を生む」「アイデアに結びつかない」の中間「引っかかるが、アイデアがすぐには出ないもの」を見つけて使う。
- ◎およそ実現性のなさそうな、「2i」アイデアをこっそりと考える。

面白いところを使う



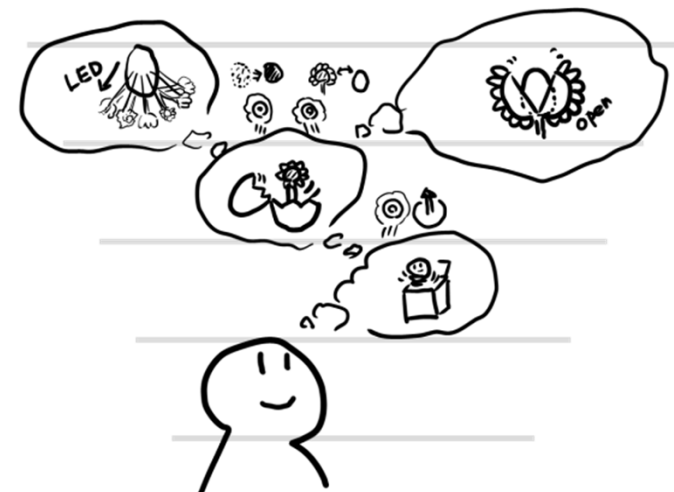
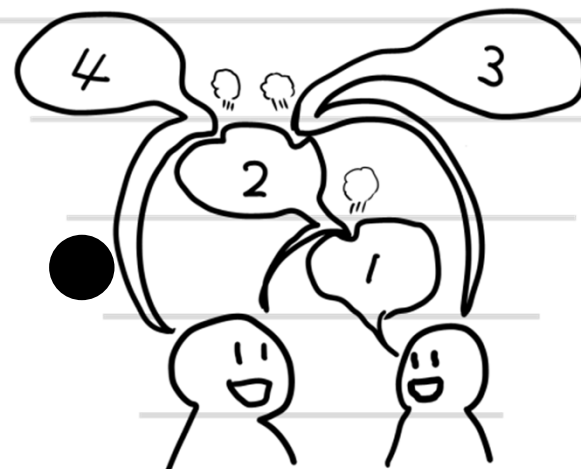
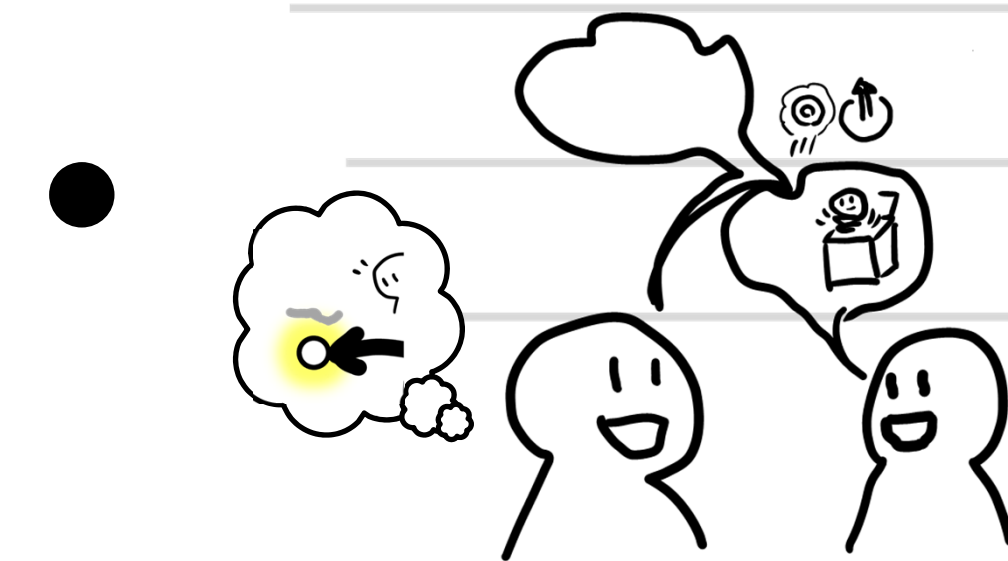
今から2分間、次のページを
読めるだけ読んでください



4

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

面白いところを使う



4

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

創造工学の
文献各種より

「少し違う」だけのアイデアも 新しいアイデア・別のアイデア

「特許の多くは他人が最初思いついたアイデアを土台にしたもの」
「他人のアイデアのちょっとした改良に過ぎない特許はさらに多い」
「完全主義は人生の視野を狭めてしまい、創造的な努力を制限してしまう」
「ほとんどすべてのアイデアは他のアイデアの上に成り立っており、
最高のアイデアとは前にあったものの改良に過ぎない」

「いいアイデアだね。 その上に、更に、作ろう」

「どんな地位においても妨害の本当の原因は、
あのいまましい自尊心、すなわち自分の判断力に対する自尊心である。
自分の批判力がすぐれていると思うために、
仲間のアイデアをつい鼻であしらってしまうのである。」
「『これでもよいが、さらによくするにはどうすべきか?』を考えるのだ」

芽を見つけるのがうまい人 ＋ 出た芽を伸ばすのがうまい人

「感化力も大きな役割を果たす(中略)」
『本当のブレインストーム会議では、
1人の頭脳のひらめきが他の人々の持つ素晴らしいアイデアに火をつけて、
一連の爆竹のように次々に鳴り渡らせる』
この現象を「連鎖反応」と呼ぶ社員もある」
「良い共同者と一緒だと創造的な仕事が一層よくできる場合は多い」

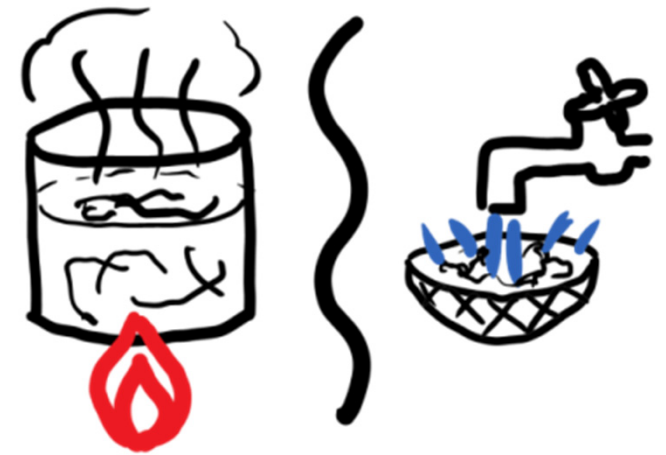
派生案は必ず有る (5~10個)

「連想はブレインストームの際、二様の効果を発揮する。
アイデアを出したものは自動的にそのアイデアによって
イマジネーションをかき立てられ別のアイデアの方に向かう。
一方彼のアイデアは他の出席者全員の連想力にも働きかける。」

テクニク + α

- ◎連想4法則（近接、類似、対照、因果）。
- ◎類似アイデアでもその周辺の連想空間は異なる（6→5にする！も大切）。
- ◎発展の方向性＝創造的所産の3要素（新規性、有用性、実現性）。

「閃き」と「判断」は 同時に使うと ぬるくなる



(でも、打ち消しあうこの2力、両方大事で、両方必要。)

今から2分間、次のページを
読めるだけ読んでください

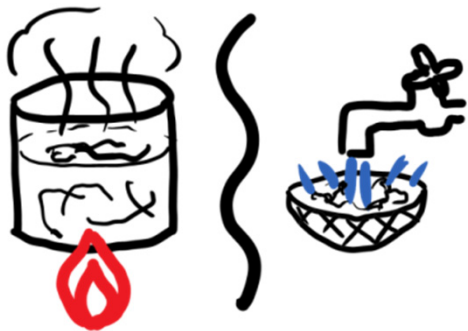


1

判断を先に延ばす Defer Judgment

「閃き」と「判断」は
同時に使うと
ぬるくなる

(でも、打ち消しあうこの2力、両方大事で、両方必要。)

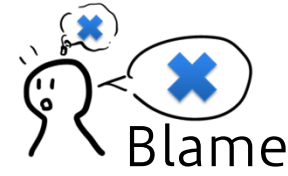
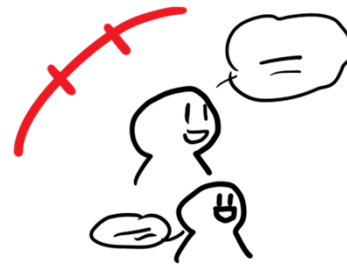


Creative

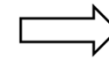
&



Critical



(気任せにやるとこうなる)



(過熱と冷却を時間で区切る)

ここだけは、少し、踏み込んだ話を。

「閃き」と「判断」は同時に使うとぬるくなる

(でも、打ち消しあうこの2力、両方大事で、両方必要。)

最終的に
言えば

「閃き」と「批判」は、時間的にずらす

着想期は

アイデアの欠点じゃなく、良い点に光を当てる

「ブレイン・ファースト」



判断を先に延ばす Defer Judgment

創造工学の
文献各種より

熱湯と冷水

「一つの蛇口から熱湯と冷水を出そうとしても、ぬるま湯しか出てこない」
「批判と創造を同時にしようとしても、
冷静な良い批判も熱した良いアイデアも出せない」
「会議中はアイデアだけに専念して批判はすべてお預けにしておこう」
「判断力が働きすぎると創造精神は硬化してしまう」
「判断力があまりに早く水をさすと、
イマジネーションは試案を考え出す努力をさっさとやめてしまう」
「熱さぬ判断力は創造力の炎を消し去り、
さらには芽生えかけたアイデアを殺してしまう」
「あまりに旺盛な判断力は、人間の持って生まれたイマジネーションを枯らしてしまう」
「批判精神と創造精神も折合いが悪い。
だからよく調整しないと、すぐお互いの邪魔をするようになる」
「判断力とイマジネーションは適切な距離をおいておけばお互いを助け合う」
「創造的な努力においては、判断力は時宜を得た場合にのみ望ましいものとなる」
「決定を下すにあたって初めて、
それまでの創造的過程での熱中を捨てて冷静に判断しなければならない」

新しいアイデア＝暗部探索

「判断力が手持ちの事実だけに頼りがちなのに対して、
イマジネーションは未知のものに向かって手を差し伸べ（後略）」

暗部探索をしやすくする

「ブレインストームが生産的な理由は、創造的な思索のみに集中し
イマジネーションを萎えさせる批判や邪魔を排するから」
「ちょっとでも失敗はないかという完全主義は排斥しなければならない」
「『正しい時に賢明に判断せよ』を肝に銘じておくべき」

アイデアを褒めるのは良い （プラス側の判断はOK）

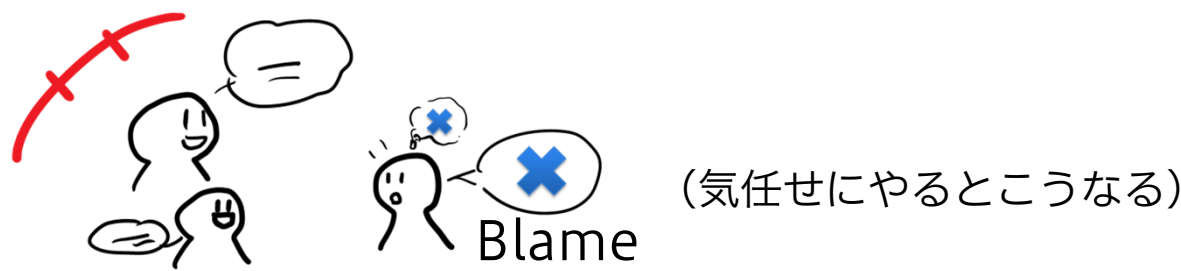
「創造的な努力においてはアイデアの最終選択に至らないうちは
アイデアの価値を比較する必要はない」・・・とはいうものの
「創造的思索は肯定的態度を必要とする」
「創造的な努力は賞賛を好む」
「肯定的態度は『創造的な人々の特色である』」
「”イエス”に反応して新しいアイデアを形づくる習慣をつけよ。
まず、それがよい理由を考えるのだ」
「希望と熱意と勇気と、さらには自信が必要なのだ」

テクニク＋α

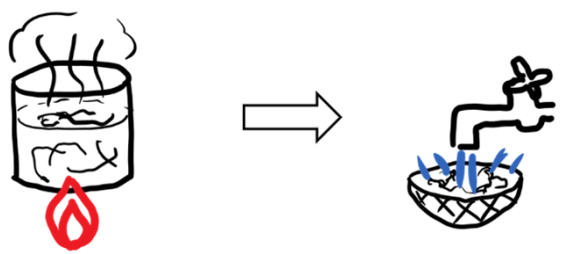
- ◎批判が浮かぶときは、書き出して忘れる。
- ◎批判は逆さにして発想の切り口にする。
- ◎捨てるアイデアを批判するのは時間ロス、後に、批判（懸念点抽出）作業をする。

1

判断を先に延ばす Defer Judgment

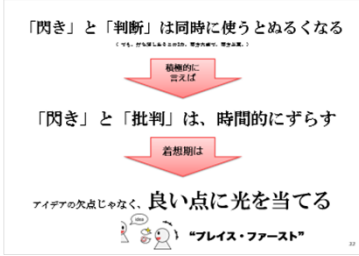


(気任せにやるとこうなる)



(過熱と冷却を時間で区切る)

ここだけは、少し、踏み込んだ話を。



創造工学的に、関連トピックに言及しますと・・・

~~~~ 〇〇〇 (一人思考) ~~~~

- ◎創造的退行 (抑圧から表出化へ)

~~~~ 〇〇〇 (集団思考) ~~~~

- ◎評価懸念 (evaluation apprehensions) の緩和
- ◎心理的安全性 (psychological safety)

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

◎ “批判禁止” って、習ったんですけど・・・

プレストのルールとして “批判禁止” と訳されていることが多いですが、最終に近く表現すると、こうです。

↓

判断を先に延ばす Defer Judgment

A red rocket icon pointing upwards.

- ◎過速した職人は「閃き・批判の高速切り替」をしている
- ◎意思の強い集団は、批判も揚力になっている

「閃き」と「判断」は同時に使うとぬるくなる

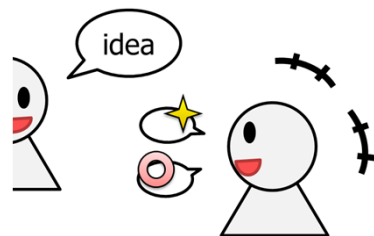
(でも、打ち消しあうこの2力、両方大事で、両方必要。)

積極的に
言えば

「閃き」と「批判」は、時間的にずらす

着想期は

アイデアの欠点じゃなく、**良い点に光を当てる**



“プレイス・ファースト”

〜〜〜    (一人思考) 〜〜〜

◎創造的退行
(抑圧から表出化へ)

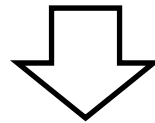
〜〜〜     (集団思考) 〜〜〜

◎評価懸念 (evaluation apprehension) の緩和

◎心理的安全性 (psychological safety)

👤 「“批判禁止”って、習ったんですけど・・・」

ブレストのルールとして“**批判禁止**”と訳されていることが多いですが、
原義に近く表現すると、こうです。



判断を先に延ばす Defer Judgment



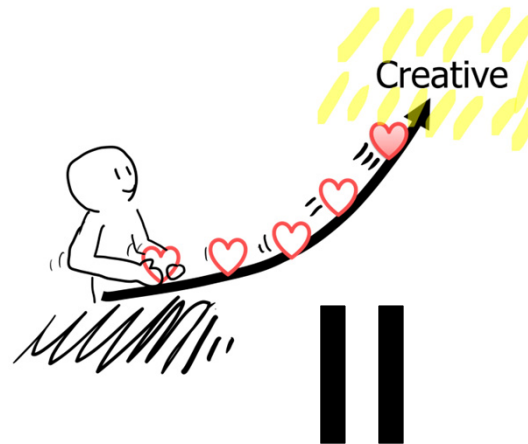
◎熟達した職人は「閃き・批判の高速切替」をしている

◎意思の強い集団は、批判も揚力にしている

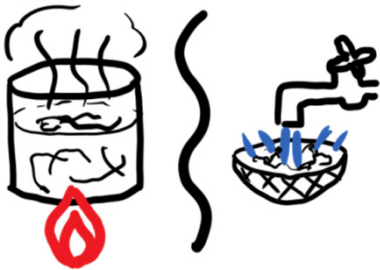
ガイド全体の話に、戻ります。

創造力のガイド

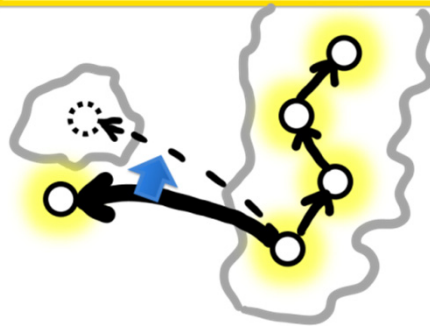
(ブレストのルールの根底にあるもの)



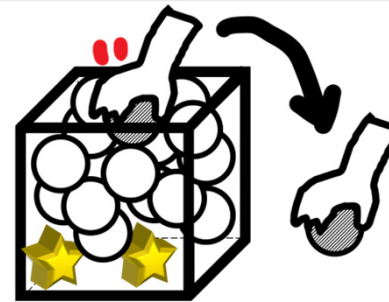
熱湯と冷水を同時につかわない



突飛な案に目を向け、周辺に目を凝らす



思いついたら、外に出す。戻さない。



拳がっている案の面白い所を見つけ、それに別の衣を着せ、新しい案を出す



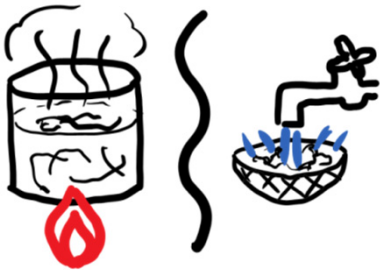
ブレストの根底にある思考展開

でも、

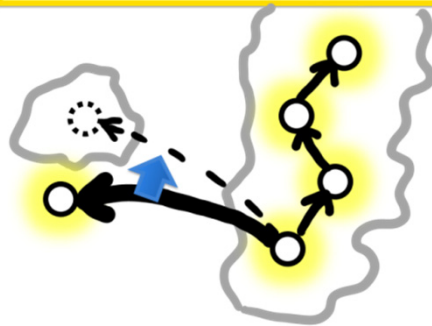
思考作業中には、複雑なことを思い返したりしてられない。

なので、手短にまとめたい。
そうすると、要はブレストのルールに。

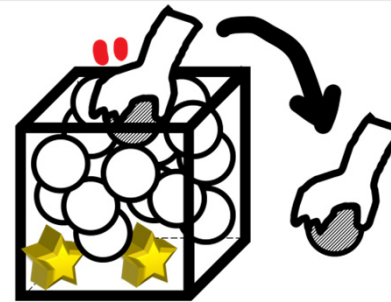
熱湯と冷水を同時につかわない



突飛な案に目を向け、周辺に目を凝らす



思いついたら、外に出す。戻さない。



拳がっている案の面白い所を見つけ、それに別の衣を着せ、新しい案を出す

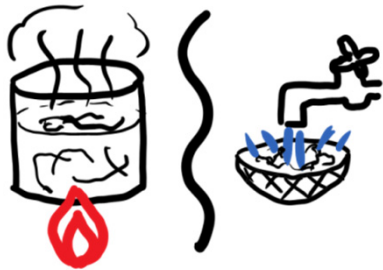


ブレストの根底にある思考展開

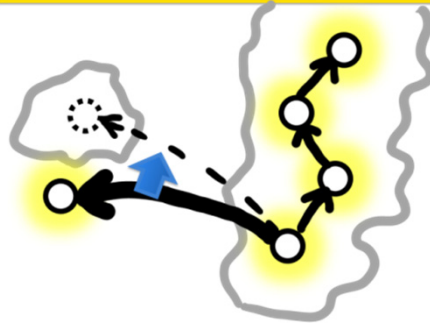
ブレストのルール（をロールカードにしたもの）



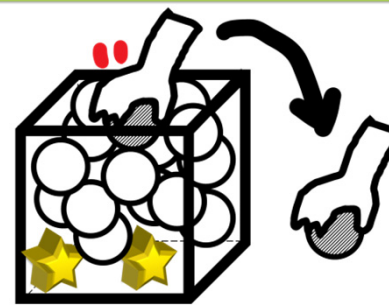
熱湯と冷水を同時につかわない



突飛な案に目を向け、周辺に目を凝らす



思いついたら、外に出す。戻さない。



挙がっている案の面白い所を見つけ、
それに別の衣を着せ、新しい案を出す



ブレストの根底にある思考展開

10分間

ランダム席替え & 休憩

2

一人発想法

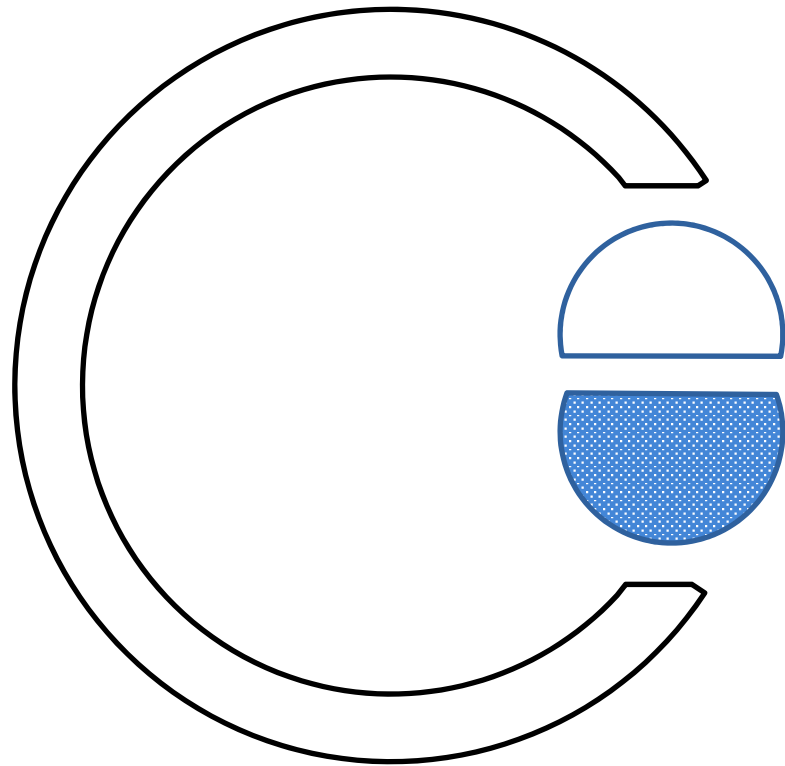
2-1

アイデアの型

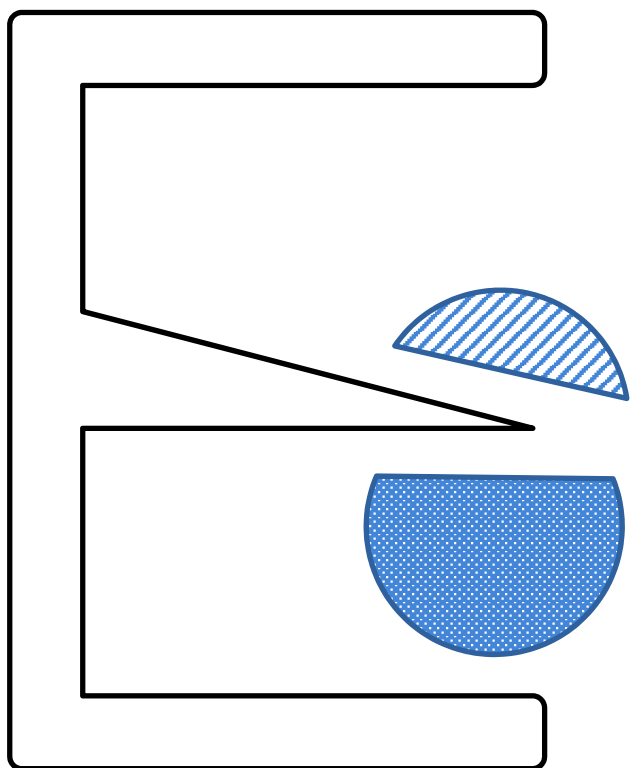
CEMRAPS

(SCAMPER)

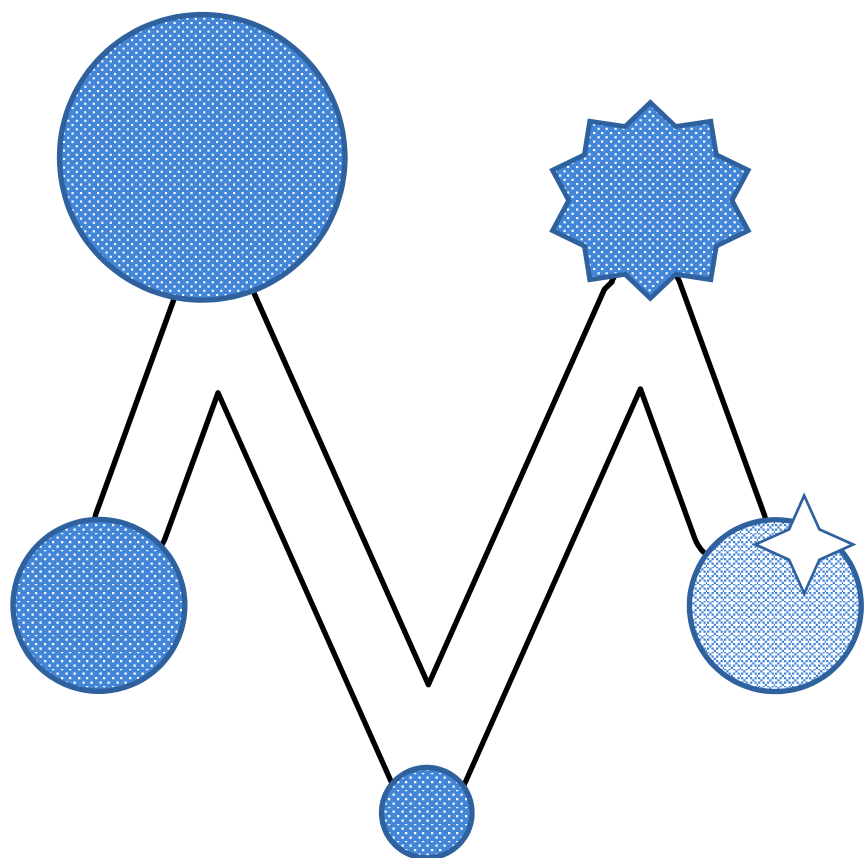
アイデアの型



組み合わせ
Combine



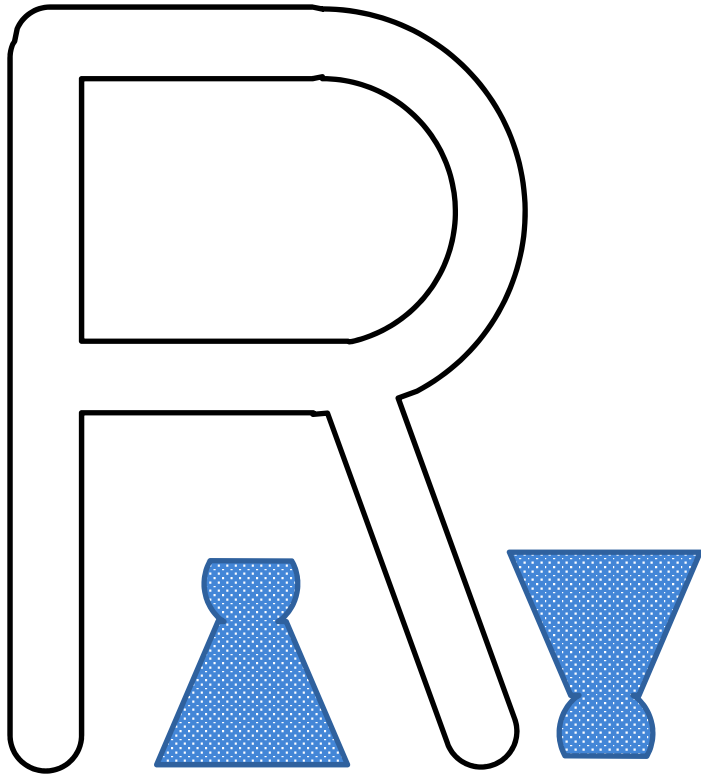
削除・省略
Eliminate



拡大
Magnify

縮小
Minify

修整
Modify



逆

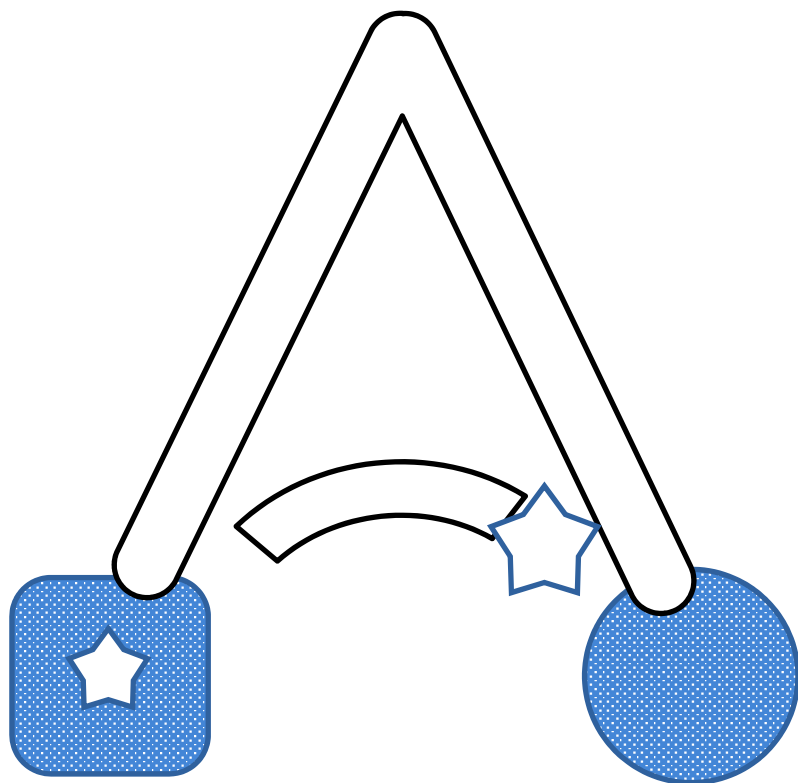
Reverse

並べ替え

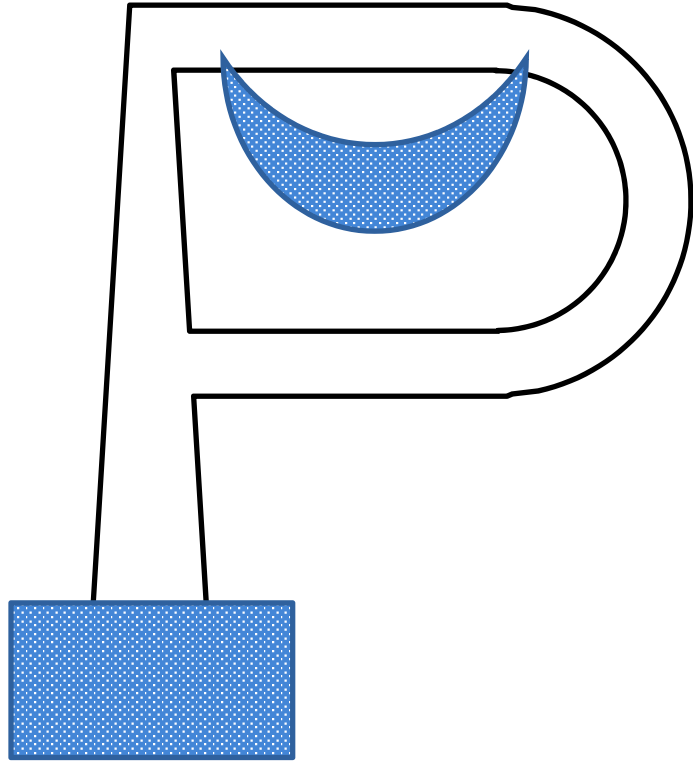
Rearrange

こういう典型的な「型」は、7つあります。

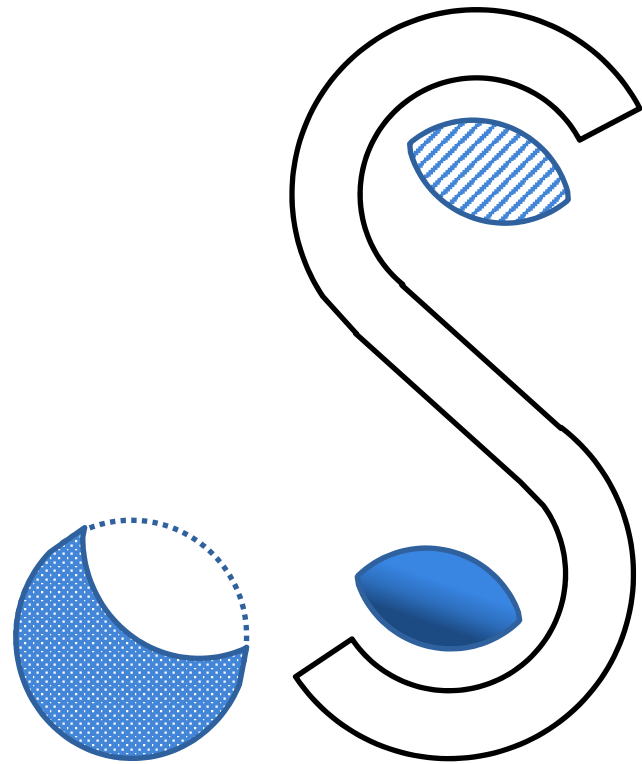
残り3つは、こうです。



適用
Adapt

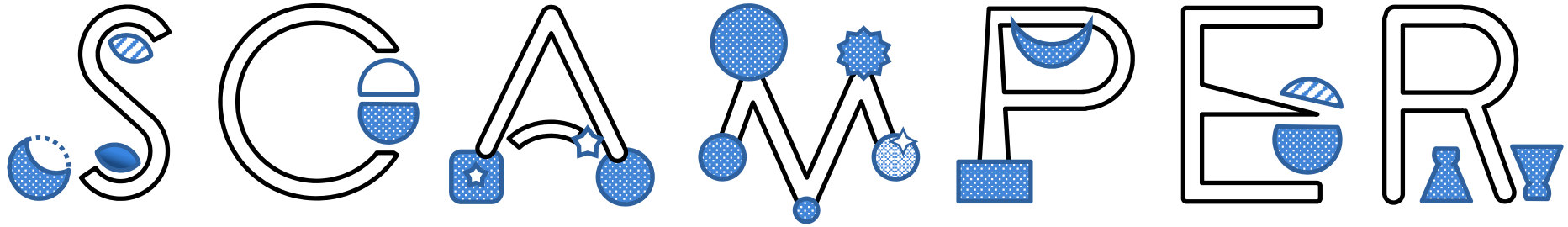


他の使い道
Put to
other uses



代用
Substitute

CEWRAPS



(並べ替えると、自然な発想の順を失いますが・・・)

英語圏の人には覚えやすい



SCAMPER (スキャンパー)

〔自動詞〕

- 1 〈子供・小動物などが〉
(すばやく小走りに)
走り去る、駆ける (away, off, up) ;
駆け回る、**跳ね回る** (about, around)
- 2 《…を》 急ぎ旅をする、
走り読みをする 《through》

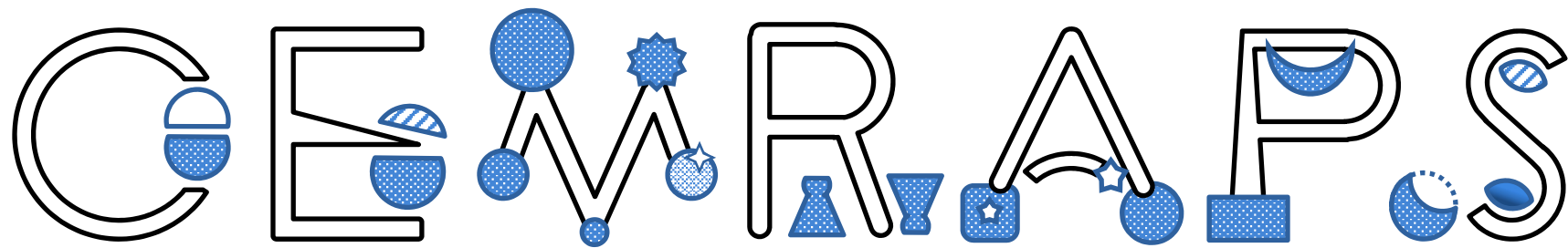
『ウィズダム英和辞典 第3版』

汎用性が高い
アイデア創出の型のセットであるとして、

SCAMPER法

(あるいは
アイデアのチェックリスト)

という名称で、
広く使われています。



現代の日本のアイデア発想法の研究者として、石井は、
(発想しやすい順のままの※)「**CEMRAPS (セムラプス)**」で
覚えることを、強くお勧めします。

利点「発想しやすい順でやると、**思考の助走**をつけられる」

順についての捕捉 (※)：発想テーマの性質、発想者の資質によっても、順は変わります。
大量のブレストに立ち会った中で観察された大まかな傾向です。

発想のお題
(今、考えたいこと)

(ポストイット)



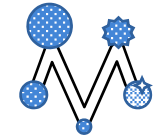
何かを**組み合わせ**られないか？

(ポストイット)



何かを**削れ**ないか？

(ポストイット)



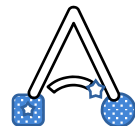
何かを**拡大・縮小**できないか？
形や質感を変えられないか？

(ポストイット)



何かを**逆に**できないか？
並べ替えたり、**再構成**できないか？

(ポストイット)



何かを**適用**できないか？
(他の領域のいいものをヒントに)

(ポストイット)



何か**他の使い道**がないか？
(をイメージし、意外な要素を掘り起こす)

(ポストイット)



何かを**代用**できないか？
(欠けを余剰物で補ってみる)

(ポストイット)

発想のコツ



書かれている問いを、
いろんな角度で捉えてみる。

思い浮かぶことは、
意味をなさないことも含め、
全部書く。



考えを吐き出すと、次の考えが
浮かぶ余地が生まれる。

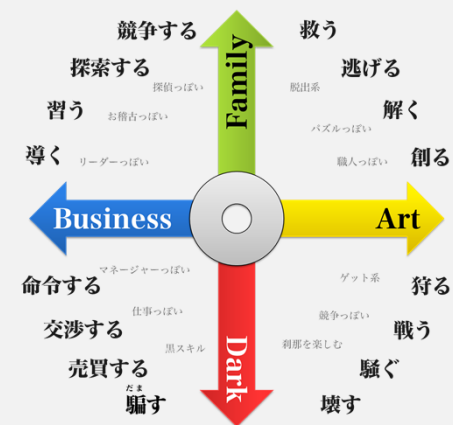
10分間

ランダム席替え & 休憩

2-2

楽しさをドライブフォースにする

ゲーム要素Map



ゲーム要素MAP

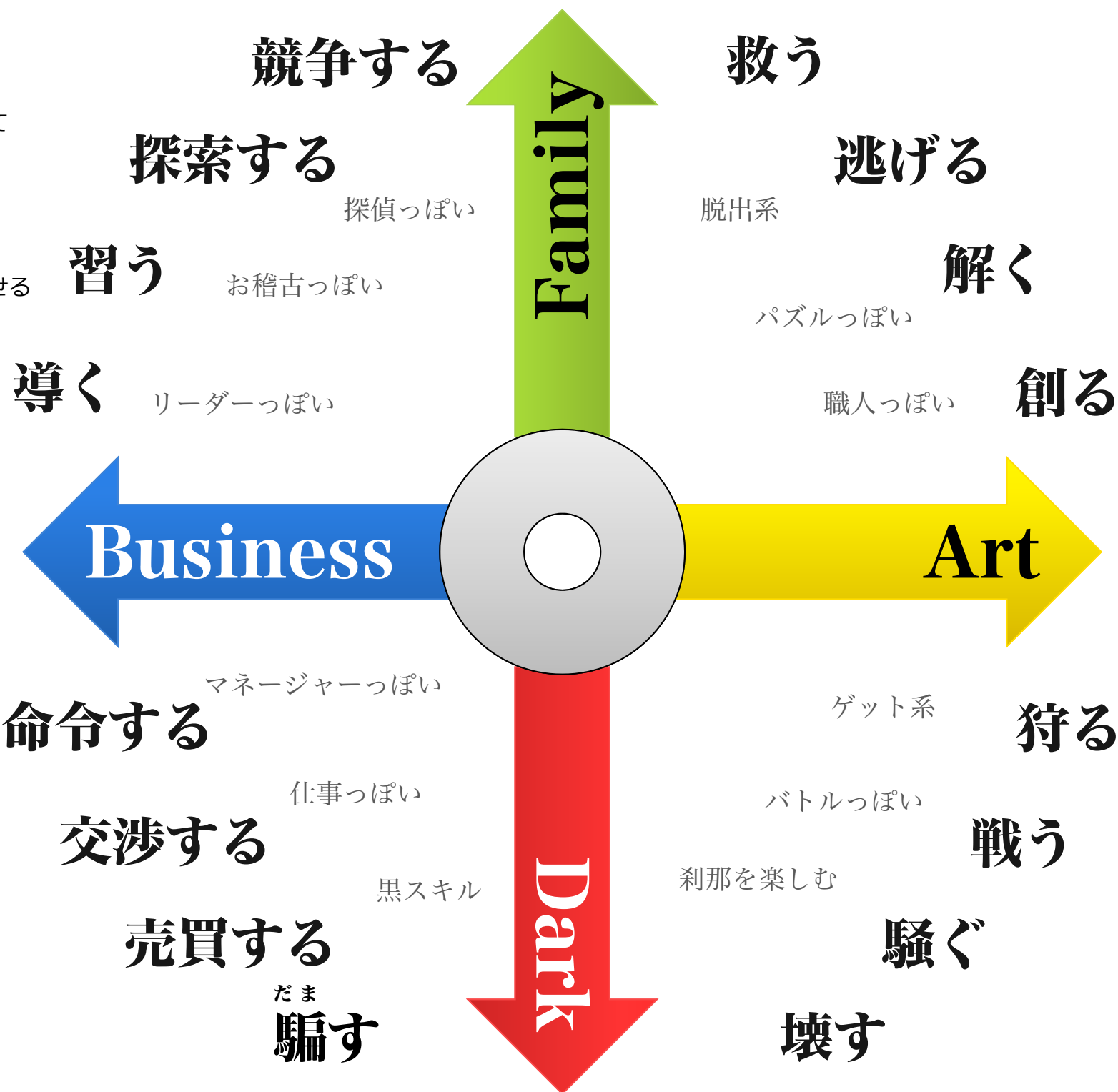
新製品アイデアや、問題解決において
「楽しさを入れることで、
いいアイデアを発想していく」

また、
「既存の案に楽しさが足りないな」
という時にはこの要素で案を発展させる

補足：
小さい文字は
元のゲームの具体を残したもの。
想起しやすくするための補助。

やり方：

題材とゲーム要素を
結び付けてみたら、
どういうアイデア
になるか？
と、発想する。



発想のお題 (次回の予備的な発想の側面もあり)

*****作業を「ゲーム要素×市民行動」で
コスト抑制するアイデア**

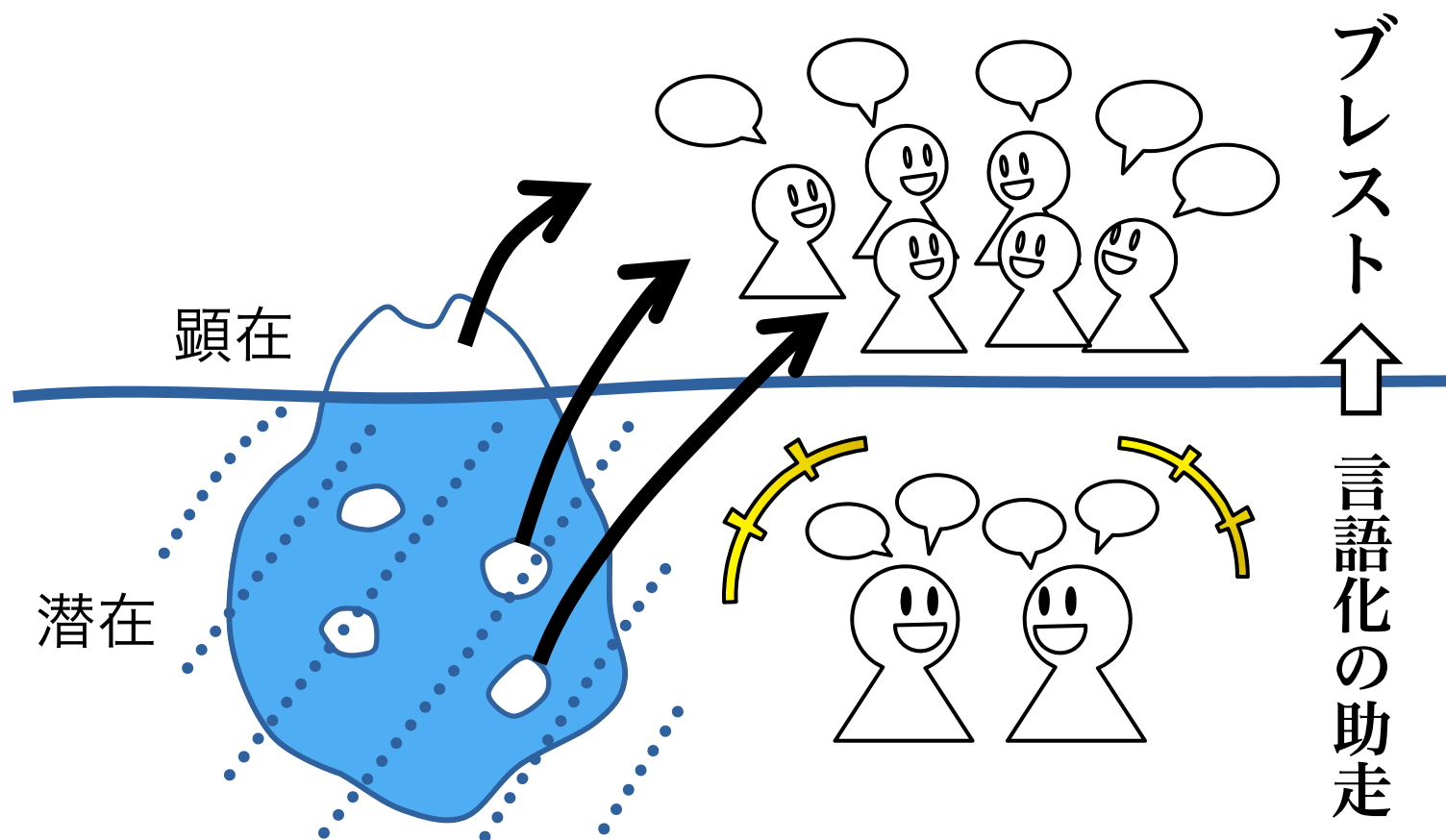
3

臨機応変なブレスト方法

3-1

PPGブレスト

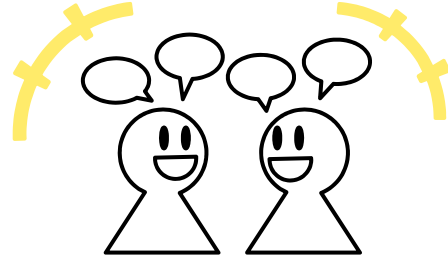
ペアブレスト→ペアブレスト→グループブレスト
Pair Brainstorming → Pair Brainstorming → Group Brainstorming



集団のサイズを「小集団→全体」変えて、良案を引き出す

PPGブレスト

ペアで
ブレスト

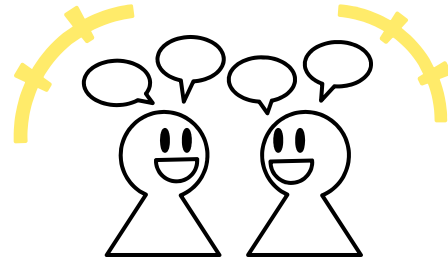


6
分



ペアでアイデアを話し合う。
気楽な雑談的に。まずは**主題から**
思い浮かぶことを話してみる。

別のペアで
ブレスト

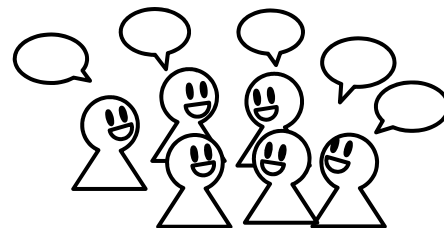


6
分

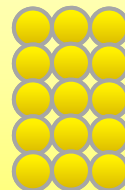


別のペアになって
更にアイデアを話し合う。
さっき**出た話も、材料**にして。

グループで
ブレスト



15+ α
分



グループで、アイデア出し合い、
発展させていく。
ペアの時に**出たアイデアは材料と**
して使ってOK。（使わなくてもOK）

メモ：

ペアのブレストは、アイデアの掘り下げが深くできる

グループに戻った時に、収束気味になる (良い面・悪い面、あります)

補足：

“多人数でのアイデア出したと、どうも滑り出しが悪いなあ”
という時には

「小さい集団で、発想し始めて」

「徐々に大きくする」

というテクニックとして、活用してください。

(例えば、奇数人の時には、ペアとトリオが出来ますが、
それで結構です。**小さく話し始め、のちに大きくする、**という
創造的コミュニケーションのデザインを踏まえて、
やり方はアレンジしてください。)

3-2

Free & 3

気軽に言いつぱなしOKのブレスト方法

この技法の本質は

人々を「書く作業」から解放する

雑談



雑談的に
気軽に話す
(記録は不要)

素描



各人が、
アイデアを
3つ書く

収束



共有し、
類案を集約

良いアイデアは雑談から生まれる

元々は、アルコール・
ブレスト会議用に開発
した手法

Free & 3

(フリー・アンド・スリー)

気軽に言いっぱなしOKの
ブレスト方法

言う

- 1) ふわっとした思い付きや雑談的なコメントを出し合う。(15 ±5)

ホワイトボードへの記録やポストイットへの書き出しは不要。
もちろん、自分用にメモ取りたい人はご自由に。

書く

- 2) 各人アイデアを3つ書く(形式 = 一葉一案) (5 +5)

自分のアイデア(出した、出していないにかかわらず)もぜひ書こう。
場に出た面白いアイデアを書き出すのもOK。原案どおりでなく印象から再表現してよい。
ほかの人の書くものと被ることは一切気にしない。

共有

- 3) ラウンド・レビュー(順に一葉ずつ紹介、他の人は類案集積) (10 ±5)

自分の番では、もっとも紹介したいアイデアカードを1枚紹介し、卓中央に出す。
ほかの人は、自分の手持ちのカードが同様の案であれば、続けて出す、言う。
違う案であるとしたいものは、無理に集約しなくて良い。
全員の手元のカードが無くなるまで順を回していく。

◎ランチを、創発の場にしたい、

◎居酒屋を3時間借りて、最初の1時間だけアルコールブレストしたい、

・・・という時には、これを使うと捗ります。

20分ぐらい雑談したら、

5分～10分だけ「書き出す時間」をとります。

で、整理は、翌日でOK、と。

あるいは、こういう状況

△ 「“言ったら必ずポストイットに書いて“というとブレストが盛り上がらない」

△ 「発言を逐次記録されちゃうと、どうしても慎重になる」

・・・こんなときには、さっと、Free&3に切り替えるといいでしょう。

良いアイデアは雑談から生まれる

Free & 3

(フリー・アンド・スリー)

気軽に言っぱなしOKの
ブレスト方法

今回、ビール、つまみOK
(ほろ酔いまで。)

言う

- 1) ふわっとした思い付きや雑談的なコメントを出し合う。(15 ±5)

ホワイトボードへの記録やポストイットへの書き出しは不要。
もちろん、自分用にメモ取りたい人はご自由に。

書く

- 2) 各人アイデアを3つ書く(形式 = 一葉一案) (5 +5)

自分のアイデア(出した、出していないにかかわらず)もぜひ書こう。
場に出た面白いアイデアを書き出すのもOK。原案どおりでなく印象から再表現してよい。
ほかの人の書くものと被ることは一切気にしない。

共有

- 3) ラウンド・レビュー(順に一葉ずつ紹介、他の人は類案集積) (10 ±5)

自分の番では、もっとも紹介したいアイデアカードを1枚紹介し、卓中央に出す。
ほかの人は、自分の手持ちのカードが同様の案であれば、続けて出す、言う。
違う案であるとしたいものは、無理に集約しなくて良い。
全員の手元のカードが無くなるまで順を回していく。

4

まとめ

参考文献・・・ではなく、 オススメ三冊

『スウェーデン式アイデアブック』

1時間で読めて、
短い言葉で驚くほど多くの創造的な姿勢に対する示唆をくれます。

『クリエイティブの授業 STEAL LIKE AN ARTIST』

有名じゃない本ですが、上記の本と柔らかい感じは似ていて、
そして、創造の営みに大事なことが、書いてあります。

『アイデア・スイッチ』

拙著で恐縮ですが、ブレインストーミングについて言及したところは、
ぜひ、読んでもらえたら。創造的姿勢に弾みがつきます。



IDEAPLANT 発想道具一覧

智慧カード3 (TRIZの発想カード)

<http://www.ideaplant.jp/products/chiecard3/>



ブレイン・ライティング・シート2 (30分で108個のアイデア創出)

<http://www.ideaplant.jp/products/bws2/>



ブレインストーミング・カード (会議の前に5分、練習ブレスト)

<http://www.ideaplant.jp/products/bc/>



ブレスター (ブレインストーミング学習ツール)

<https://ideaplant.jp/products/braster/>



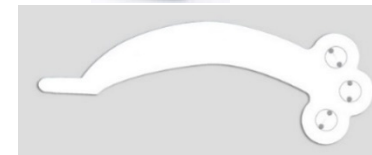
アイデアトランプ (52の発想の問いを記したカード)

<http://www.ideaplant.jp/products/ideatrump/>



neko note (ねこのーと) (考えの表出化と構造化のツール)

<http://ideaplant.jp/products/nekonote/>



ASOPICA (アソピカ) (連想の4法則を学習するカード)

<http://www.ideaplant.jp/products/asopica/>



IDEAVote (アイデアを創造的に絞り込む方法を学ぶツール)

<https://ideaplant.jp/products/ideavote/>



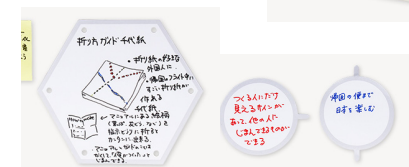
Yomo (よも) (ポストイットワークを捗らせる台紙)

<http://ideaplant.jp/products/nekonote/>



Roku + Core (ろく + こあ) (アイデアPivotを促進するツール)

<http://ideaplant.jp/products/rokucore/>



メッセージ

Creative Cognition 実験



未踏の闇を行く信念

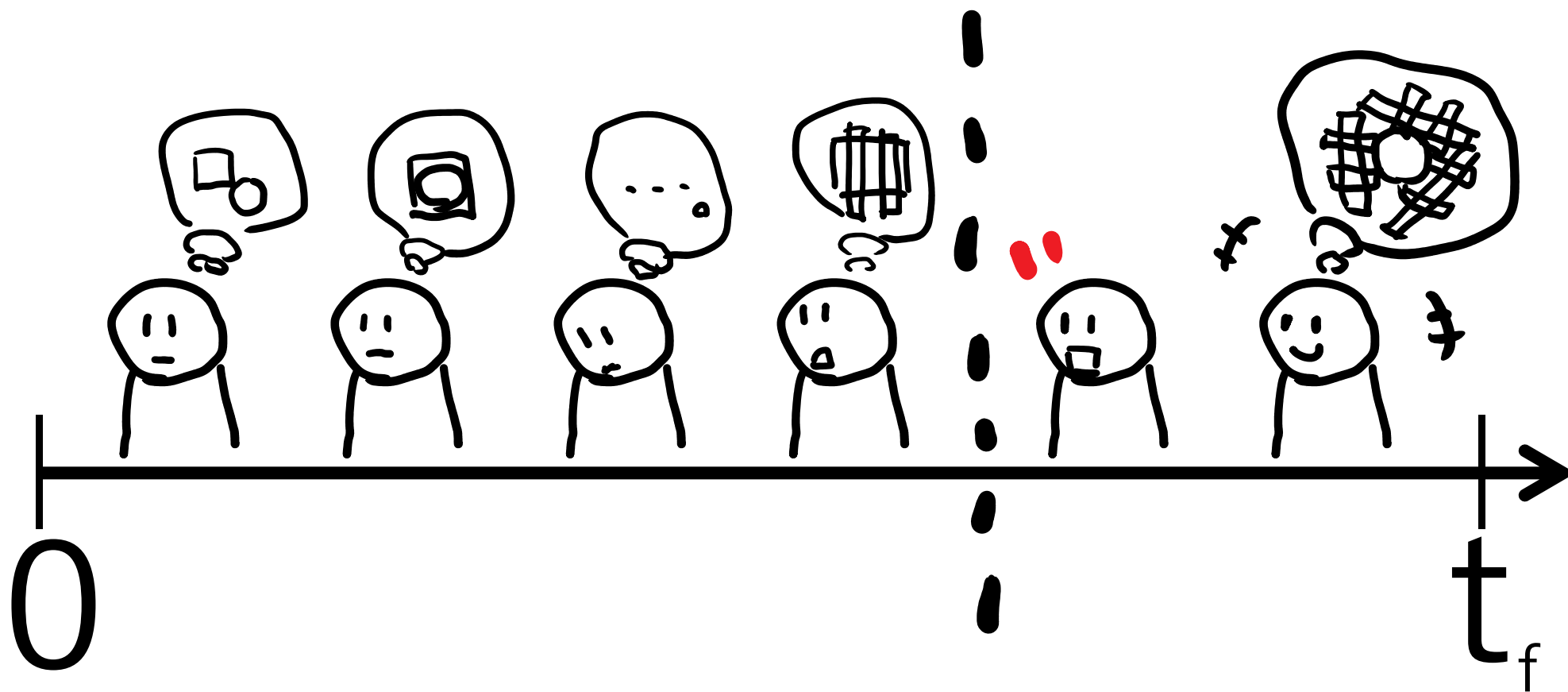
創造的認知

いくつかの実験

数個の「記号」を与える



組み合わせでデザインを考案する



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。

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。

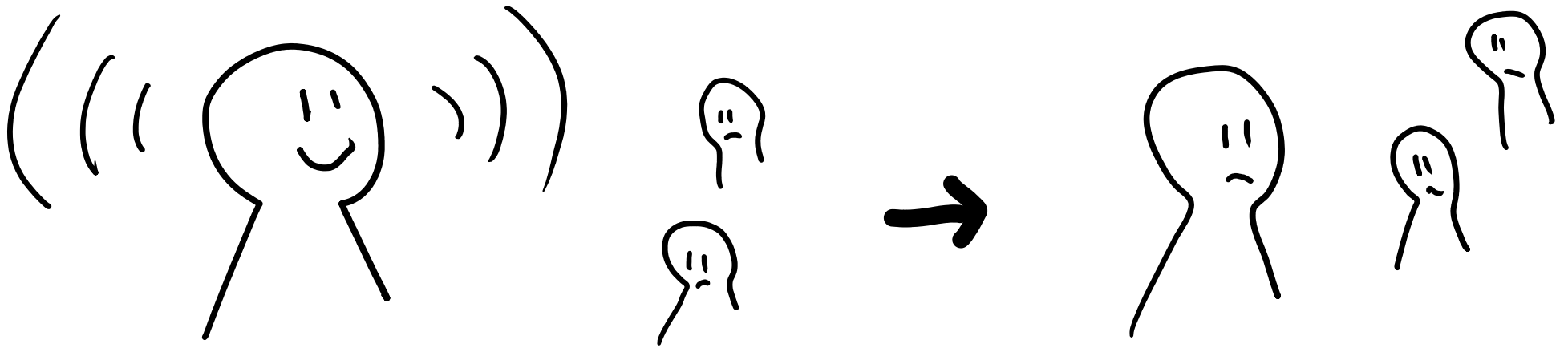
可能性を感じるなら、まずは、目の前の二歩を行く



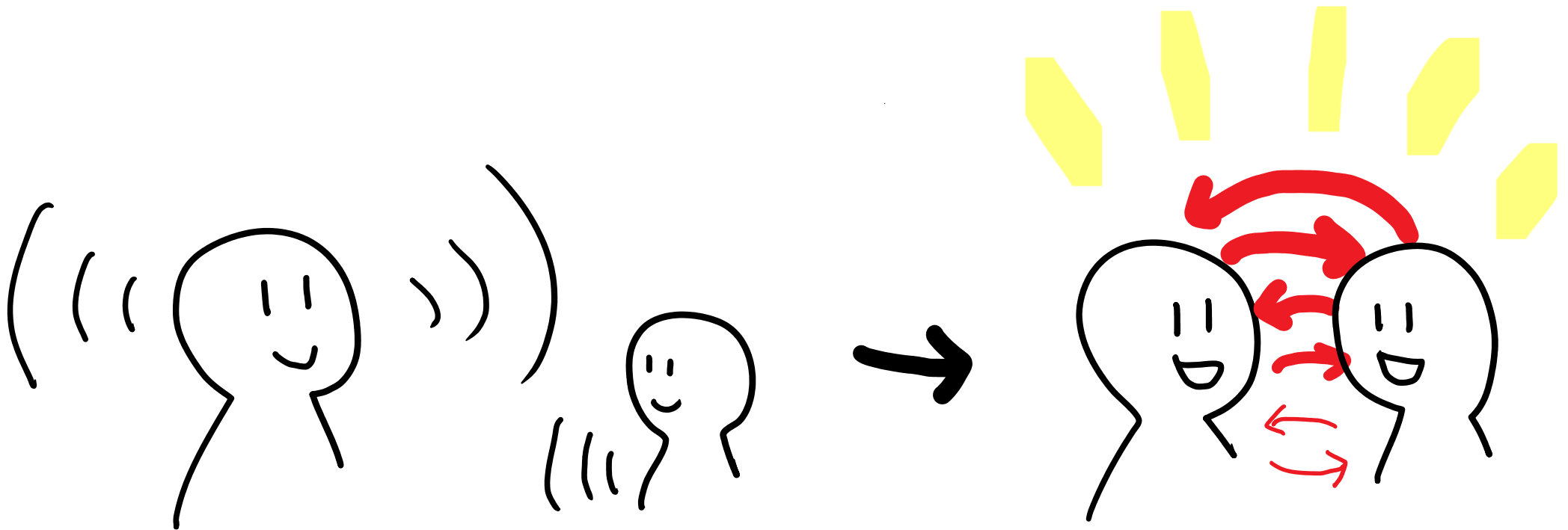
未踏の闇を行く信念



(・・・とはいえ、つらいもんはつらい、ですね)



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、回転数を挙げられる

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・社外にブレストできる友人が
いることって、
結構、大きいんです。



あなたがいなければ無かったはずのものを、皆で創ろう



