

# アイデアの強化プロセス PPCO

# 「PPCO」プロセス



- PP（プラス、ポテンシャル）のブレスト
  - “ヘッドが出るまで褒める”
- C（コンサーン）のブレスト
  - “批判ブレスト” あらん限りの懸念点を出す
- O（オーバーカム）のブレスト
  - 懸念上位3つに、チームの力を集束させて、打破。

- **アイデアの強化**には、批判は**重要**です。
- ブレインストーミングは、「批判禁止」ではなく、**原義は「判断遅延」**です。
- 遅延した判断を、どこかで切り替えて**「判断（批判）するべき時」**が来ます。
- アイデアを強化するには**特定の手続き**で、批判の力、チームの力、を効果的に使います。

# 手順

- 強化したい、優れたアイデアを用意。
  - 良い面 (PP) を、5分ほど、出しあいます。
    - これ自体もブレストですので、便乗したのものもOK、自由なほめ方でOK、質にこだわりません。
  - 懸念点 (C) を、10分ほど、出しあいます。
    - これもブレストです。ただし第一ルール「判断遅延」だけを、機能停止にして。
    - ちょっとしたのもOK、あり得ないような心配事でもOK、質にこだわりません。
  - 上位の懸念点をハイライト法で抽出。5分。
    - 皆がペンを持ち、「重要だと思う懸念事項」に☆をつける。いくつでも。
    - ☆の多い懸念点トップ3を決めます。
  - 対策アイデアのブレスト (O) を20分ずつ。
    - トップの懸念事項を、無害化するにはどうすればいいか？をテーマにブレスト。
    - 出しつくしてなお不十分ならば、「あともう1ダース」といってアイデアをさらに12、24、36個と出す。
    - 第2、第3についても、同様。
- (終)

- なぜPP?
  - チームの心をパンパンにする。  
不十分だと「C」で折れる。
- Cはどれくらい?
  - 大抵は、30個前後。多くても50～60個に
- Oはなぜ上位3つ?
  - 一番大きな壁を穿つと自然と問題は瓦解する。
  - 解決策のあり方も、多様なようであり、  
実は40～50で埋め尽くされる（傾向がある）。