

2017年12月9日 15:00~16:30
政策研究大学院大学

Smips（知的財産マネジメント研究会）全体セッション

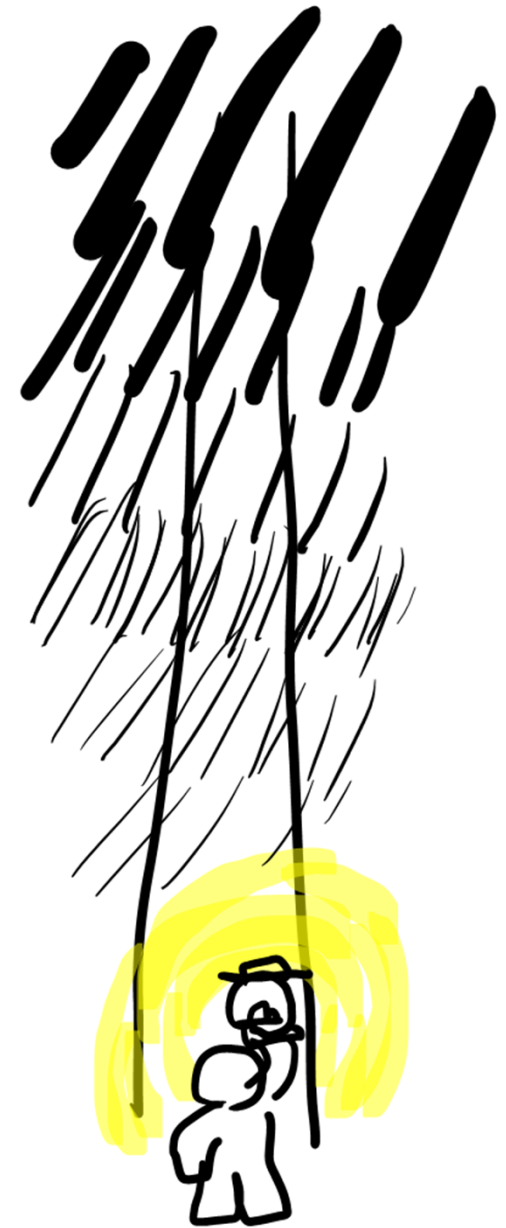
アイデア創出の技術

ワーク中は、2人や4人で、
発想ワークを行います。

近くの人同士で声を掛け合って、
自己紹介したり、雑談しておいてください。

（学びの効率を上げられます。）

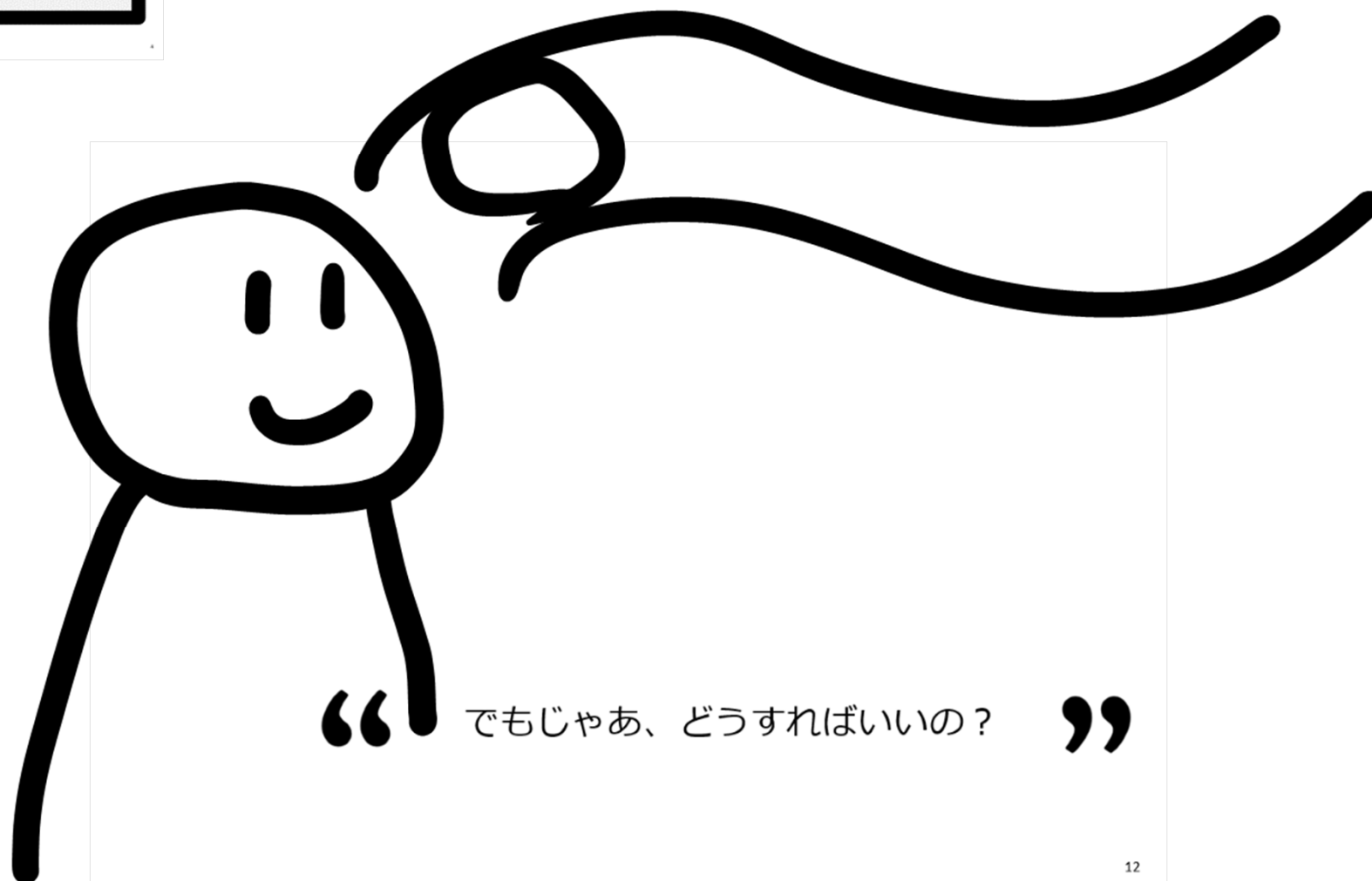
石井力重 Rikie Ishii
アイデアプラント 代表
早稲田大学 非常勤講師
rikie.ishii@gmail.com



進行

1. 創造性ベーシック（発想の特性～三枚の絵）（25）
2. ブレスト・カード（Brainstorming Card、根底にあるもの）（10 + 15）
3. アイデア発展のやり方（FlashPivot）（25）
4. メッセージ、後半の予告

頭が持っている 発想の特性？



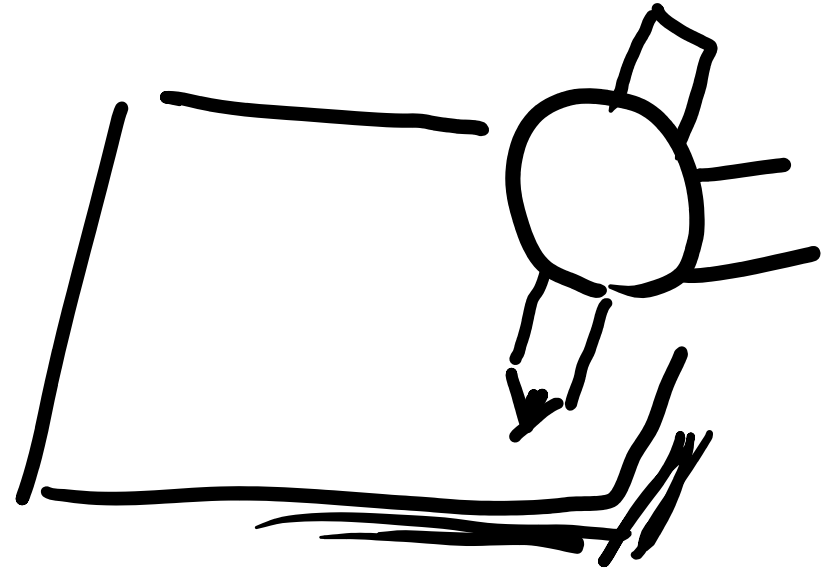
“ でもじゃあ、どうすればいいの？ ”

12

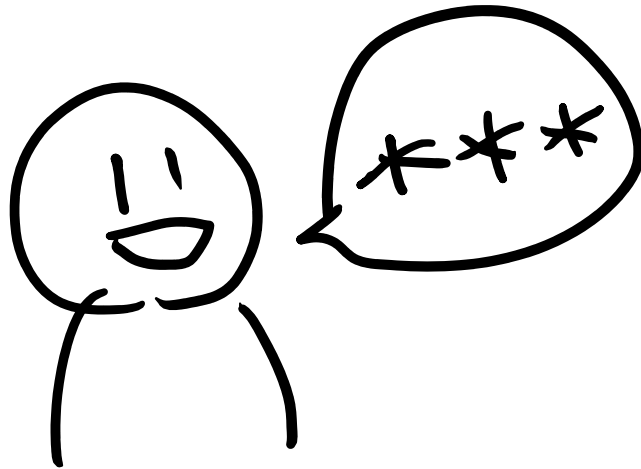


頭が持っている
発想の特性？

1. 白い紙とペンを
用意してください

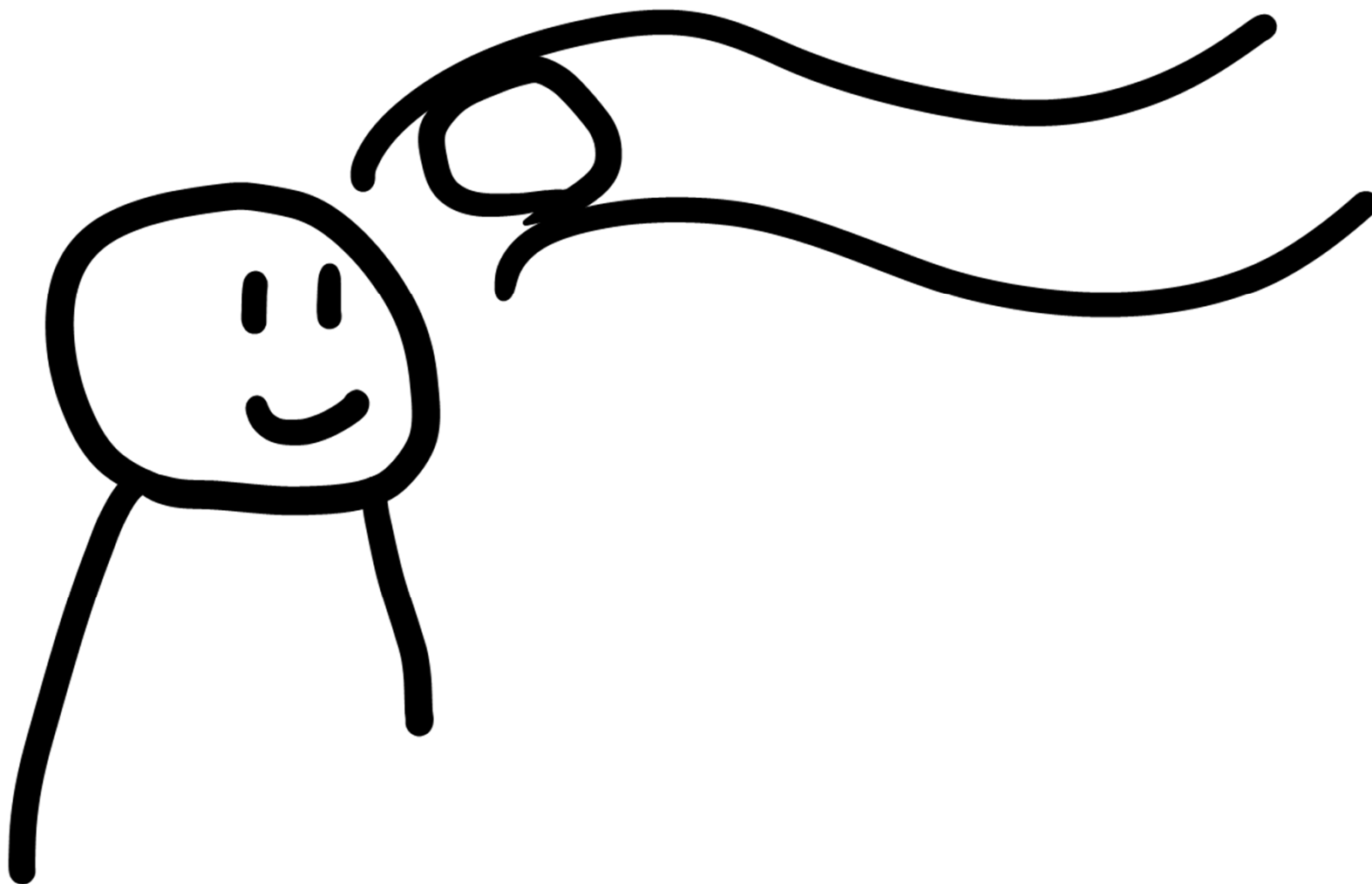


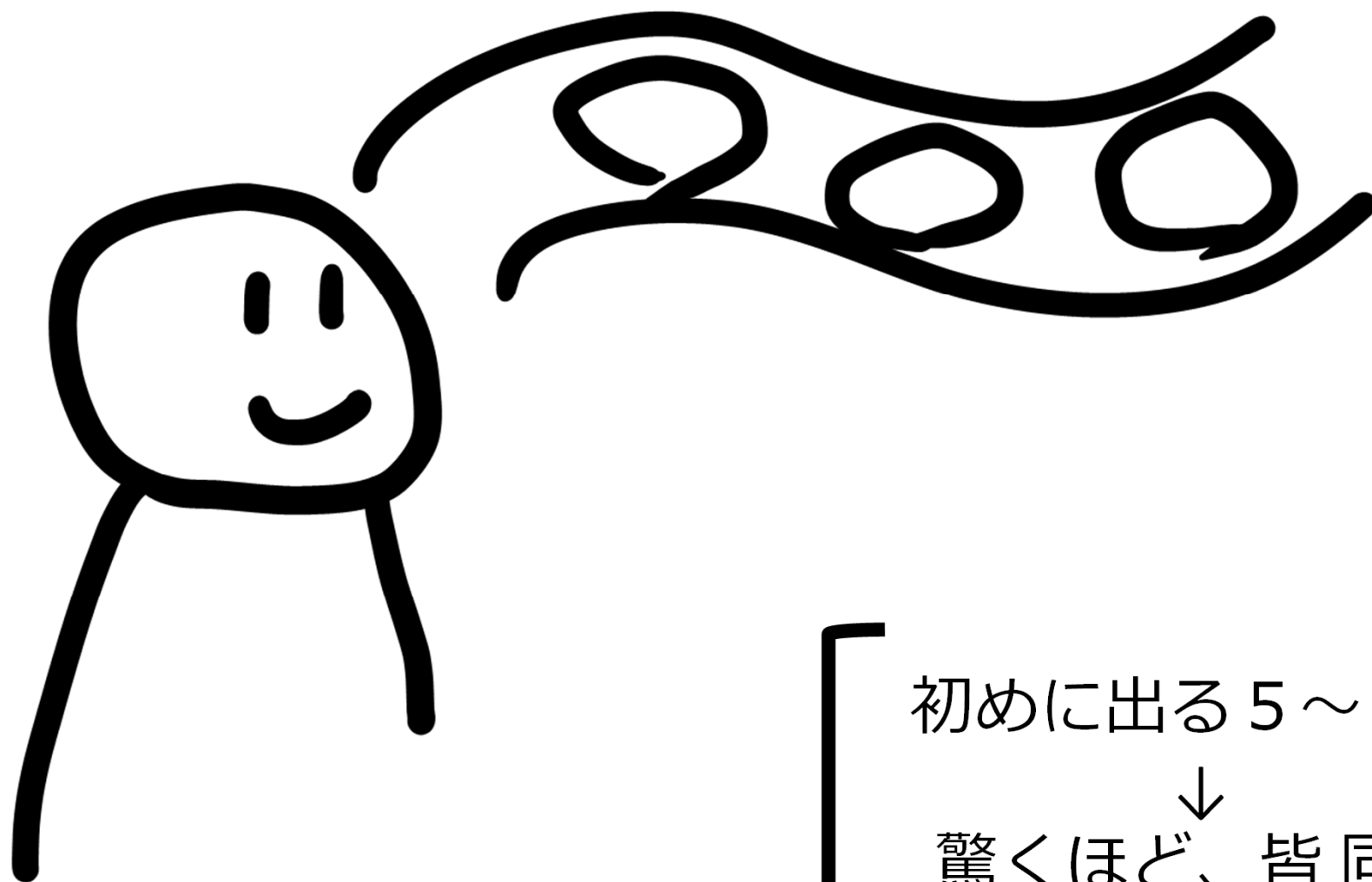
2. 私が言うものを
大きく 絵で
描いて下さい
(10秒間で)



「お題 ⇒ 描く」を
3回やります。

(アイデアを出そう！)

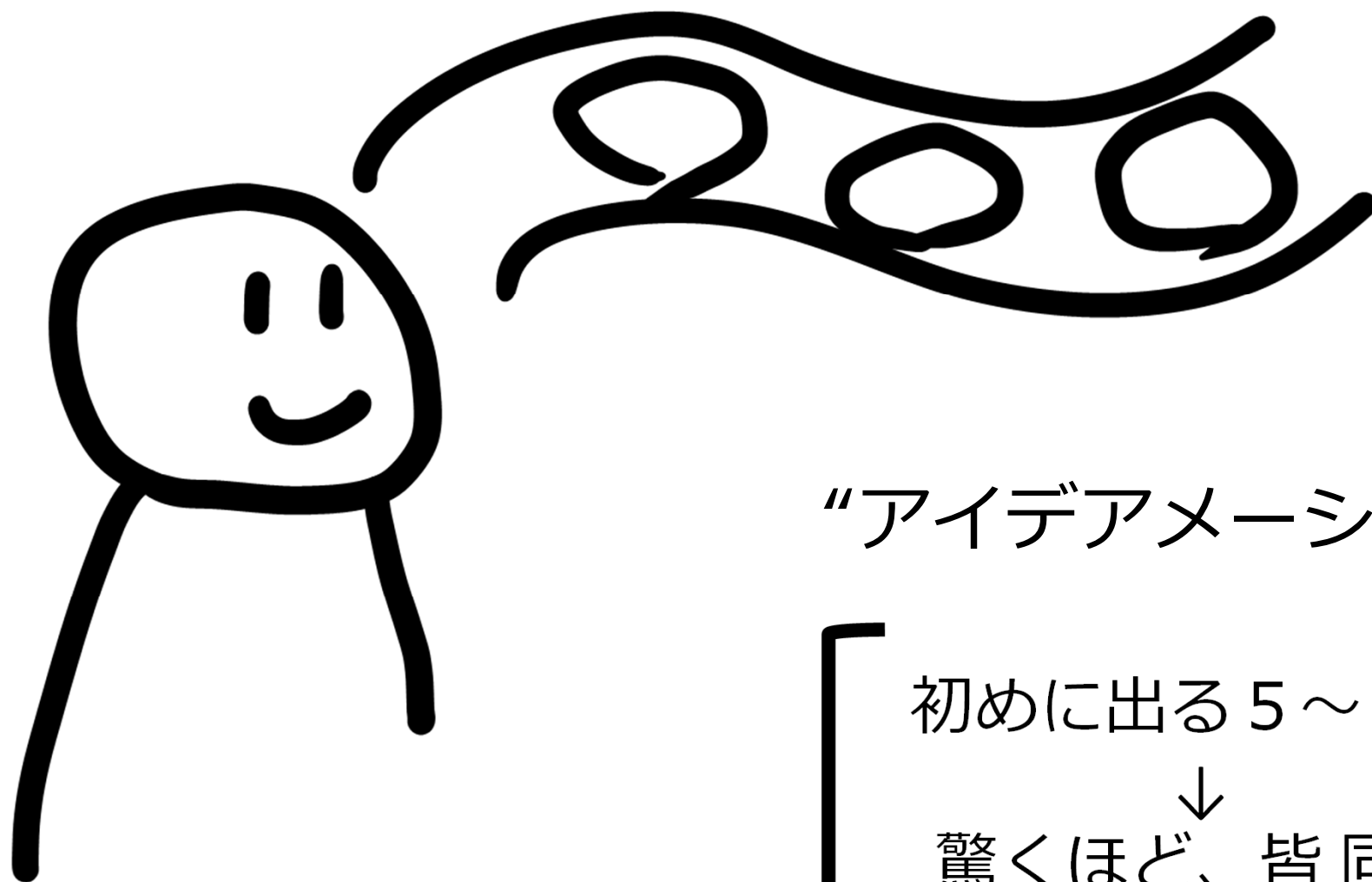




初めに出る 5 ~ 6 個



驚くほど、皆同じ



“アイデアメーション”

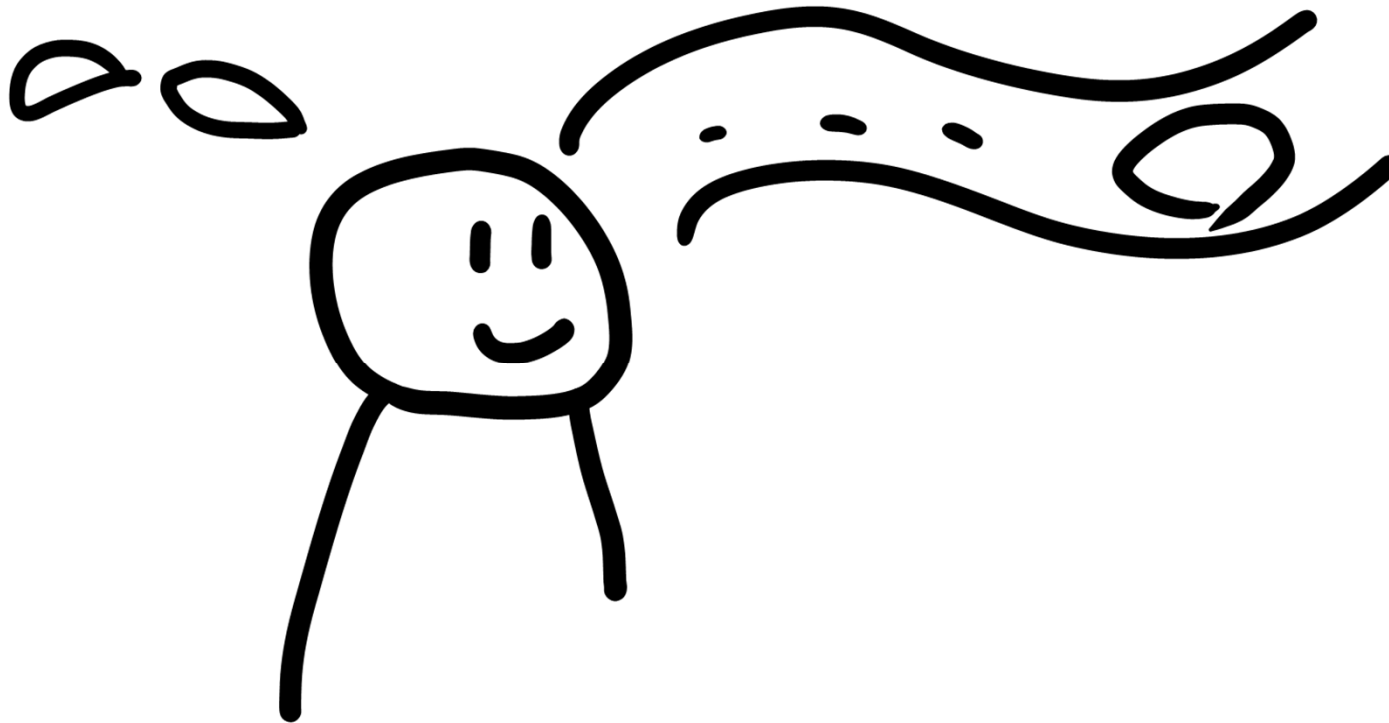
初めに出る 5 ～ 6 個



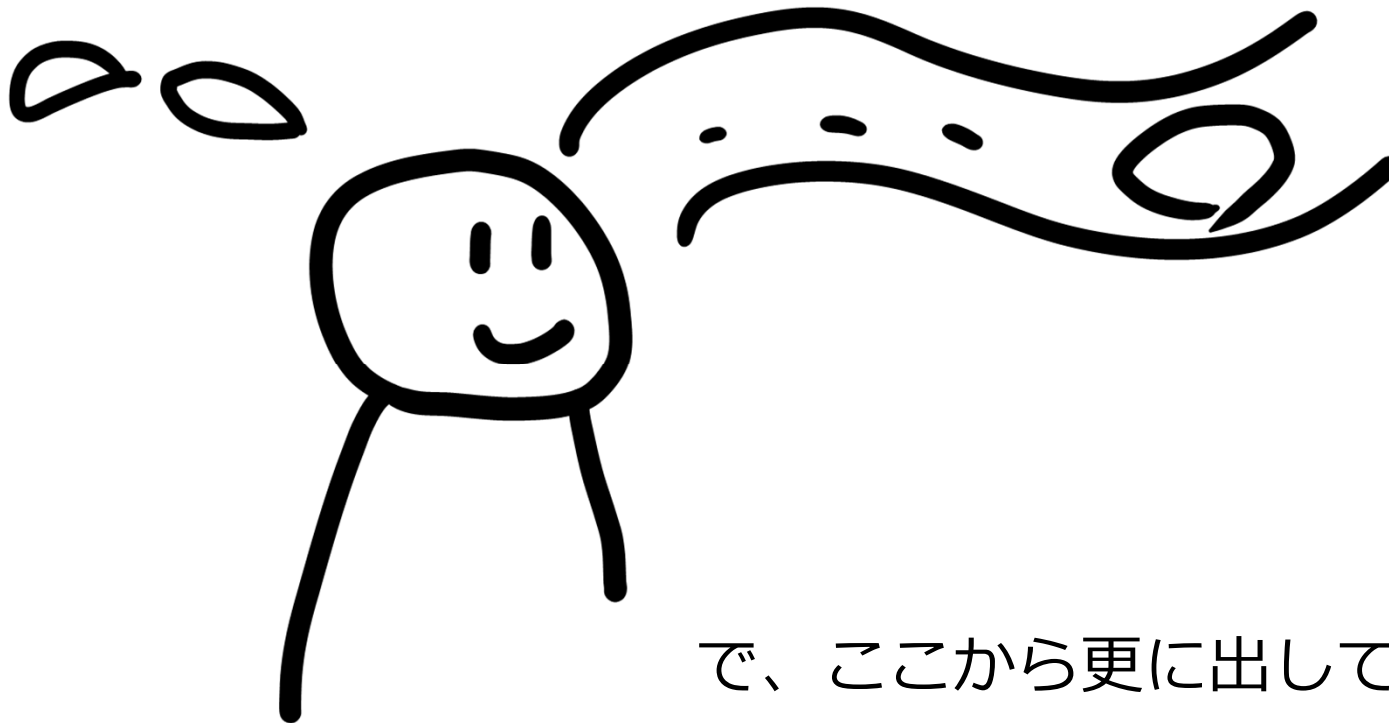
驚くほど、皆同じ

“ でもじゃあ、どうすればいいの？ ”

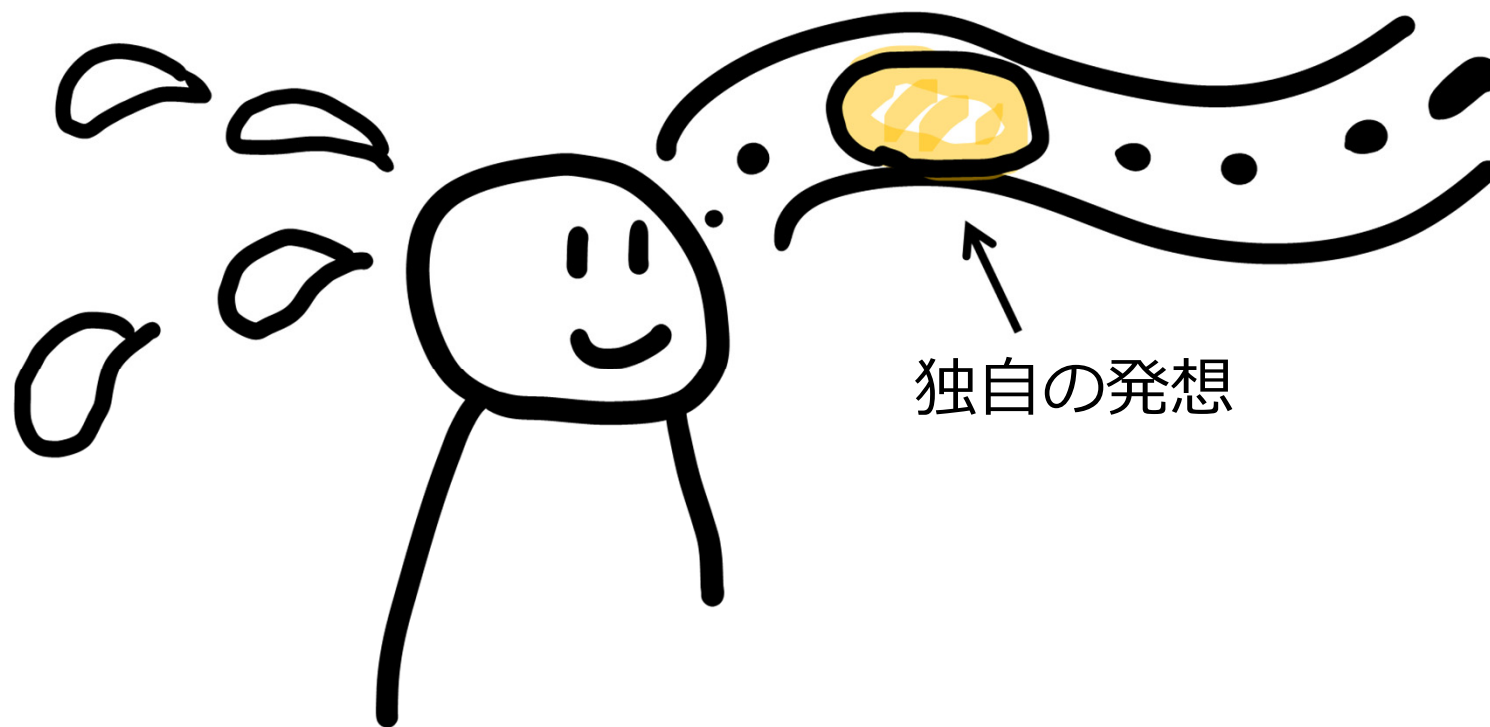
凡案・駄案であるかは気にしないで出す、出し尽くす！



凡案・駄案であるかは気にしないで出す、出し尽くす！



で、ここから更に出していくと・・・

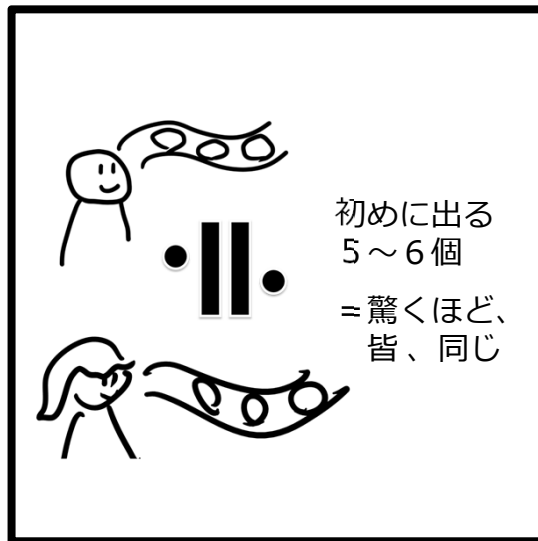


「あなたしか思いつかないアイデア」が出てくる

(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”



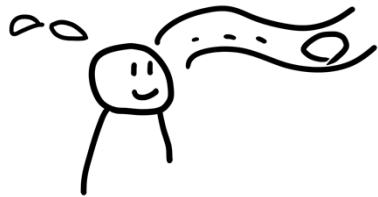
『創造力を生かす』
A. オズボーン

(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。

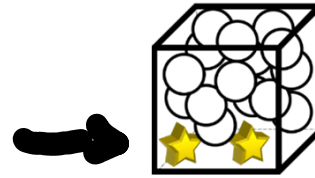


『アイデア・スイッチ』
石井力重



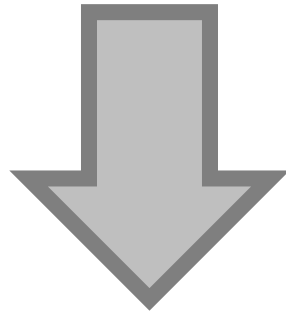
- ・出し尽くした
- ・苦しい

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 Card

ブレストの準備運動

Warming Up of Brainstorming

まず、発想のお題を1つ選ぼう（90秒）

1 古タイヤの新しい使い道

New uses for old tires

2 プチプチの面白い使い方

Creative use of bubble wrap

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?

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?

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?

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？

7 忘れ物を減らす工夫アイデア

Brainstorming Card

練習プレストにおいて、カードの内容に沿った発言ができれば、つど、そのカードの下に○を書き込む。なるべくいろんなカードに○をつけよう。

誰かのアイデアの
良いところをほめる

Praise what you liked
about someone else's idea



MOOD MAKER

できるだけ分からない
アイデアを出す

Come up with the wildest,
most far-fetched idea



FREE THINKER

質にこだわらず
たくさんアイデアを出す

Quantity over quality:
give a big number of little ideas



(2個以上出す)

MIGHTY MAXER

誰かのアイデアを
ヒントにアイデアを出す

Build on someone else's idea,
and make up a new idea



GIANT RIDER

☐

☐
☐
☐

☐
☐
☐

☐
☐
☐

☐
☐



ブレスト中に、
アイデアをいっぺんに二個言えば、
このカードの役割達成です。

僅かしか変わらないような
二個でOKです。

似た案でも、そこから連想される
ものは大きく異なります。

ブレストにおいては、
アイデアは、少し違えば別物だ、
と考えて量産するのが得策です。

例（お題が【シルバー向け家電】だったとして）

「洗濯物を、自動で取り込む装置」 「布団を、取り込む装置！」



ブレスト中に、
誰かが言ったアイデアに対し、
そのアイデアの良い点に光を当てて
コメントすれば、
このカードの役割達成です。

アイデアのいいところを
見つけ出してくれる人がいると
ブレストは盛り上がります。

例（お題が【シルバー向け家電】だったとして）

「それって、若い独身者にもかなり売れそう！」



ブレスト中に、
およそ出来そうにないアイデア、
問題が起こりそうな大胆なアイデア、
を出せば、
このカードの役割達成です。

突飛なアイデアは、
そのままでは使えないものですが
それでも、いいんです。

囚われを超えて考える材料を
見つける可能性が増します。

例（お題が【シルバー向け家電】だったとして）

「人型のバスタブとスポンジロボを作って全自動洗人機！」



ブレスト中に、
誰かのアイデアの一部分や本質を
転用して、別のアイデアを出せば、
このカードの役割達成です。

魅力がより際立つようにしたり、
実現的なやり方へと
派生案を出してみると、
可能性が広がります。

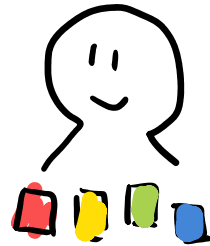
例（お題が【シルバー向け家電】だったとして）

「スポンジロボを超小型にして、自動歯磨きロボに！」

やり方 (グループ対抗のゲーム)

How to play (team competition)

0) 4色 (赤／黄／緑／青) の
カードを各人が持つ。
Every member have 4 cards of
each color.

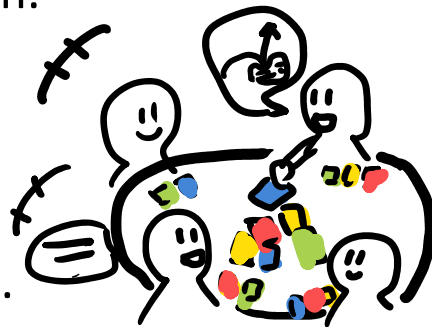


1) 選んだ「お題」に
対してブレスト開始。

After choosing brainstorming
theme, start to brainstorm.

自分の手札の内容を実
行できたら、マスに
チェック印を書く。

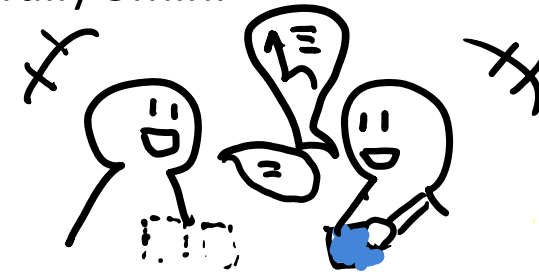
You can discard your card.
After when you complete
your role on the card.



2) 全マスが埋まり切った人も、
ブレストに参加し続けてください。

面白いアイデアを次々出していくと、カードが残っている
人は、流れに乗って手札を切りやすくなります。

Enjoy your brainstorming fully 5min.



3) 時間は「5分間」。最も多く印を
つけられたグループが優勝です。

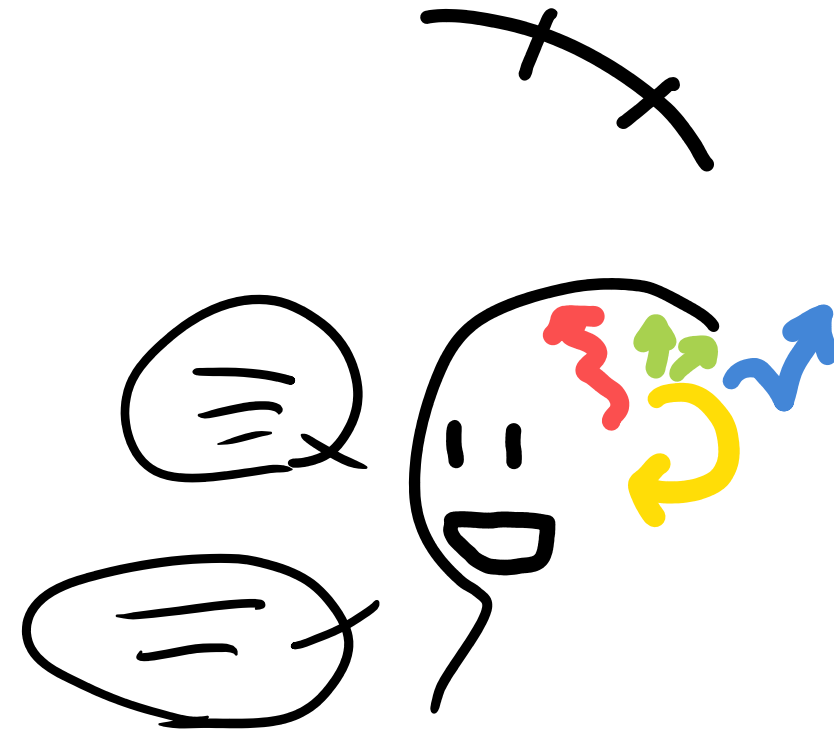
After 5min, count the number of discarded.
Largest team is winner.



日常のブレストでも、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。

今日のブレストの際に
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.

3

「**閃**きと改良」所作の習得あそび
「**Flash**Pivot」

準備

- 1) まず、ペアをつくる。
- 2) じゃんけん。
勝った人が役を選ぶ。 (負けた人は残りの方)

役1 [書記]

(ワークシートは、その人のだけ 使います)
(もう一方の人は、書かなくてOKです)



ペンと
ワークシートを
用意

役2 [迷ったら決める係]

(短時間で進むので、ちよくちよく間に合わないことも。
アラームが鳴った時、終わってなければ、
この人が“えいっ”と決める。)

ものすごく、速いです。

(20秒刻みとか、1分で、とか。)

①素材

① 言葉を10個列挙する

「」から、しりとりを10個してください。
(書き始めてください) (50秒)

(1分)

①閃き

① 新商品を考案する

しりとりを、で書き出した「言葉」を2個組み合わせて、
コンビ二の新商品を考案します。(50秒) (書き始めてください)

(2分)

②企画

② 企画3要素を述べる

(50秒) (書き始めてください)

(1分)

③中核

③ 「新しい有用性」を見定める

(書き始めてください) (50秒)

(1分)

④改良

④ 難点を見つけ改良する

(書き始めてください) (50秒)

(2分)

とっさに思考する鍛錬だと思って
速度重視で取り組んでみてください。

① 言葉を10個列挙する

「 」から、しりとりを10個してください。
(書き留めてください) (60秒)

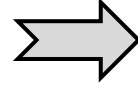
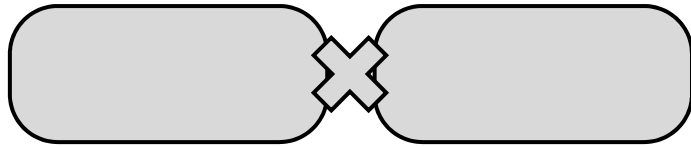
```
graph LR; B1[ ] --> B2[ ]; B2 --> B3[ ]; B3 --> B4[ ]; B4 --> B5[ ]; B5 --> B6[ ]; B6 --> B7[ ]; B7 --> B8[ ]; B8 --> B9[ ]; B9 --> B10[ ]
```

The diagram consists of 10 empty rounded rectangular boxes arranged in a snake-like pattern. The first row has four boxes connected by right-pointing arrows. The second row has three boxes connected by downward-pointing arrows from the first row's boxes. The third row has four boxes connected by left-pointing arrows. All boxes are currently empty for the user to write words.

① 新商品を考案する

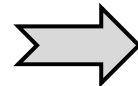
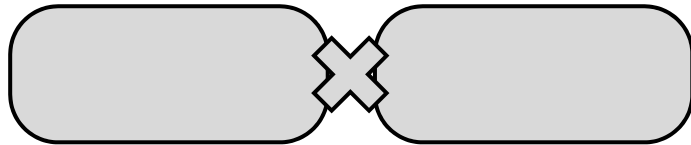
(前提：皆さんはコンビニの商品企画プロジェクトに招かれたメンバーです)

しりとり、で書き出した「言葉」を2個組み合わせ、
コンビニの新製品を考案します。(30秒) (書き留めてください)



使ったものを消し込みます。

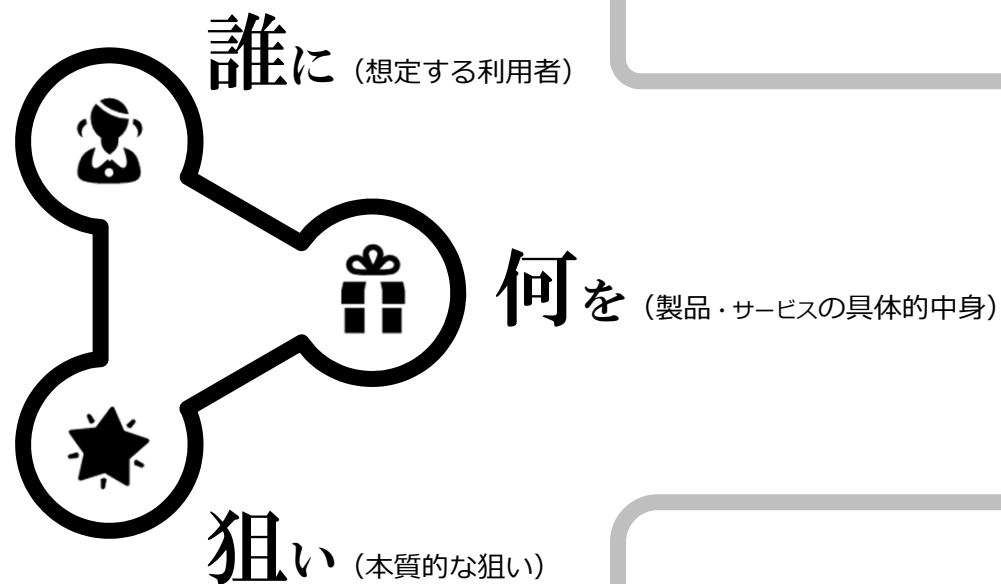
残った「言葉」から、2つ選び、組み合わせて
もう一つ、新商品を発想します。(30秒) (書き留めてください)



2案のうち、好きな方を選んでください。

② 企画3要素を述べる

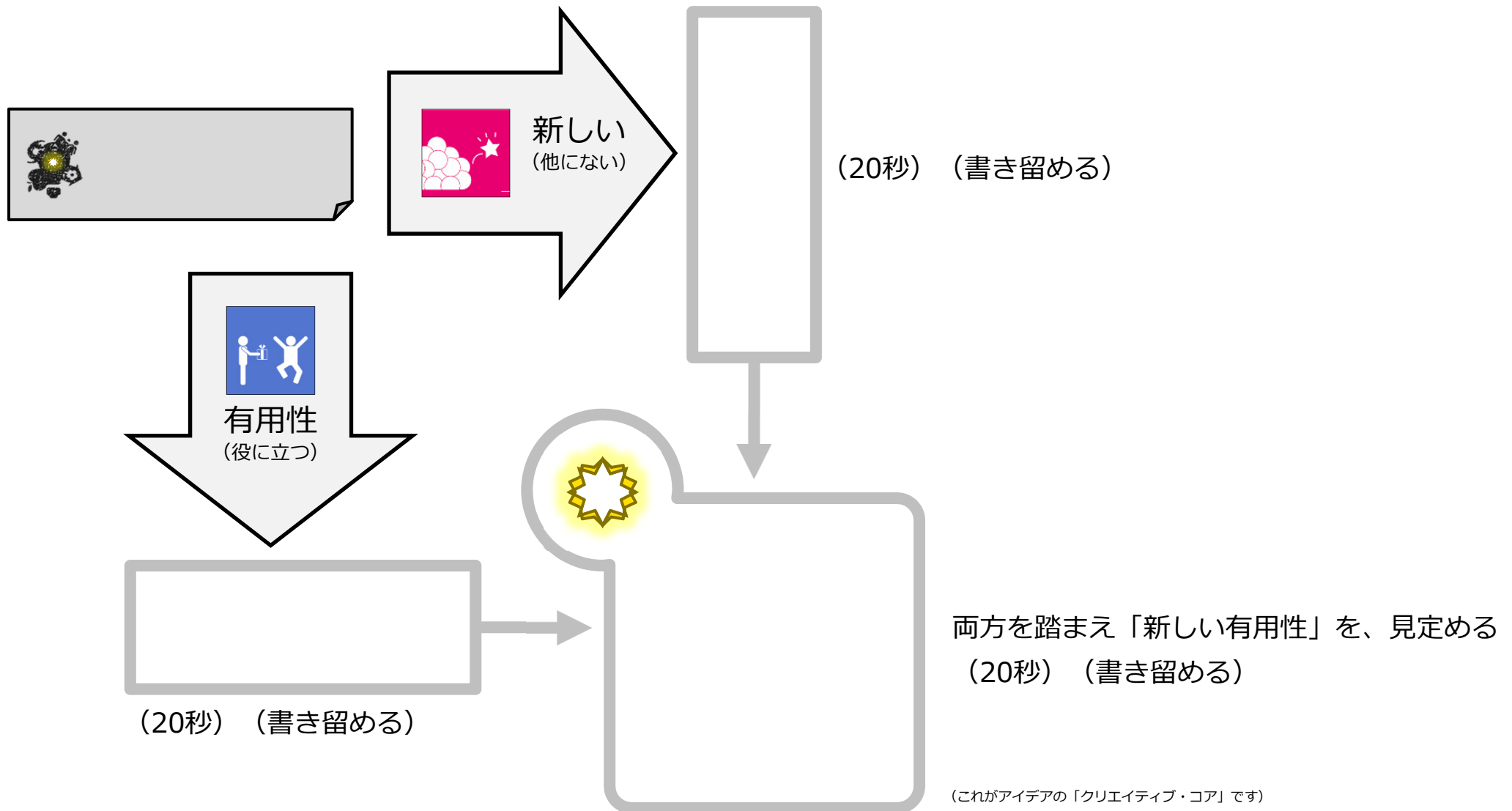
(60秒) (書き留める)



③ 「新しい有用性」を見定める

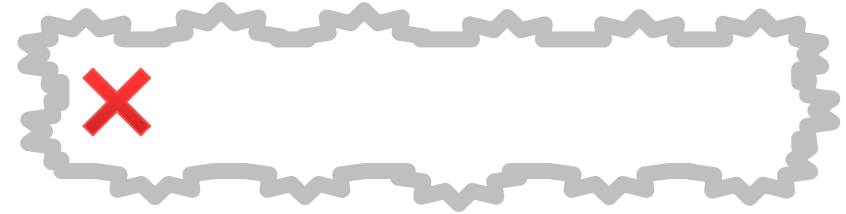
「新しい」は、言い換えれば「他の製品にはないところ」

「有用性」は、言い換えれば「役に立つところ」あるいは「お客さんが喜ぶところ」

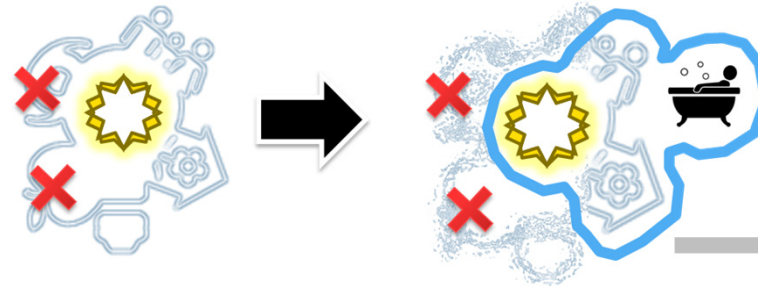


④ 難点を見つけ改良する (=PIVOTする)

このアイデアの懸念点を1つ上げるなら何だろう？
(20秒)



その懸念点を回避するように
アイデアを変えたと
どういうアイデアになる？ (70秒)

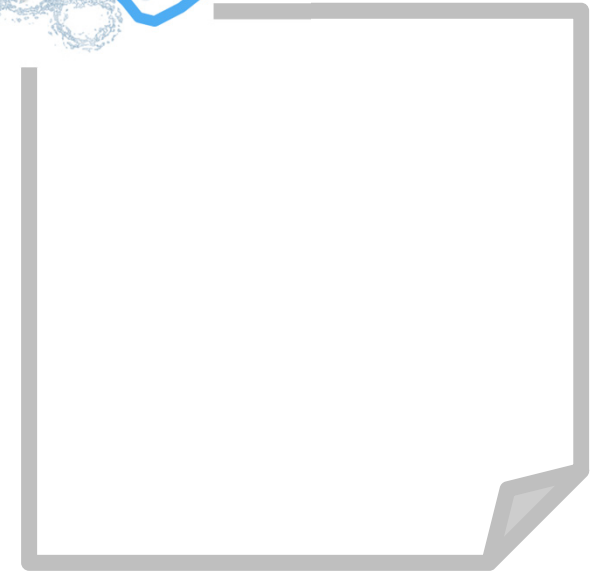


改良後のアイデアは、
当初のアイデアとは**全く違う商品**になっても結構です。

じゃあ、何でも変えていいの？ ⇒否。
ただ1つだけ、絶対に維持しなければならないものがあります。

それは「新しい有用性」
(クリエイティブ・コア ) です。

それ以外は
全部「変えていいもの」です。具象レベルは全部はぎ取っても構いません。



アイデアPIVOTのイメージ

元の案はフローズン・ミントガム。

↓
“クリエイティブ・コア”が「一瞬で汗がさっぱり」

↓
コアを維持した改良案「超でっかい厚手のウエットティッシュ。上半身を覆うほどの」など。

所作のコツ：

具象を大胆に剥ぎ取る。「核」以外は全部変えていい。

懸念点を回避しようにも、うまくずらせない時は、
Creative Coreにまだ具象レベルを含んでいる。

**具体レベルのものは剥ぎ取り、
アイデアの魂だけ残すこと。**

それがうまくなると、囚われを超えて発展するようになる。

なお・・・

③において、Creative Coreがうまく削ぎだせない、そんな時はどうするか？

それはアイデアに削るほどのボディー（具体性）がない状態。

企画の最小骨格（誰・何・狙い）をしっかりと描き出そう。 削るのだが、その前に【一旦の具体化】が要る。

「閃きと改良」という創造的な頭の働きは、ここに凝縮されています。

日々のワークでも、思考の回転数を上げたい時に、やってみてください。

補足：

この「Flash Pivot」は「アイデアPIVOT」という思考展開を、
アイスブレイクのミニ・ワークしたものです。

3'

時間次第で
割愛

フェルミ推定

わずかな情報から、市場規模を推定する

フェルミ推定

正確な値を得ることや実際に調査することが**困難な数量**を、**わずかな情報や値を元に**論理的な推論を進め、**短時間で定量的な概算**をすること。

名称は、この類の概算を得意とした
物理学者エンリコ＝フェルミに由来する。

フェルミ自身がシカゴ大学の学生に対して出題した
「シカゴに何人のピアノ調律師がいるか」が
よく知られる。

床屋さんの月商を
推定できる

日本中の電柱の数
を推定できる

順番の来る時間
を推定できる

創造する市場の規模
を推定できる

これも、ものすごく、速いです。

⑤推定 (3分)

直感で商機をかぎ分ける鍛錬だと思って
速度重視で取り組んでみてください。

⑤ 市場規模を推定する (3分)

フェルミ推定の部品

売価は？

ターゲット層や商品用途によって、
設定可能な金額が異なる。

ターゲット層の人は
一日、何人くる？

曜日変動があるものは、
平日・休日の場合分けをして計算。

概算する時、念頭におく店舗は、
平均的と思われる店舗規模の所を。

何割が買う？

見積もるには、
肌感覚や日々の記憶を総動員。

何店舗？

コンビニにより、店舗数が異なる。
上位5社のどれかを舞台として選定。
企画する商品の特性を鑑みて、
展開の場として最適なコンビニを。

S = 18,700軒

F = 18,200軒

L = 12,400軒

M = 2,200軒

D = 1,500軒

(2016年国内店舗総数)

他 (の補正)

年間売り上げは「日の売上×365」ではない。

売れなくなる季節変動のある商品は、
年間売り上げを算出するには補正を。

短寿命のものは数週間で店頭から消える。

逆に、もっと売れるように工夫したら
デコ入れできる商品か？それで何割UP？

【商品の一年間の国内売上】



円

※ 看板商品「Kくん」
売上320億円/年

推定のコツ：

オーダー(桁)が合えばOKと割り切る。

例えば、正解が1億なら、

0.5億～2億の範囲(=1/2～2倍)なら、良い精度。

0.2億～5億の範囲(=1/5～5倍)は、許容範疇。

経営判断のベースは

「それ、事業として、いくらになるの？」である。

事業の可能性を粗くはじくには

「価格（ひいては、利益）」×「数」、を。

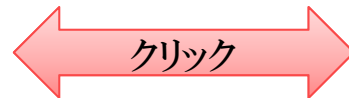
(利益の算出に踏み込むには、すこしステップ数が増えるため、ここでは割愛。

開発コスト+製造コスト+販売コスト+リスク備えコスト、を算定し、
総売上から引くと、総利益。)

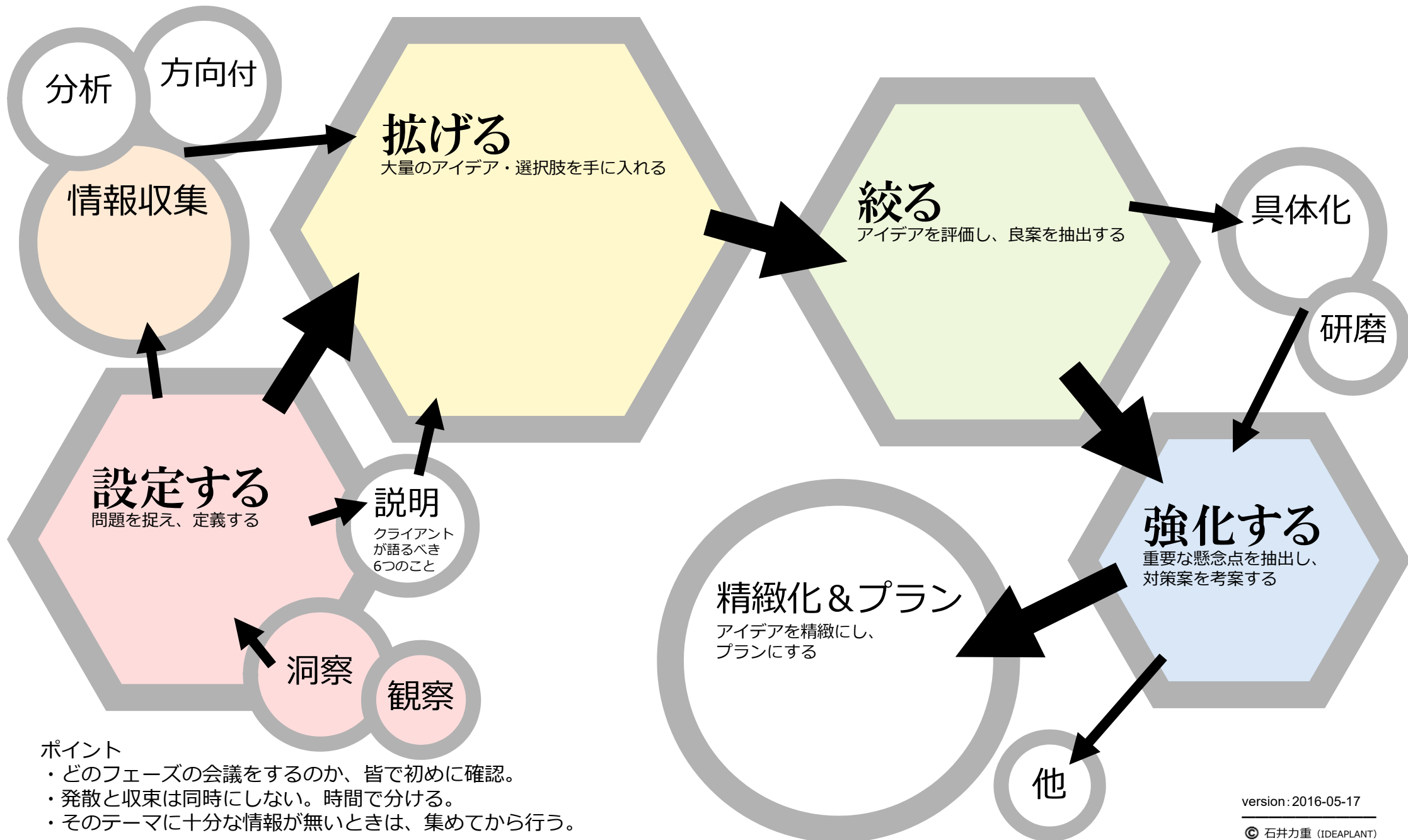
4

まとめ

後半の予告、および、メッセージ



アイデア創出ワーク・プロセス



発想道具一覧



IDEAPLANT 『ブレインストーミング・カード』

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

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 『ASOPICA (連想の4法則カード)』

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

IDEAPLANT 『neko note (ねこのーと)』

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

アイデア出し専用メモ用紙

IDEAPLANT 『Yomo (よも)』

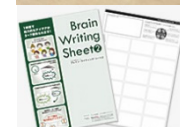
<http://ideaplant.jp/products/nekonote/>

ポストイット作業を改善するメモ台紙

IDEAPLANT 『Roku+Core (ろく たす こあ)』

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

アイデアの中核を抽出し次のアイデアへ展開させる

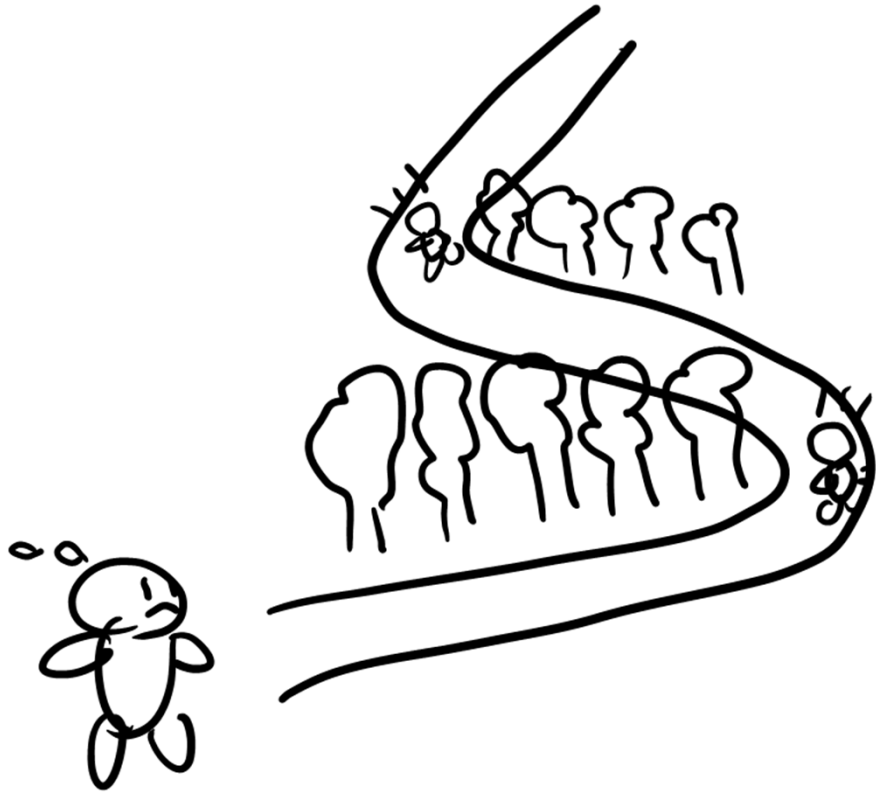


参考文献 等

- ➡ 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 『図解TRIZ』
（TRIZの入門書。絶版だが、現在の書籍の中良い入門書。）
- ⇒ 5 『TRIZ実践と効用（1）体系的技術革新』
（TRIZの教科書的書籍。網羅的に解説。本格的にやる人のための本）
- 6 『発想法 ― 創造性開発のために』
（KJ法の川喜田二郎氏の著書）
- 7 『発想法の使い方』
（加藤昌治著。「死者の書」や「属性分析」など、分析的と直感的の発想法をカバー）

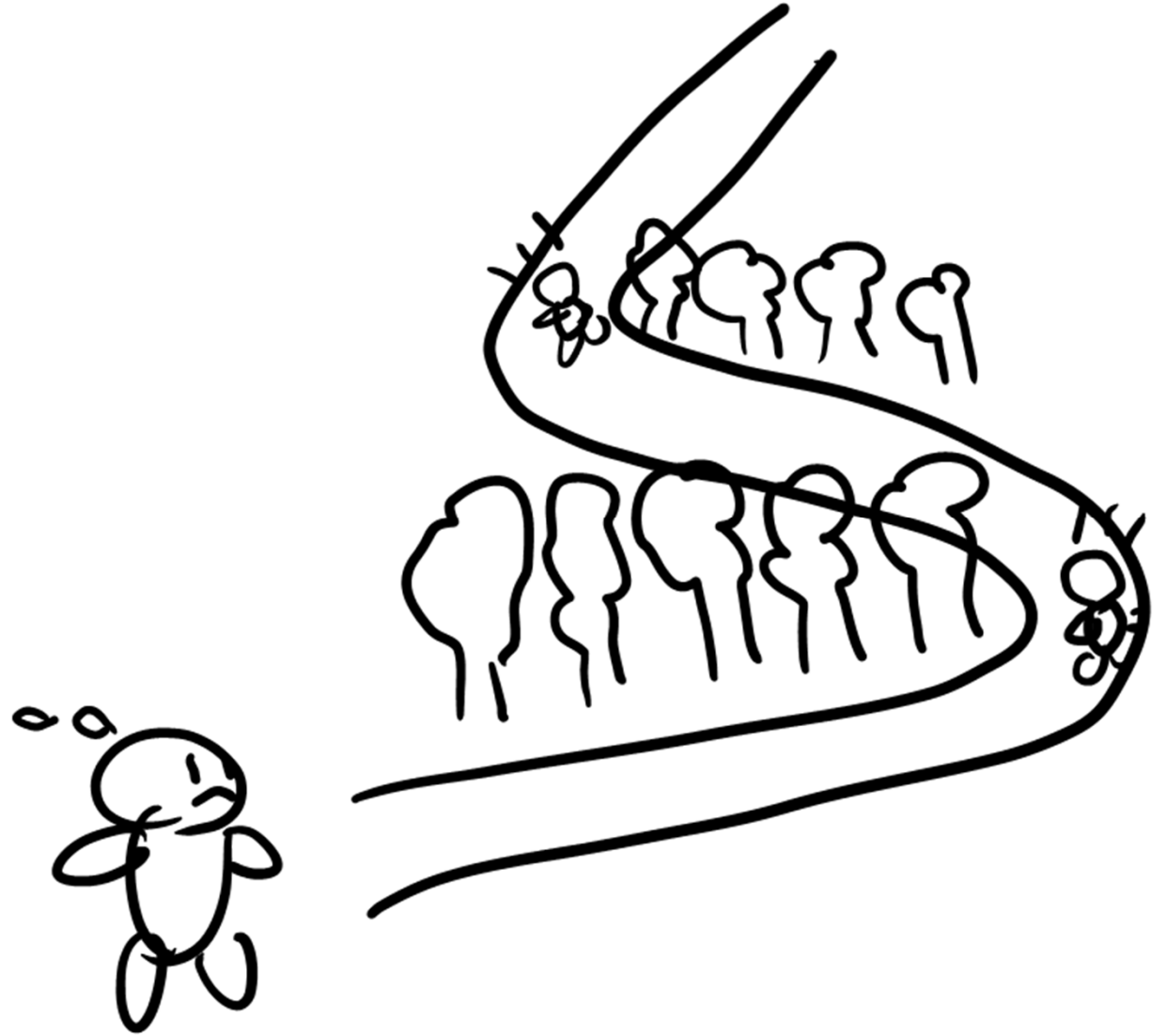


メッセージ



人間の発想は、**カーブの奥**。

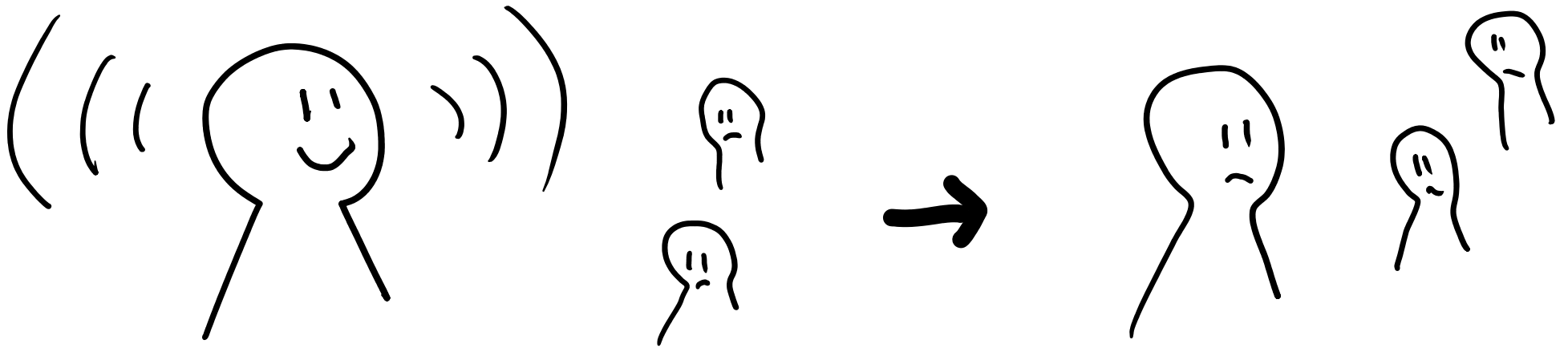
スタート地点では思ってもいなかった景色が、**途中から見え**だす。



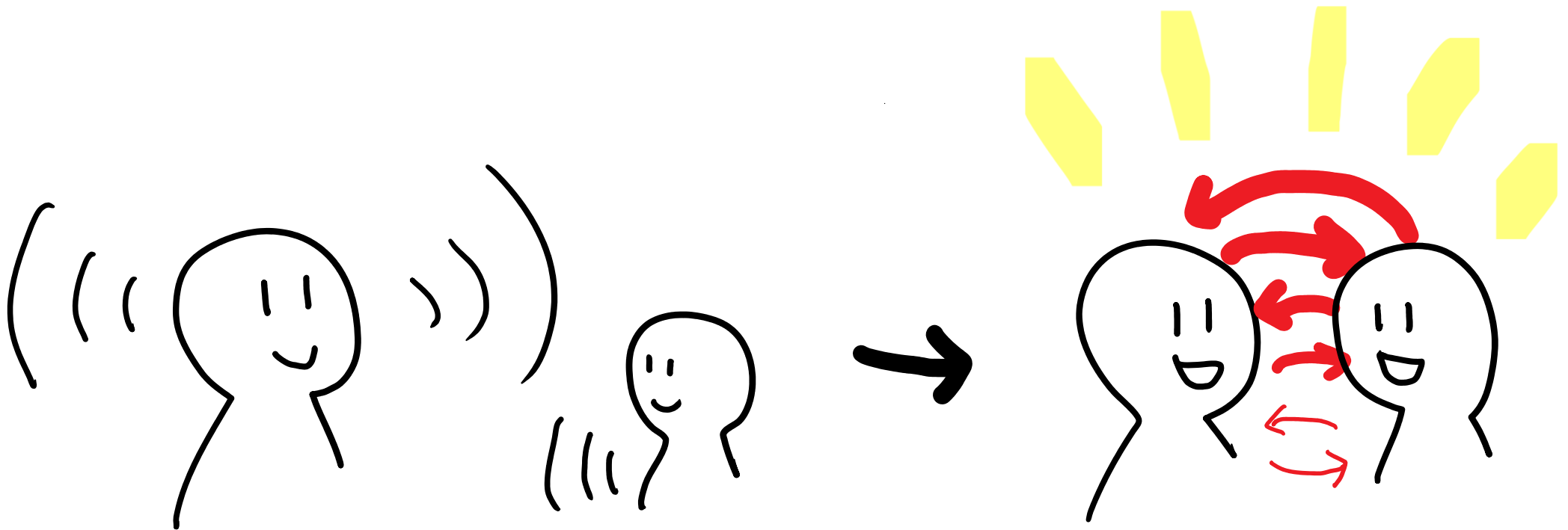
未踏の闇を行く信念

(・・・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、いろいろな人と、
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。



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 >

www.ideaplant.jp

石井力重

アイデアプラント代表

<http://ishiirikie.jpn.org/>



休憩 30分

2017年12月9日 17:00~18:30
政策研究大学院大学

Smips (知的財産マネジメント研究会) 分科会セッション

ブレインストーミングを極める



ワーク中は、2人や4人で、発想ワークを行います。
近くの人と自己紹介したり、雑談しておいてください。
(やりやすくなります)

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

進行

5. ブレインストーミングの各種のスタイル紹介 (5)
6. その1 : PPG (20)
7. その2 : ゼブラ・ブレインストーミング (30)
8. その3 : Free&3 (25)
9. まとめ (ブレストが効果的に進まない時には、
「**集団サイズを変える**」
「**沈黙と発散のフェースを変える**」
「**発想作業と書き出し作業を分割する**」
ことに活路あり)

5

集団の創造力の使い方

Brainstorming Variations

(特に、〇〇の多い場に向くブレストとは)

(まず、) ブレストってなんだっけ？

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)

ただ話すだけじゃないの？



(基本的には、それでOK！)



(うまく進まない時は？)



いくつかの派生形を使おう

ブレインストーミング・バリエーションズ

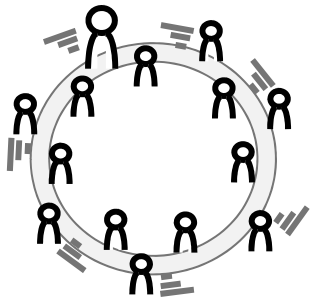
Brainstorming Variations

ブレインストーミングのいくつかの派生形

臨機応変に使い分けてください。
あらゆる技法には、一長一短があります。
その場や望むアウトプットによって、
向いているもの、向いていないものがあります。

SpeedStorming

次々相手が変わる
5分交代の
ペアブレスト



3人BS

ランダムに
次々相手が変わる
6分交代の
三人ブレスト



破壊BS

目的と逆のお題で
ブレストし
後にアイデアを反転



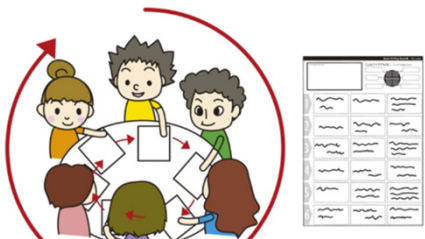
Free & 3

フリートークのあと
各自、アイデアを
3つ書く
(cf. "AB会議")



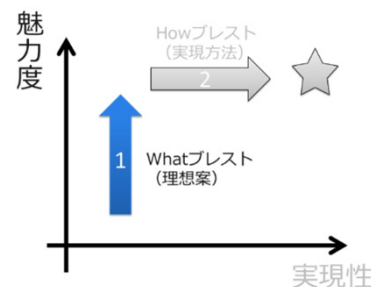
BrainWriting

黙ったままシートに
アイデアを3つ書き
回していくブレスト



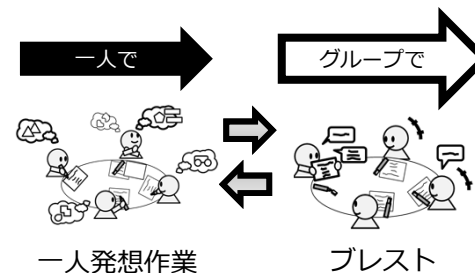
2段階BS

What (理想案) と
How (実現方法) を
時間で分けて発想



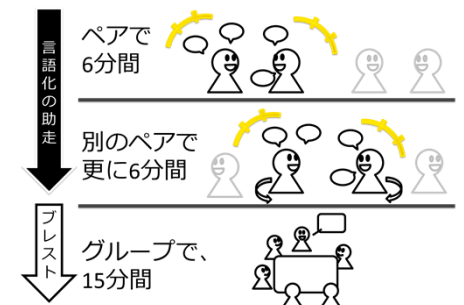
Zebra BS

一人発想と
集団発想を
交互にするブレスト



PPG

ペアでブレストを
2回してから
みんなでブレスト



チームで活動をする中でのブレストに

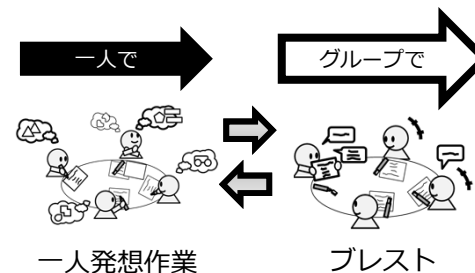
Free & 3

フリートークのあと
各自、アイデアを
3つ書く
(cf. “AB会議”)



Zebra BS

一人発想と
集団発想を
交互にするブレスト



PPG

ペアでブレストを
2回してから
みんなでブレスト



囚われを超えさせたいブレストに

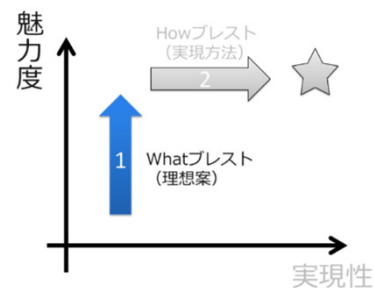
破壊BS

目的と逆のお題で
ブレストし
後にアイデアを反転



2段階BS

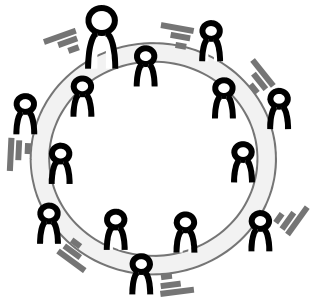
What（理想案）と
How（実現方法）を
時間で分けて発想



非常にたくさんの人がいる場のブレストに

SpeedStorming

次々相手が変わる
5分交代の
ペアブレスト



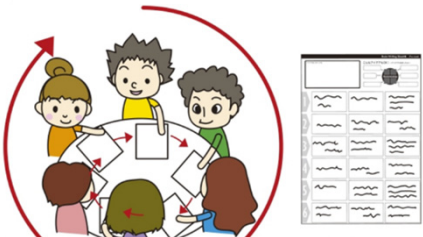
3人BS

ランダムに
次々相手が変わる
6分交代の
三人ブレスト



BrainWriting

黙ったままシートに
アイデアを3つ書き
回していくブレスト



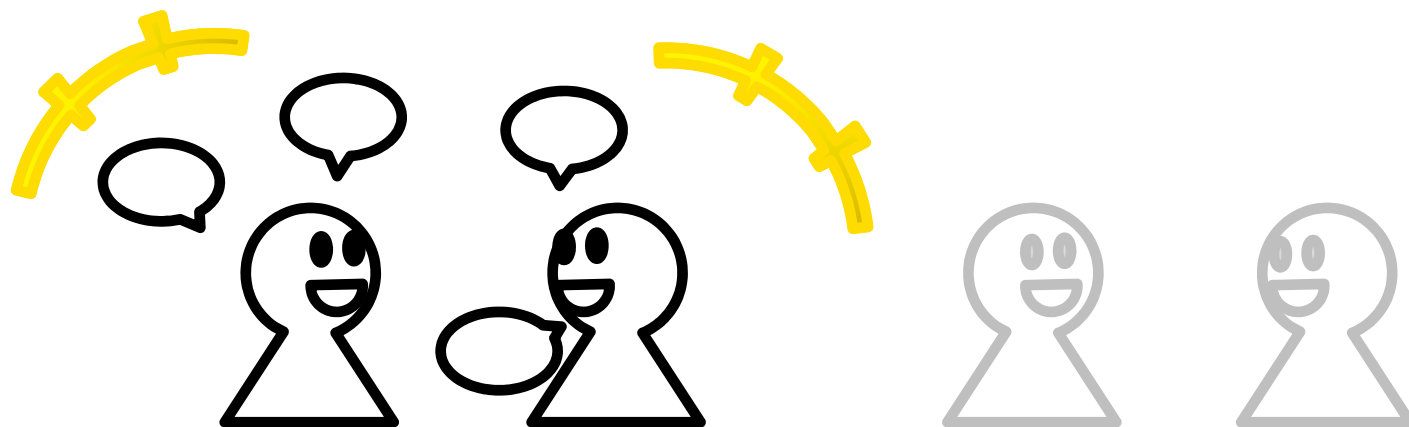
6

PPG Brainstorming

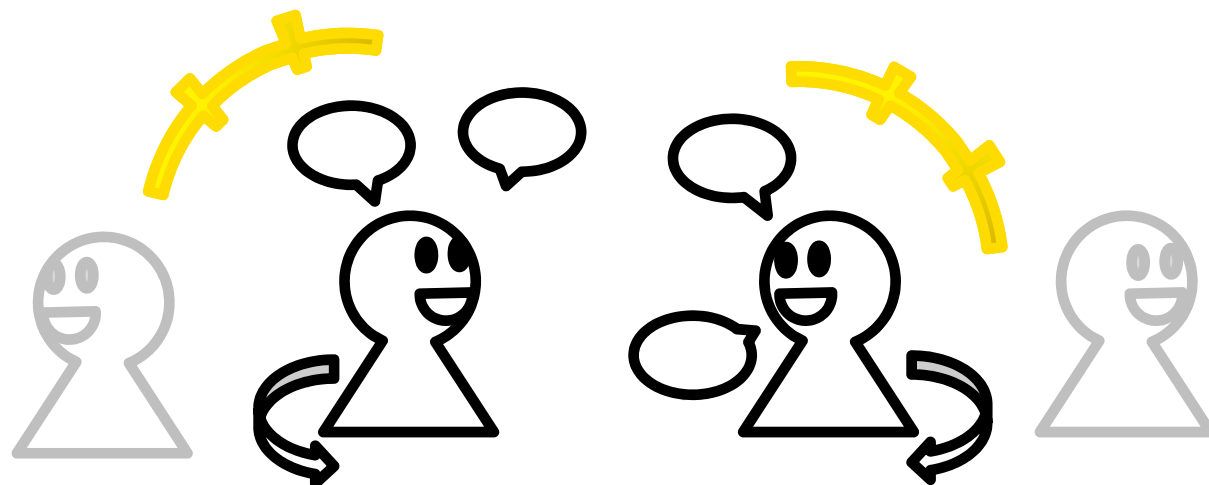
ペアブレスト→ペアブレスト→グループブレスト
Pair Brainstorming → Pair Brainstorming → Group Brainstorming

言語化の助走

ペアで
6分間

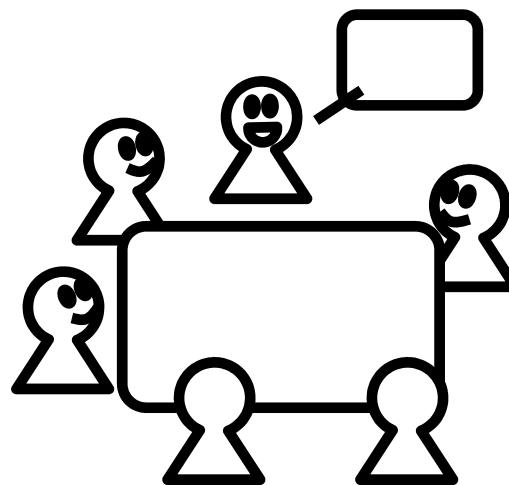


別のペアで
更に6分間



ブレスト

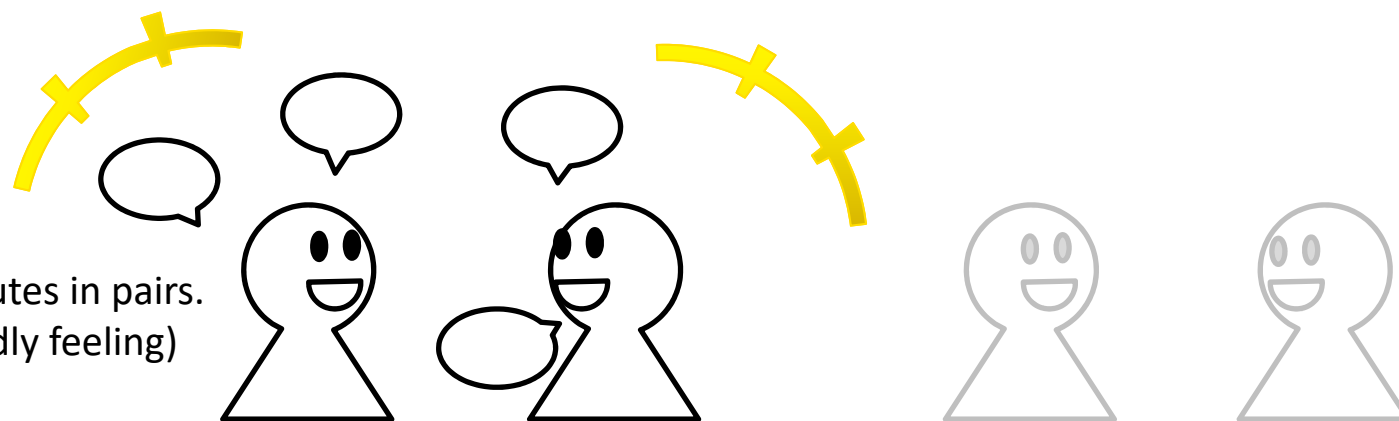
グループで、
15分間



言語化の助走
Talk casually

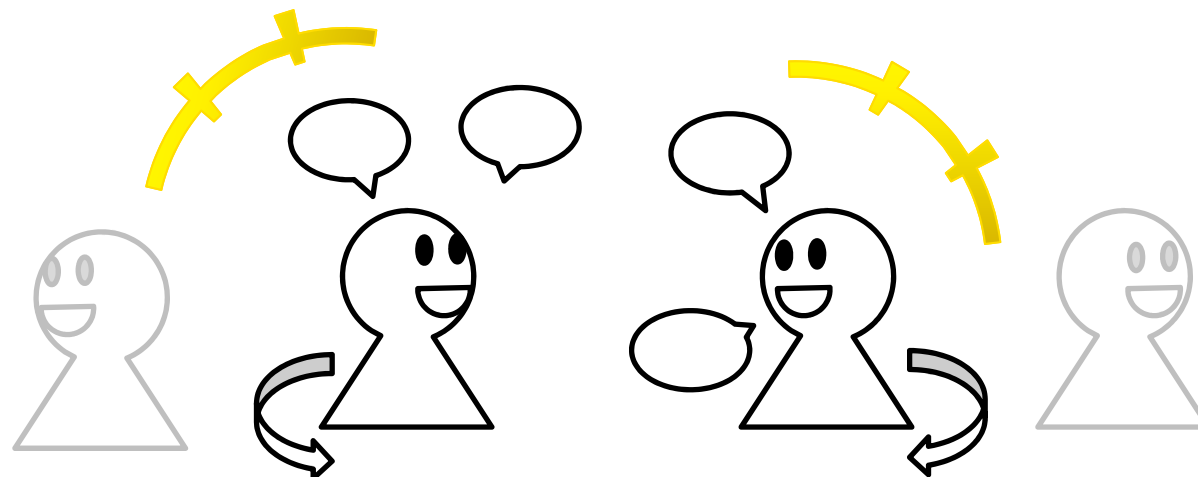
ペアで6分間、
アイデア出し
(雑談みたいなもので
いいんです)

Brainstorming for 6 minutes in pairs.
(Like a chat, with a friendly feeling)



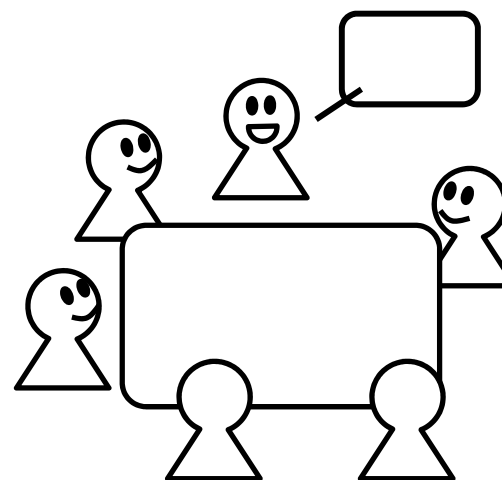
別のペアになって
更に6分間

(さっき出た話も、材料にして)
Brainstorming for 6 minutes
in another pair.
(Please also refer to the idea
that you mentioned earlier)



グループで、**15分間**、
アイデア出し

(ペアで話したアイデアも手がかりに更に広げる。
あるいは、それまでとは全く関係ない
新しいアイデアを展開するのもOK!)
Brainstorming for 15 minutes in groups
(Develop further ideas you talked about.
Or it is OK to develop new ideas!)



ブレスト
Make creative ideas

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」

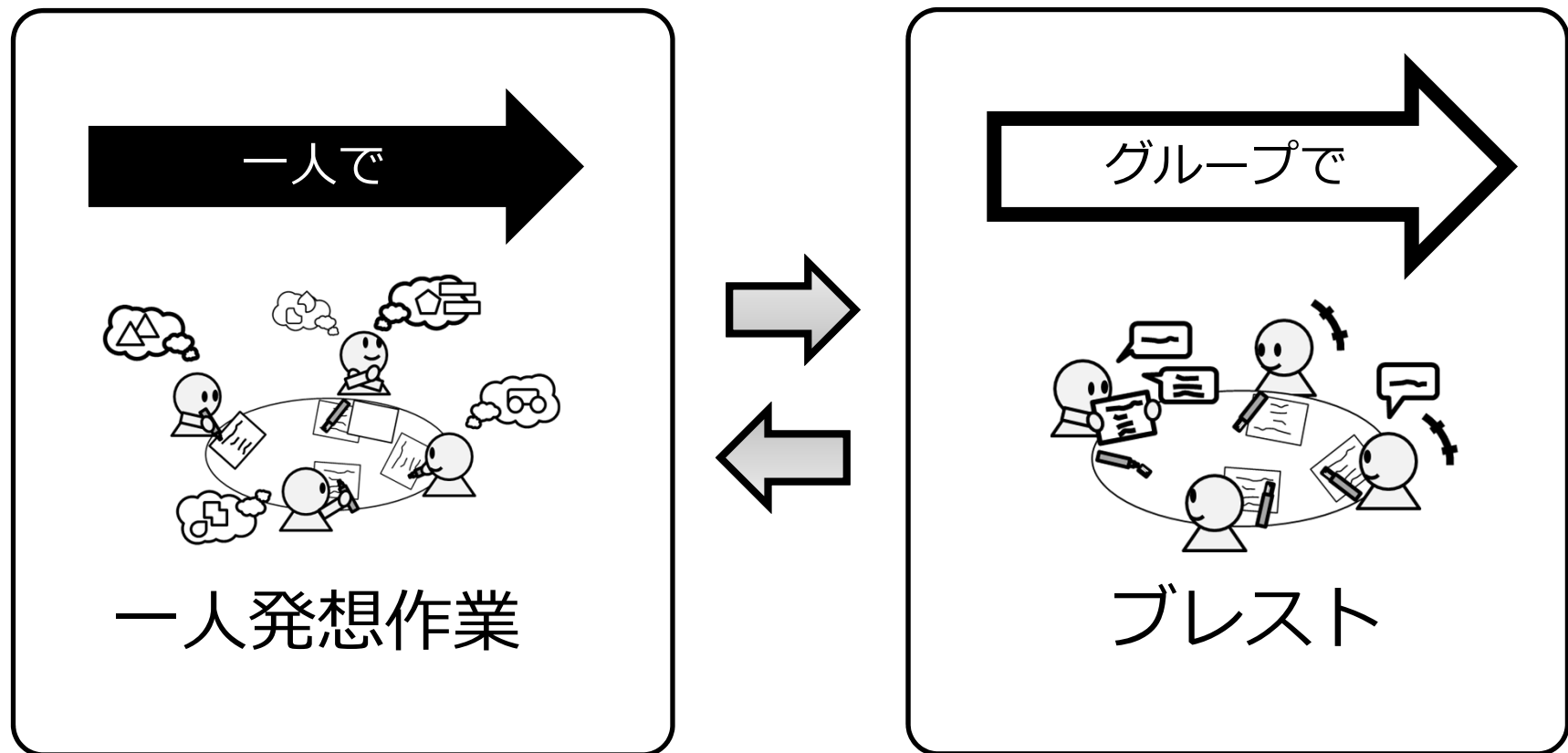
というテクニックとして、活用してください。

(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。)

7

ゼブラ・ブレスト
(Zebra-BS)

発想作業時の人々の状態を「集団⇄個人」を交互に。



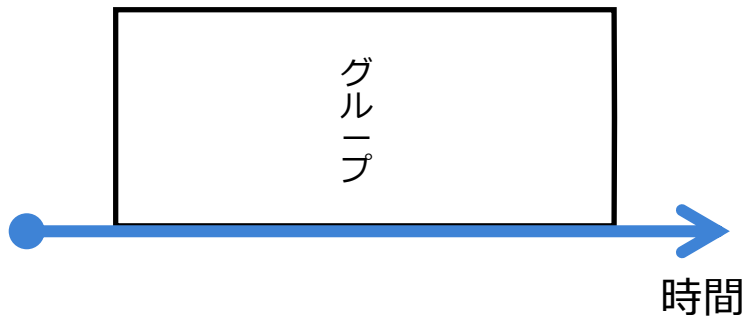
チームで発想する、といったら、ずっと白熱の状態でないといけない、という先入観がありますが、実は・・・

output



ずっと集団

「個人⇄集団」を繰り返す



複数人で行う知的作業のデザインのコツとして、知っておくと便利です。

Zebra Brainstorming

一人で

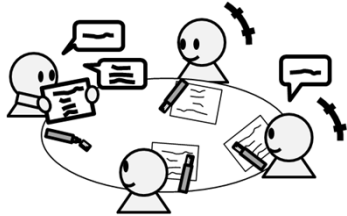


軽く考え
メモする。

2 分間、一人発想作業

(まずは一人で、アイデアを考えてみる)

グループ



ざっと、
話し合う。

5 分間、ブレスト

(互いに、発想内容を言い、示唆を得る)

一人で



深く考える。
書き出す。

8 分間、一人発想作業

(沈黙考し、アイデアを考える)

グループ



話し合い、
更に発展。

11分間 + α 、ブレスト

(アイデアを共有しつつ、
話し合いながら良案を発展させる)

8

(良いアイデアは、雑談から生まれる)

Free & 3

言いつぱなしOKのブレスト

良いアイデアは雑談から生まれる

コミュニケーションの
デザインに使った技法

Free & 3

気軽に言いつぱなしOKの
ブレスト方法

雑談

ふわっとした思い付きを
雑談的に出し合う
(15)

素描

各人アイデアを
3つ書く
(7)

収束

順に一枚ずつ紹介、
他の人は類案集積
(8 + α)

良いアイデアは雑談から生まれる

コミュニケーションの
デザインに使った技法

Free & 3

気軽に言いつぱなしOKの
ブレスト方法

雑談

ふわっとした思い付きを
雑談的に出し合う (15)

ホワイトボードや
ポストイットへの書き出しは不要。

自分用にメモ取りたい人は自由に。

素描

各人アイデアを
3つ書く (7)

形式＝一枚一案

印象に残ったアイデア、
場に残したいアイデア、
新たに考え出したアイデア等。

自分のも、他人のも、OK。
原案どおりでなく印象から再表現してよい。

他の人と被ることは気にせず。

収束

順に一枚ずつ紹介、
他の人は類案集積 (8 + α)

番では、最も紹介したいアイデアを1枚
紹介し、卓中央に出す。

他の人は、自分の手持ちのカードに
同様の案があれば、続けて出し、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
番を回していく。

- ◎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。

発想のお題集

→ PPTXファイル

→

5

まとめ

6

PPG Brainstorming

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

83



84

7

ゼブラ・ブレスト
(Zebra-BS)

87

Zebra Brainstorming

一人で	軽く考え メモする。	2分間、一人発想作業 (まずは一人で、アイデアを考えてみる)
グループ	ざっと、 話し合う。	5分間、ブレスト (互いに、発想内容を言い、示唆を得る)
一人で	深く考える。 書き出す。	8分間、一人発想作業 (沈黙考し、アイデアを考える)
グループ	話し合い、 更に発展。	11分間+α、ブレスト (アイデアを共有しつつ、 話し合いながら良案を発展させる)

8

(良いアイデアは、雑談から生まれる)

Free & 3

言いつばなしOKのブレスト

91

良いアイデアは雑談から生まれる

コミュニケーションの
デザインに合った技法

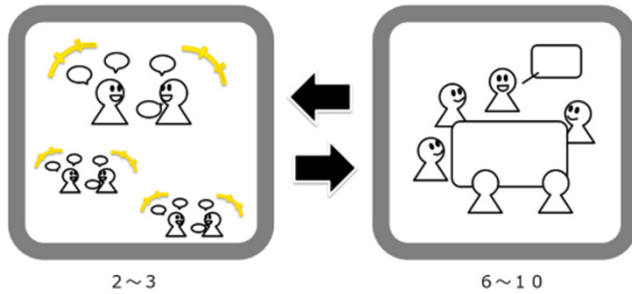
Free & 3

気軽に言いつばなしOKの
ブレスト方法

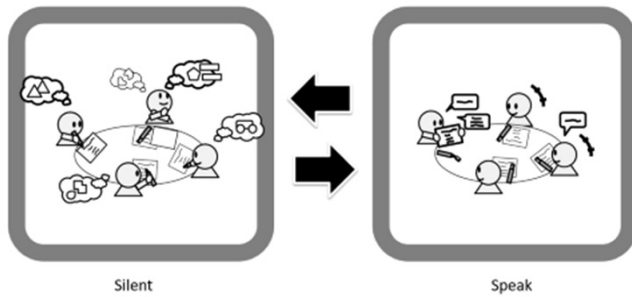


92

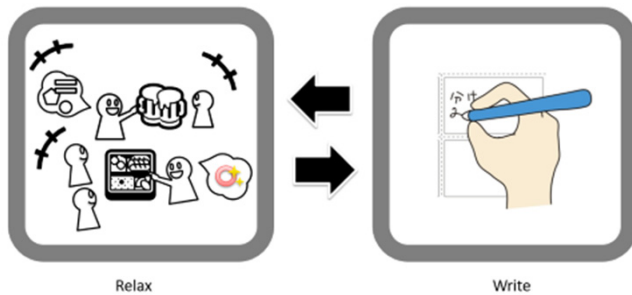
【集団サイズ】をデザイン



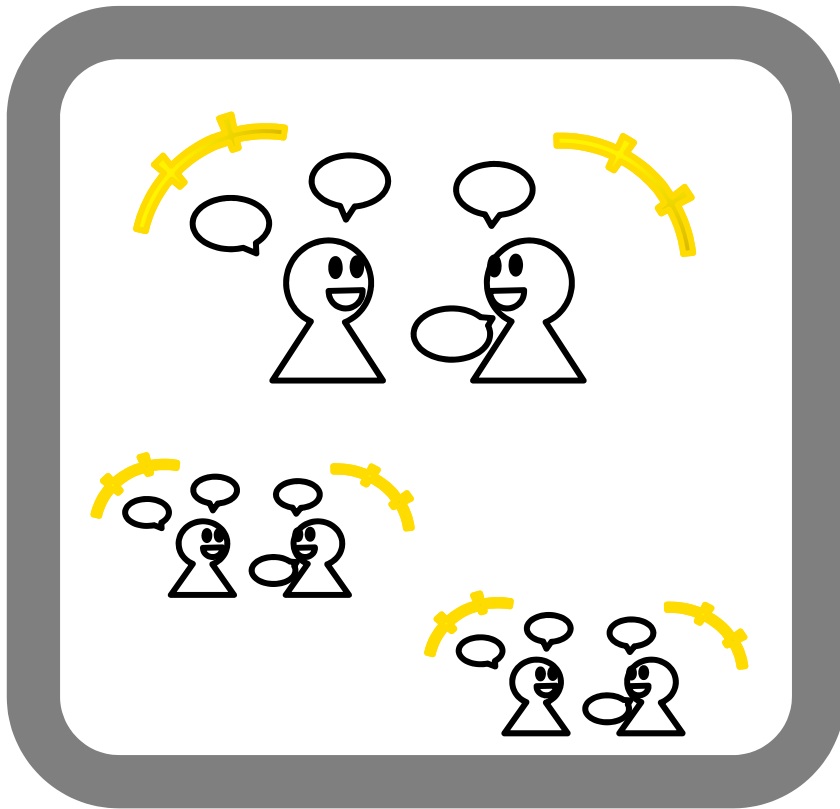
【沈黙と会話の時間】をデザイン



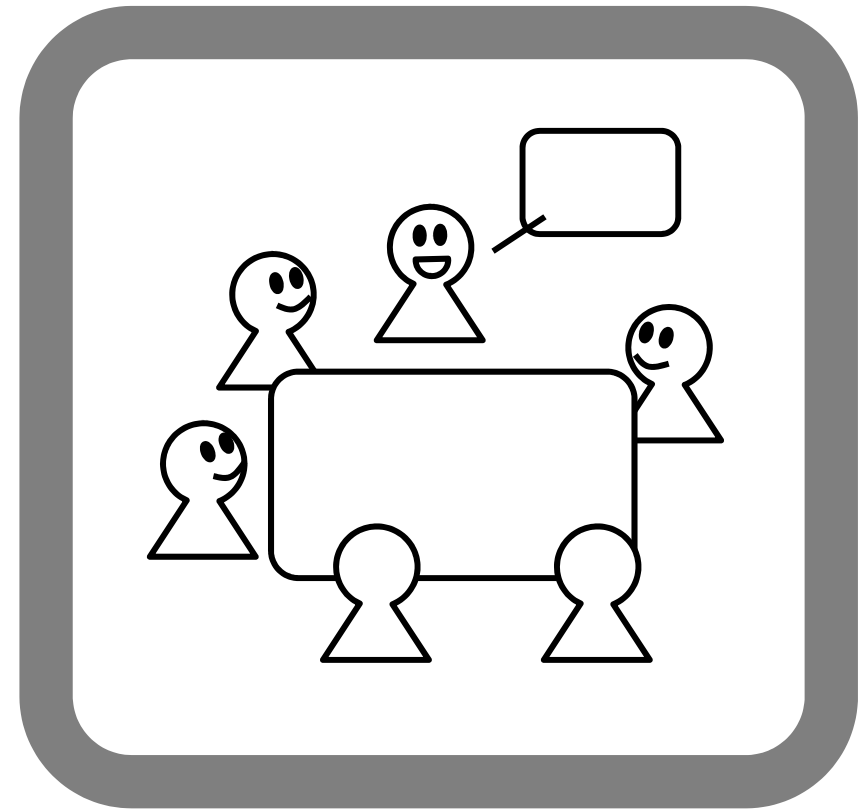
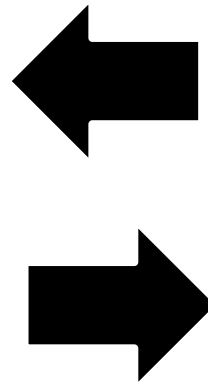
【醸成と書出しの作業分割】をデザイン



【集団サイズ】をデザイン



2 ~ 3

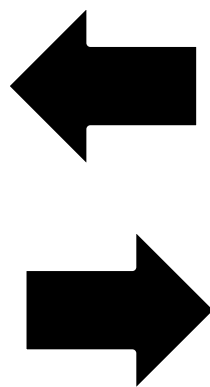


6 ~ 10

【沈黙と会話の時間】をデザイン

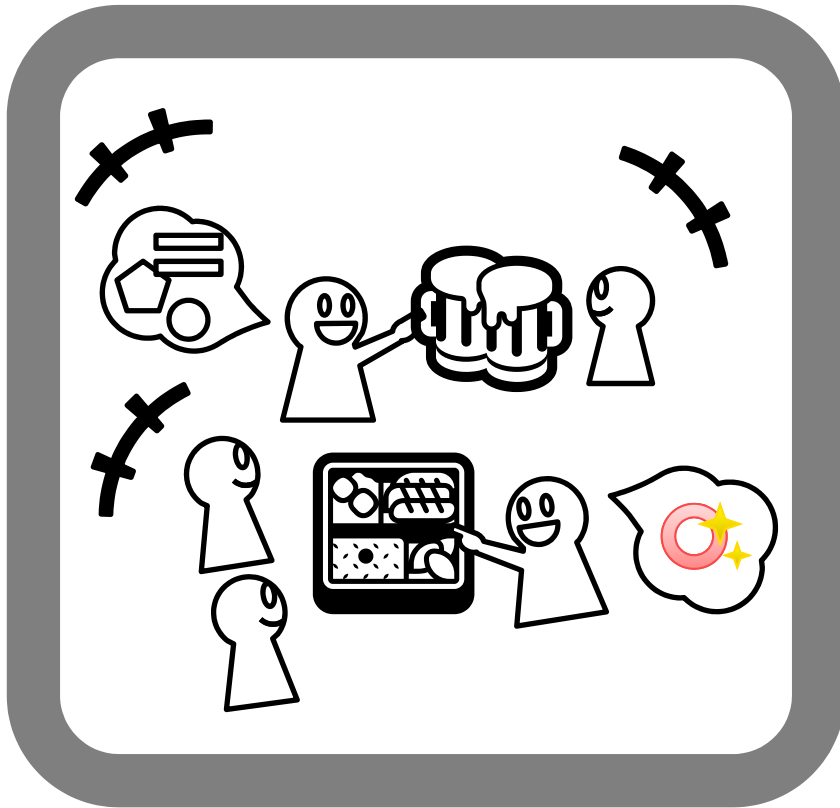


Silent

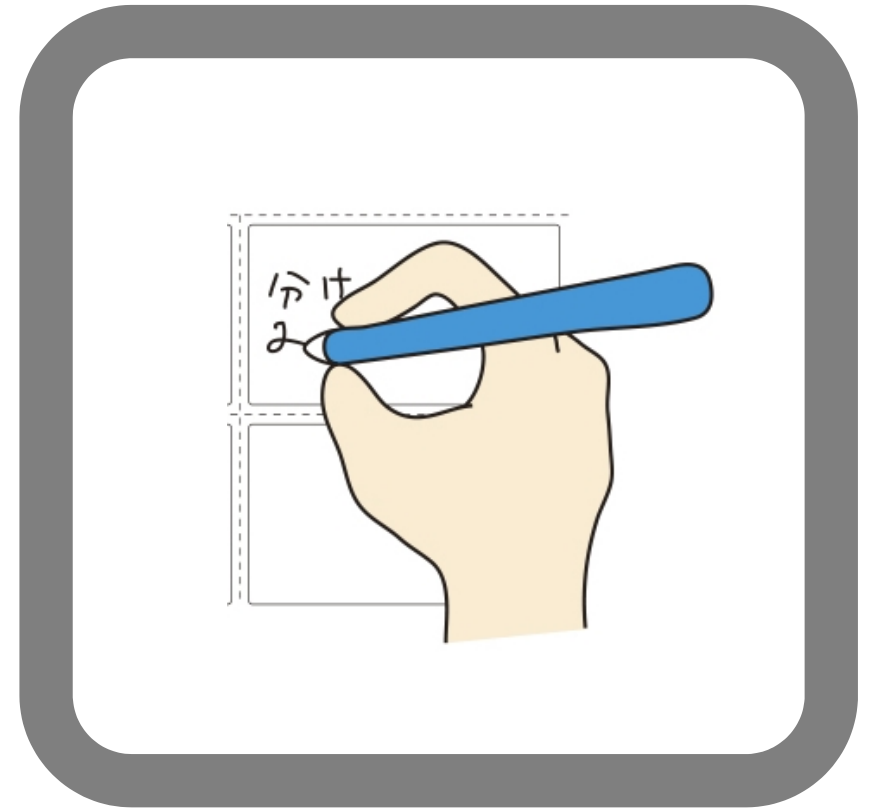
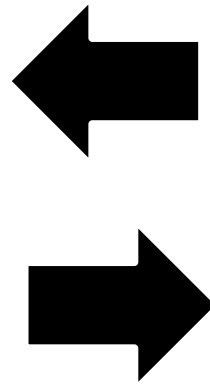


Speak

【醸成と書出しの作業分割】をデザイン

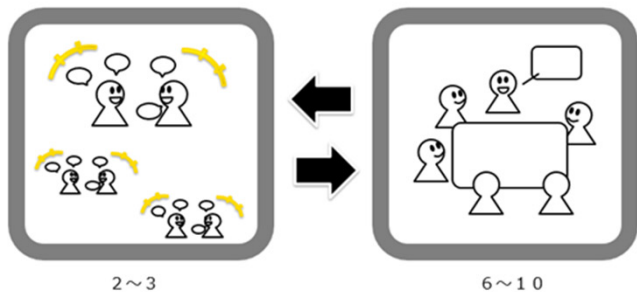


Relax

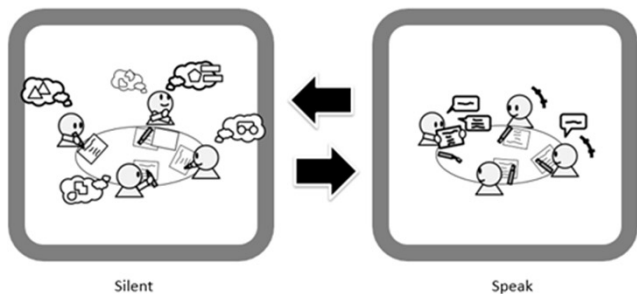


Write

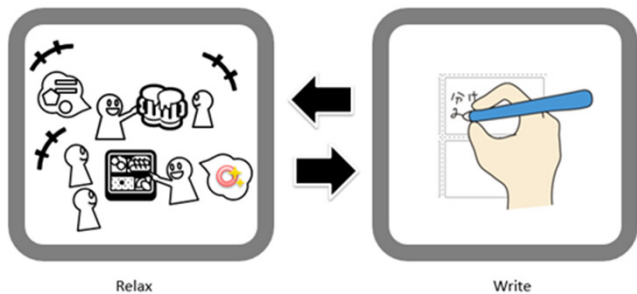
【集団サイズ】をデザイン



【沈黙と会話の時間】をデザイン



【醸成と書出しの作業分割】をデザイン



をすると、
ブレストをもっと活性化できる (かも)

メッセージ

未達でも “取組むこと” が増益を導く

Even if you can't achieve innovation,
creative efforts lead to increased profits

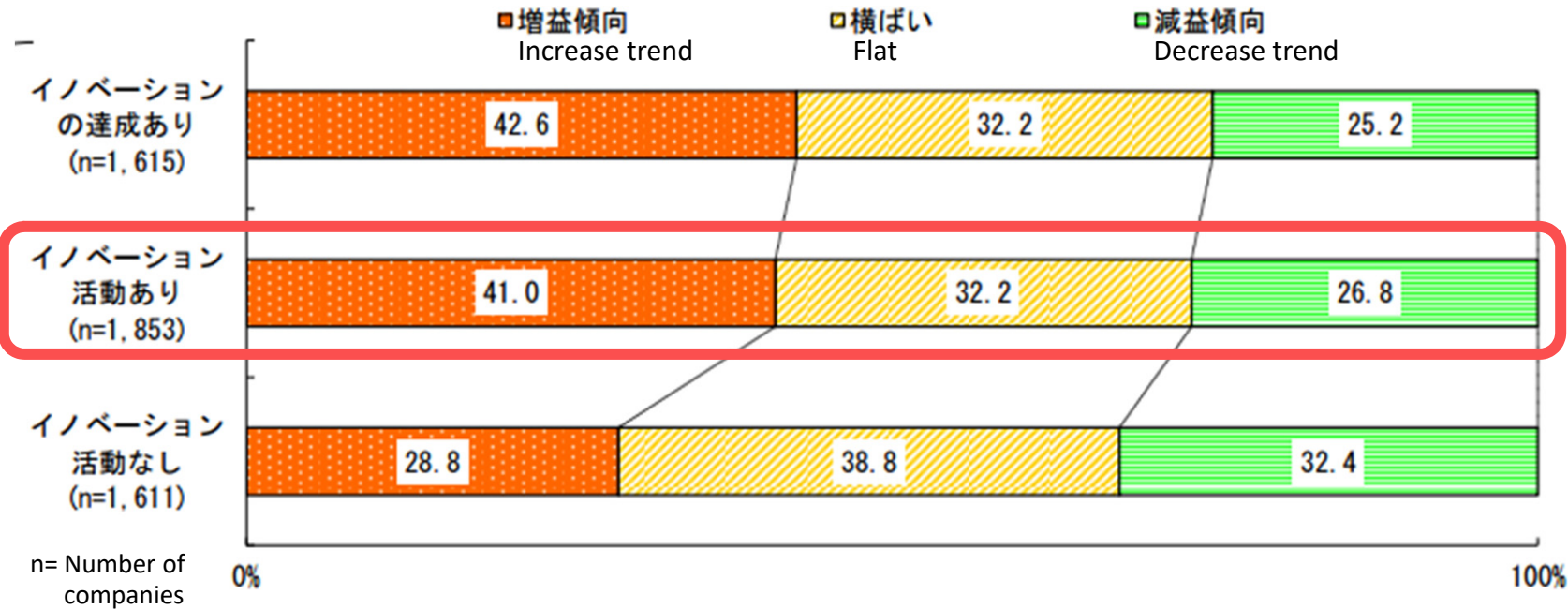
イノベーション達成状況別に見た経常利益の傾向

Trends in pretax income analyzed by innovation achievement status

Companies that **achieved** innovation

Companies **engaged in** activities to make innovation (but they have **not yet achieved** innovation)

Companies **not engaged in** innovation activities



引用：『中小企業白書（白皮書）2015』第2-1-16図（Extract graph of product innovation）

イノベーションに「取り組んでいない」企業の多くが減収傾向である。

イノベーションを「達成した」企業の多くが増益傾向である。

イノベーションに「取り組んだ」企業は、「達成した」企業とほぼ同じ傾向である。

Many companies that are "**not engaged**" in innovation are on a decrease trend.

Many companies that "**achieved**" innovation are on an increase trend.

Companies that "**engaged in**" innovation are **about the same** trend as companies which "achieved".

達成できないなら意味がない？

Is it meaningless if you can't achieve innovation?

否。

No!

挑戦を続けることが、増益へ導く。

Continuing the challenge leads to increased profits.

(もちろん、許容度の中での挑戦、という冷静さをもって、博打にしない範囲であれば、ですが。)
(Of course, not gambling, within sustainable range.)

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

Idea Plant's philosophy

We make creative world, through supporting creative leader.

www.ideaplant.jp

石井力重 Rikie Ishii

アイデアプラント 代表
Founder and President of **Idea Plant**

以降、非表示

(事務局の連絡用ページです)

準備物

準備物リスト

ご準備いただきたいもの

- ☐ プロジェクター（HDMIの刺さるもの）2台（スライド用とタイマー表示用）
- ☐ ホワイトボード 1台
- ☐ A4白紙（一人当たり10枚行くような分量を、講師席に、どさっと）
- ☐ サインペンや水性マーカーなど（各人が持参するならば、無くて結構です）
- ☐ 印刷物
 - ・ print_Ze.pdf（全体会用の配布物）（印刷希望仕様：A4モノクロ）
 - ・ print_Ze.pdf（分科会用の配布物）（印刷希望仕様：A4モノクロ）

講師（＝石井）が持参するもの

- ☐ ノートPC（ThinkPad）
- ☐ ホワイトボードマーカー（講師用の極太）
- ☐ タイマー、ポインター、ワイヤレスクリッカー

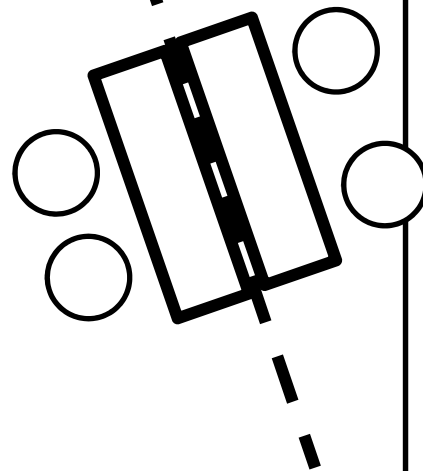
配席

配席は、通常のスクール形式で十分です。

ですが、「ゼロから並べるので、どのような配席でも手間は同じ」という場合は、次のページに示すような、「向き」と「配置」をご検討ください。

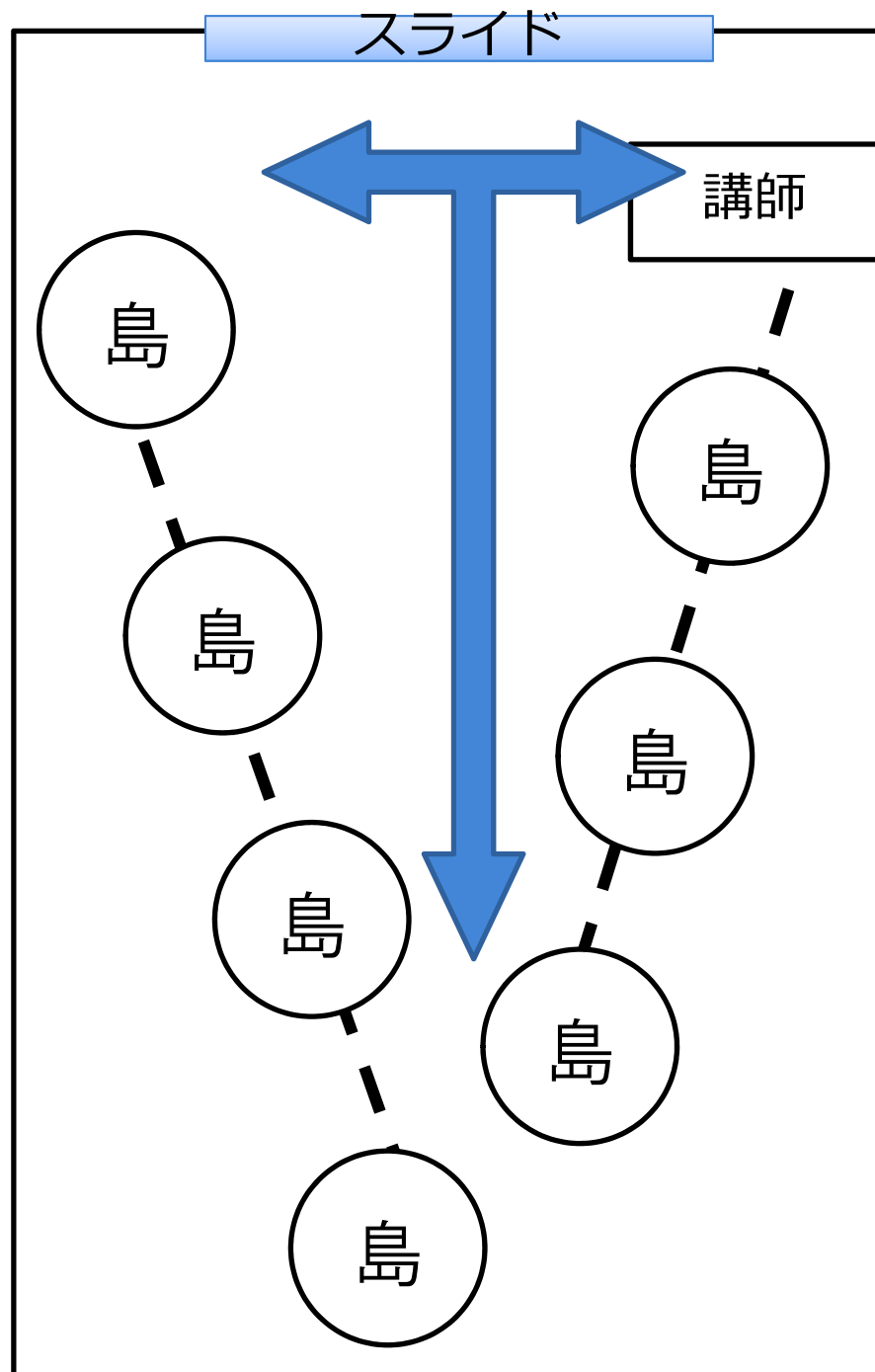
(ですが、これは、面倒な方法ですし、空間も広く必要になりますので、あくまでも、ベストはこうです、という情報です。
向きだけでも方式をとっていただければ、十分です。)

スライド



机の向きは、
スクリーンの中央から、
テーブルの中央までを結んだ線に
並行にならべると、後ろ向きの座席が
なくなり、全員が見やすいです。

教室



島の配置は、
スライドに近いほど開く「V」型に。

前方班が、後方の方の視界の邪魔に
なりにくくなります。

講師が奥まで入っていくことも、
しやすくなります。

距離が近い島は、
幾分互い違いにするだけでも、
だいぶ、距離感が変わります。