

2019年3月26日 17:00~20:30  
Startup Hub Tokyo イベントスペース

【学生限定】学生のうちに知らなきゃ損する！

# 起業につながるアイデア創出法



石井カ重 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

© IDEAPLANT

1

## 進行

1705	0. 導入（流れの説明）（5）
1710	1. 創造性ベーシック 「ブレインストーミング・カード」（20）
1730	2. アイデア発想法1 「マインドマップ」（40） <<休憩（10）>>
1820	3. アイデア発想法2 「CEMRAPS」（40）
1900	4. 更に実践と班内発表（30）
1930	5. まとめ・（時間次第で、エクストラセッション）（10）
1940	

© IDEAPLANT

2

1

## 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

3

[youtube.com/watch?v=x3gQwQPpajs](https://youtube.com/watch?v=x3gQwQPpajs)

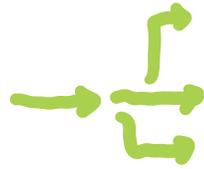
# Brainstorming Card

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、そのカードの下の枠に○を書き込む。なるべくいろんなカードに○をつけよう。

<p>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</p> <p>MOOD MAKER</p>	<p>できるかどうか分からない アイデアを出す Come up with the wildest, most far-fetched idea</p> <p>FREE THINKER</p>	<p>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</p> <p>MIGHTY MAKER</p>	<p>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</p> <p>GIANT RIDER</p>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2

アイデアは分岐する



びっしりと、議事録風に、つめて書くと、心的な回遊の揺らぎは、常に、収束の圧に晒される。

(心的に、創造的な探索をしている時、分岐点が見えても、それを分岐状態のままには、書けない。)

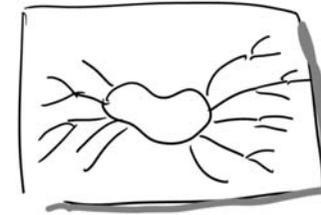


発想を受け止めるのに、よい書き方(記法)を使おう

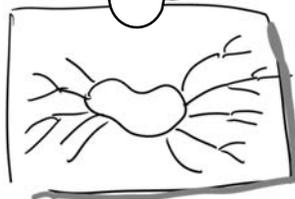


マインドマップ

## マインドマップ

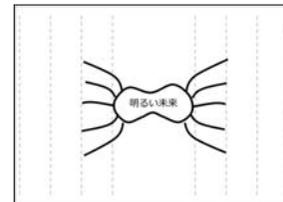


マインドマップは、『アイデアの材料を増やす』時に便利です。

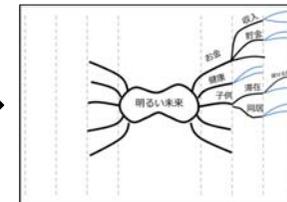


書き広げていくうちに、思いもよらぬ要素に突き当たったり、自分の中のいい案を掘り当てられたりします。

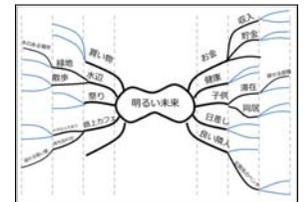
## マインドマップ (ダイジェスト説明)



中心に発想のテーマを書く



思い浮かぶことを枝の上を書く

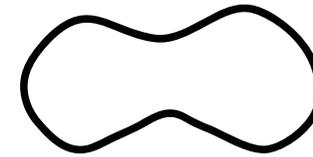


空いている枝は埋める、埋めたら枝を伸ばす

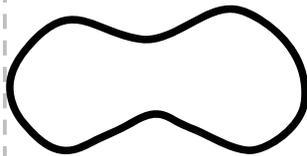


面白い要素を発想の材料に

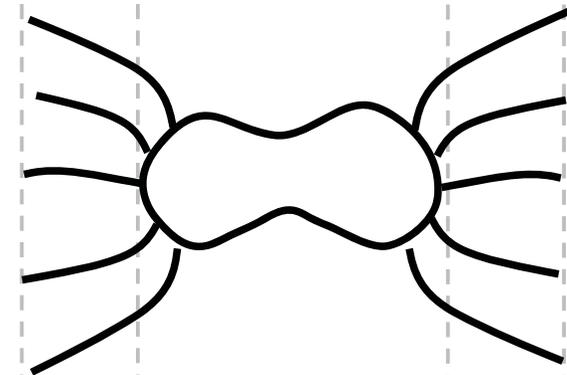
# 効果的な書き方



中心に丸を描く

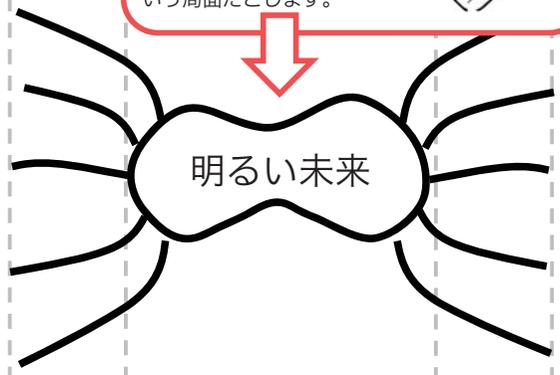


うっすら、スペースを3分割する

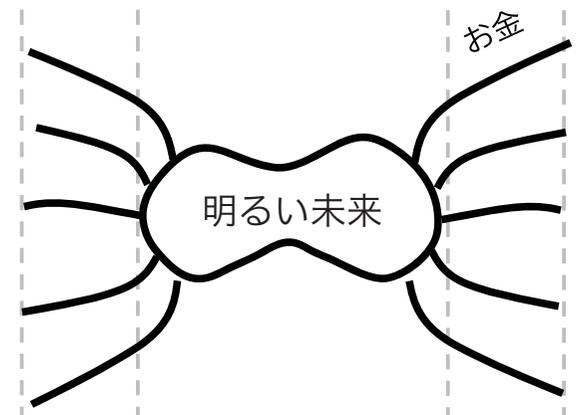


1段目の枝を10本かく

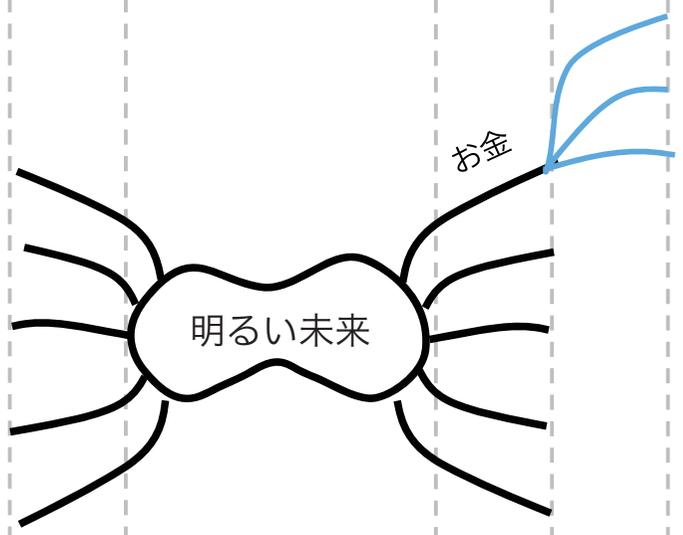
【例えば・・・】  
 今、広告のアイデアを考える  
 立場にいます。  
 「明るい未来」を想起させる  
 ようなモチーフを探そう、と  
 という局面だとします。



中心に発想のテーマ

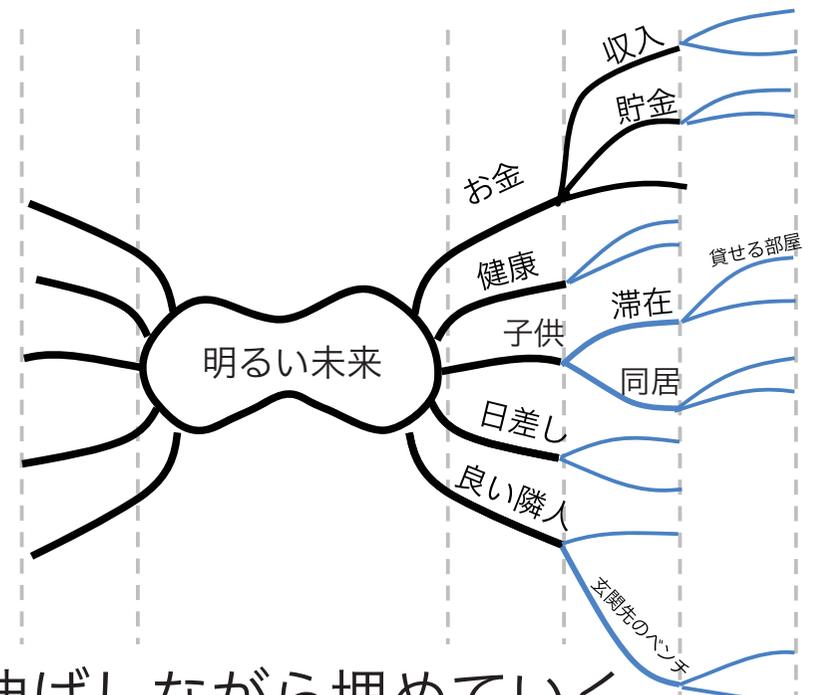


想起することを、短く書く

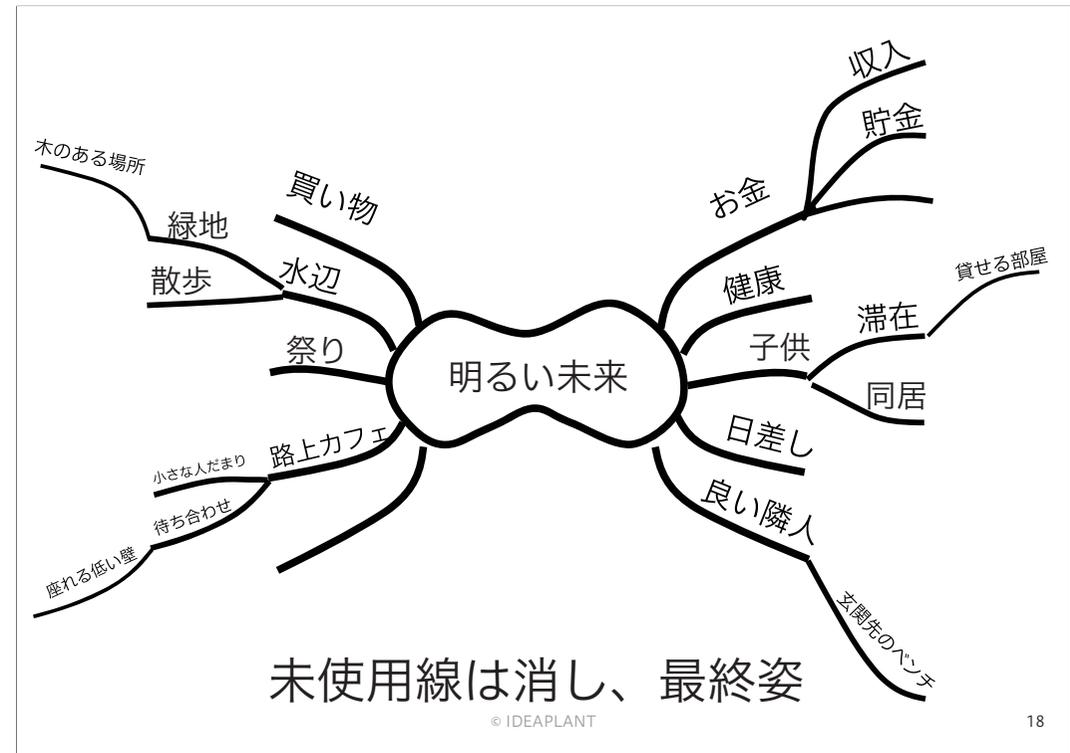
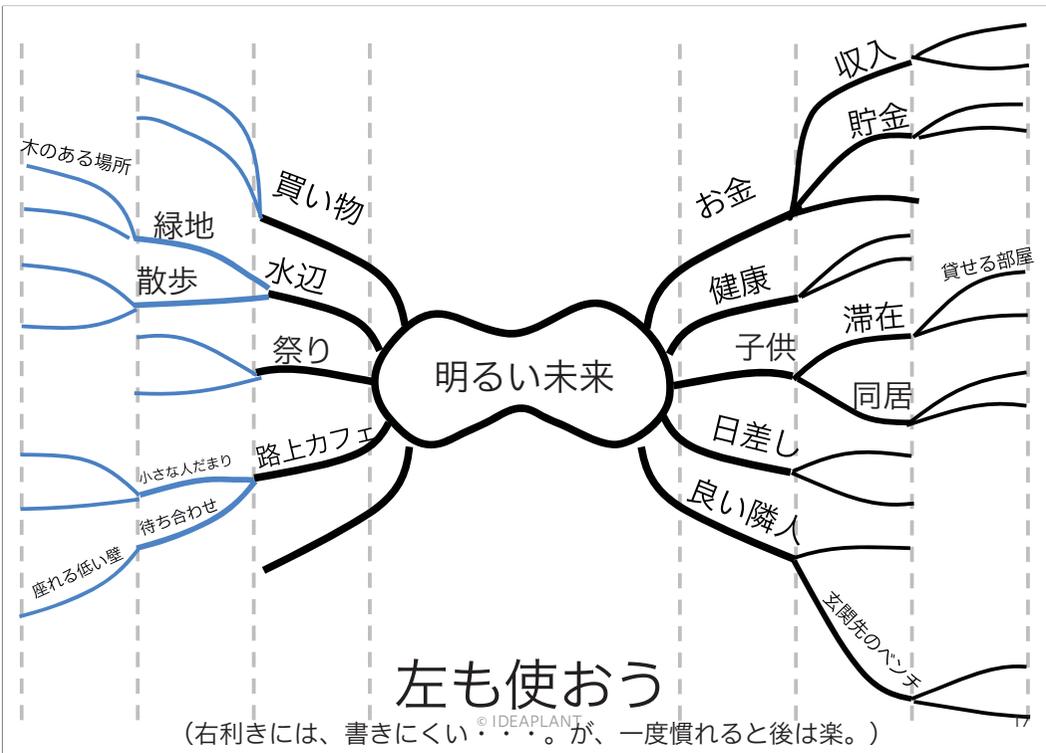


書いたら、伸ばす

【空いてる枝は、想起を促す】



伸ばしながら埋めていく

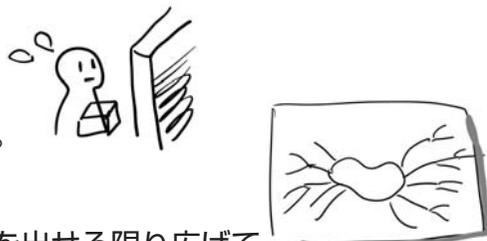


## 発想のお題

〔仮想の設定〕

あなたは、既存事業に捕らわれない新事業を担当することに。

困りごとや、未充足なニーズを数多く発見しそこから、事業機会を掘り下げてみよう、ということになりました。

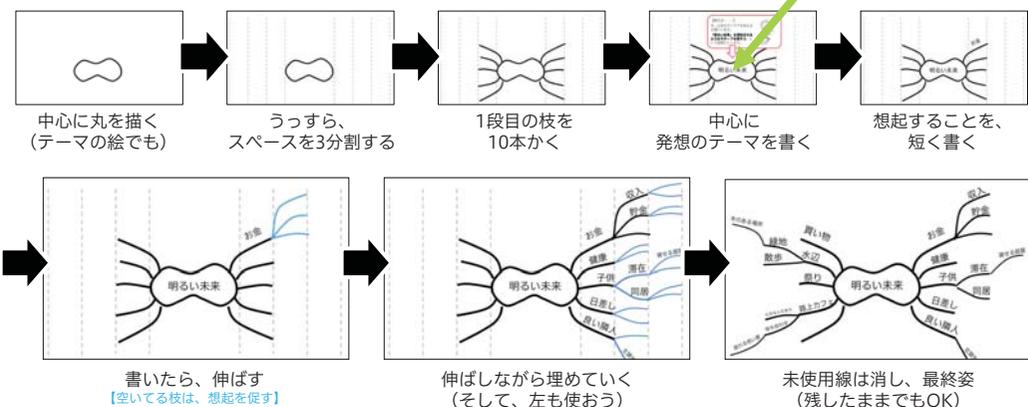


そこでまず、各人、「困ること」として思いつくことを出せる限り広げて**可能性のありそうなキーワード（切り口）を沢山みつめてくる、**ということに。

そんな状況です。MindMapにトライしてみてください。

## マインドマップ (詳細手順)

今回、中央に書くのは「日常生活の困りごと」です



高度なWork 1

線で関連付け  
 ・似ている / 原因と結果 / 包含 / 逆や対立

高度なWork 2

中でも注目したいものに丸つけ  
(目安は3つぐらい)

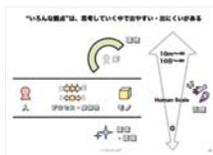
集団のWork

ぐるぐる回す

# 2'

(思考テクニックを、ちょっと紹介)

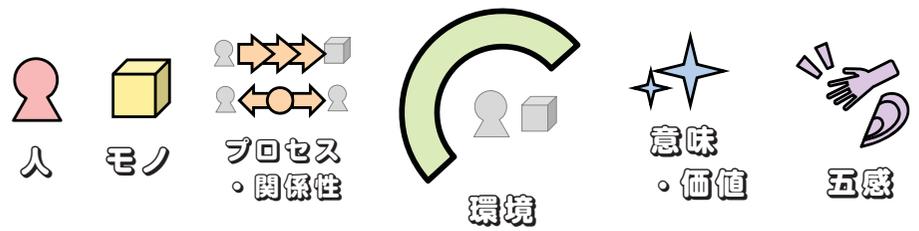
## 考えの、観点を広くしたい時は？



© IDEAPLANT

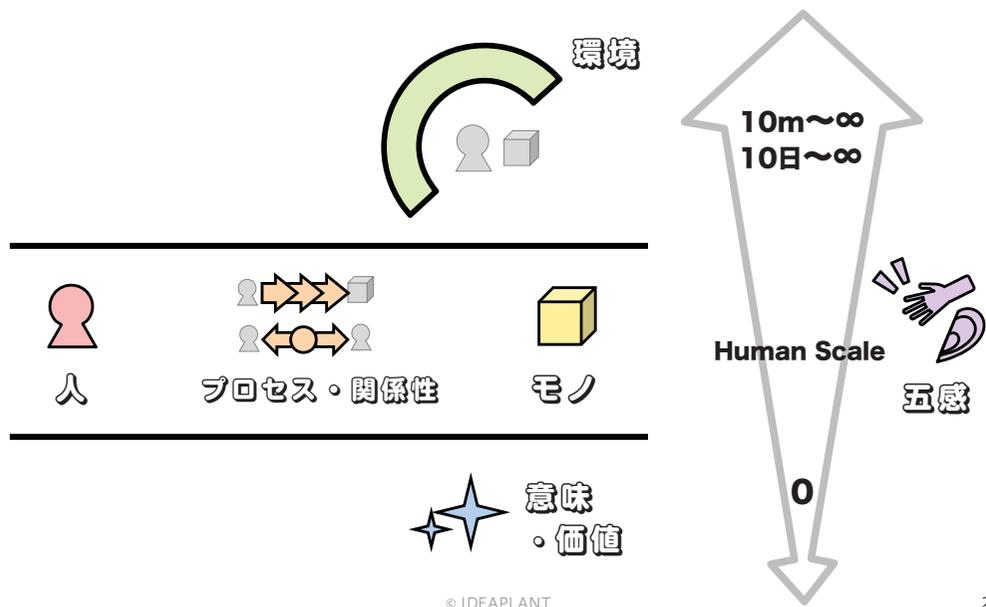


## 6観点リスト



© IDEAPLANT

## “いろんな観点”は、思考していく中で出やすい・出にくいがある



© IDEAPLANT

「6観点」補足資料：出典『アイデア・スイッチ』一部加筆

多様な観点でアイデアを出す「6観点リスト」

人間には、「短期記憶の活動が活発なうちは観点が固定化される」という傾向があります。短時間でアイデアを発想すると狭い観点で考えてしまっています。「目を改めて考えれば、別のアイデアもあったのに、あの時はなんでそれしか思い浮かばなかったのだろう」と感じる人が人にはありますが、それは、こうした特性が背景にあります。

固定化される観点は人によって違います。直前の思考状態によっても違います。しかし、発想する人々をたくさん観察すると、人間は、発想するとき、大体「人」か「モノ」について初めて発想していることに気が付きます。物事を考えるとき「具体的なもの、かつ「単純なもの」を扱うのが楽なようです。一方「概念的なもの」は、考えるためにより多くのパワーが必要なのです。

なので、長い時間発想するケースを観察すると、初めは「人」や「モノ」についてアイデアを出し、あらかた出してしまうと、ようやく「概念的なもの」にも意識が向き始める、という傾向がよく見られます。

ところで、発想の優れた人からは、すこし違ったことが観察されます。会議などで、人と違った観点でアイデアを出せる人がいます。観点をたくさんもっていて、それを時間で意識的に切り替えています。これは、才能が必要なのでしょうか。筆者は「道具を使って、短時間で強制的に観点を切り替え、多様なアイデアを発想することは、ある程度可能」と考えています。

人が細やかに考えていくときの代表的な観点を抽出すると、図の6つの観点に分類できます。観点が狭く窄まってしまっているときには、この6観点リストを上手からチェックしていくと、良い発想ができます。

さらに、具体的な観点「下の表の5観点」を見て、思い出しにくいことを書き出します。

「コツ」リストの下側になるほど、概念的なモノゴトになります。アウトにとらえて直感的にひらめくものを、そのままに受け止めて、書き留めてください。

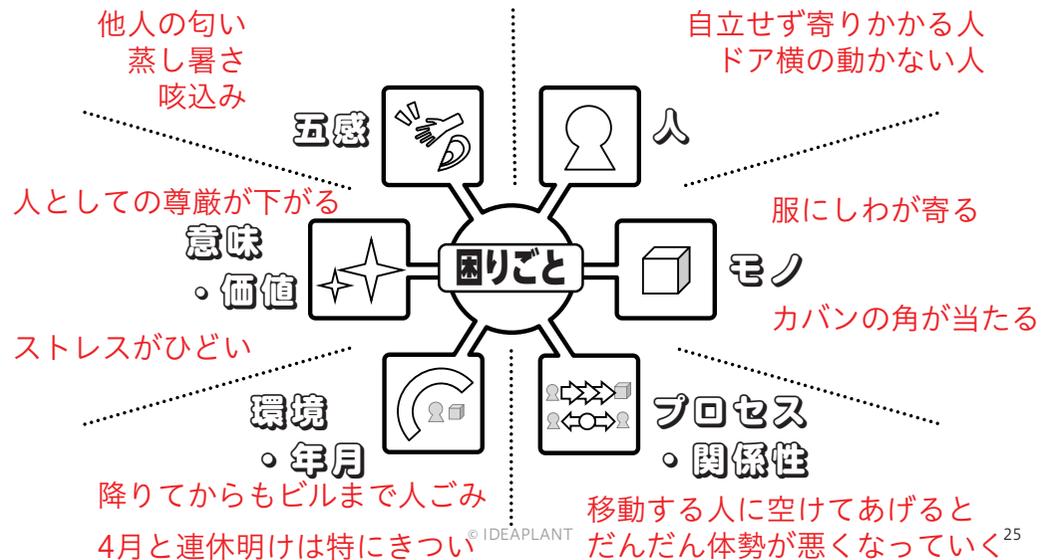


人	主体、客体、単数、複数、立場、能力、市場、仕入先
モノ	製品、素材、人以外の生き物
プロセス	人とモノの動き、役割、相互作用
環境	風土、取り巻く場、状況、時間、空間、構造
意味・価値	意味、価値、感性、感情、金、情報、強み、機会、ビジョン、ゴール
五感で感じるもの	色・形、音、におい、味、質感、触感、食感

© IDEAPLANT

# 想起例：電車通勤の困りごと

対象に関連する (かもしれない) 事柄を多面的に想起する (単語の列挙でOK)

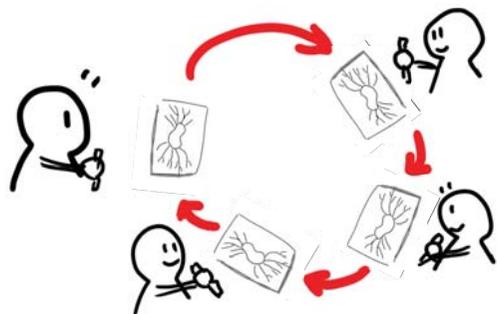


(他にメンバーがいる場合には、もう一步、踏み込めます)

© IDEAPLANT

26

## チーム内でシートを回す (ぐるぐるワーク)



### 1周目

- ・回ってきたマインドマップを見て、そこから思いつくことを書き足す (枝を伸ばす)

### 2周目

- ・回ってきたマインドマップを見て☆を付ける。いくつでもOK。  
「この切り口は面白いな」「広がる可能性を感じる」と思うものに。
  - ・一周し、戻ってきたら☆が多いものを見る。  
(☆の多いものは、潜在的な可能性が高い。アイデアの材料になることが多い)
- © IDEAPLANT

27

3

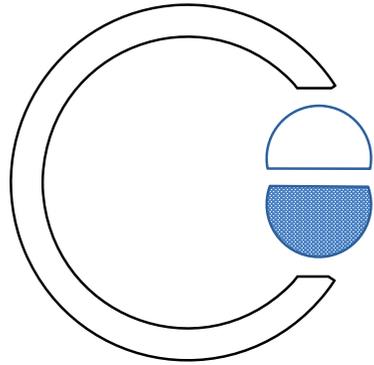
# アイデアの型

## CEMRAPS

### (SCAMPER)

© IDEAPLANT

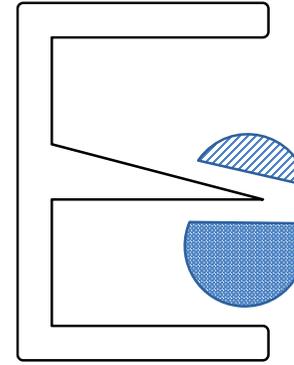
28



組み合わせ  
Combine

© IDEAPLANT

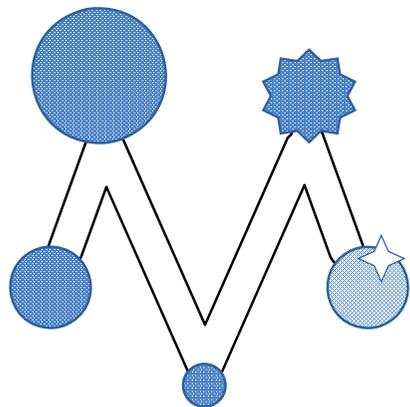
29



削除・省略  
Eliminate

© IDEAPLANT

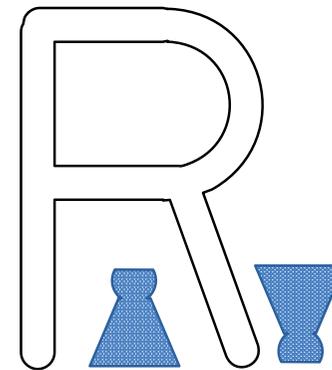
30



拡大  
Magnify  
縮小  
Minify  
修整  
Modify

© IDEAPLANT

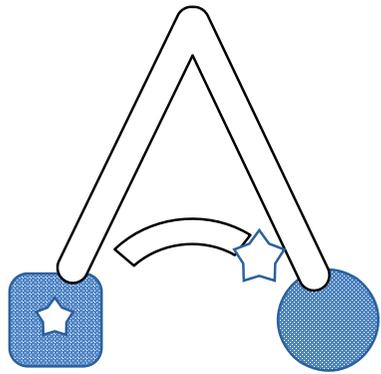
31



逆  
Reverse  
並べ替え  
Rearrange

© IDEAPLANT

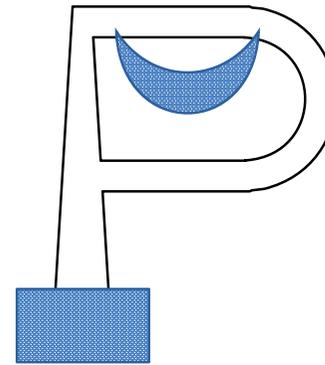
32



# 適用 Adapt

© IDEAPLANT

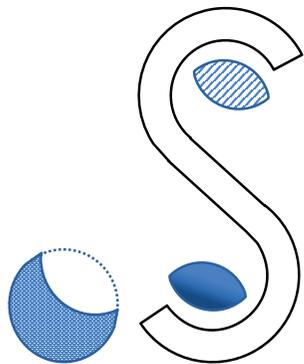
33



# 他の使い道 Put to other uses

© IDEAPLANT

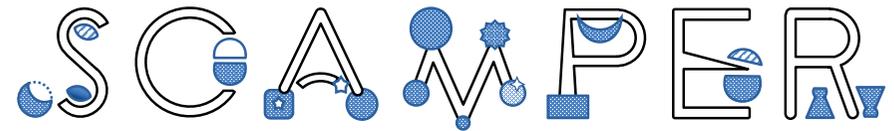
34



# 代用 Substitute

© IDEAPLANT

35



(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。

© IDEAPLANT

36



- 何かを**組み合わせ (Combine)**られないか？
- 何かを**削れ (Eliminate)**ないか？
- 何かを**拡大 (Magnify)・縮小 (Minify)**できないか？
- 何かを**修整 (Modify)**できないか？
- 何かを**逆に (Reverse)**できないか？
- 何かを**並べ替えたり、再構成 (Rearrange)**できないか？
- 何かを**適用 (Adapt)**できないか？
- 何か**他の使い道 (Put to other uses)**がないか？
- 何かを**代用 (Substitute)**できないか？

### 発想の仕方

主題やアイデアに対し、この切り口から何か思い浮かぶことがないか、と考える。

(想起することの多くは意味をなさないが、それで良い。心的な回避を許容して、いろんな角度から考える。)

思い浮かぶことは、書き出す。ばかげていても、つまらなくても、書く。アイデアですらないことも、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。)

良いアイデアが芽生えたら、それを熟慮する。(アイデアはいろんな具現の仕方があるが、その中でも有用性や実現性の高いものを探索していく。)



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。大量のプレストに立ち会った中で観察された大まかな傾向です。

## Work

「日常生活の中で、困ること」

その中から、**解決してみたいこと**を一つ選び、**CEMRAPSで解決案を複数、発想**してみてください。

- ・ 一人で発想 (10分)
- ・ アイデアを相互紹介 (2人で、2分ずつ)

# 4

## 更に発想実践 & 班内発表

- ◎ 発想法の中で、自身が最も使えると思ったものや、それらの組み合わせによって身近な問題解決に取り組む (25)

**ビジネスの手法を通じてその問題解決を ⇒ 起業アイデアに**

- ◎ 班内で発表 (5)

# ex

## 531ストレンジ (のダイジェスト)

その事業に必要な  
基本的な要素を列挙する



そのうち1つを、  
取り除いてみる



必須要素が欠落することで、  
奇妙 (ストレンジ) な事業モデルに

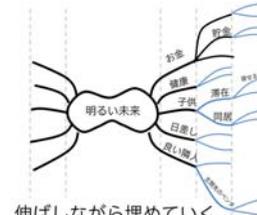


仮に、成り立つとしたら、  
どんなものだろう？



# 5

## まとめ



伸ばしながら埋めていく



### 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。



## 創造的挑戦を、長く続けるコツは、 よいブレスト仲間がいること



挑戦の道を行く上で、  
創造的呼応をしあえる仲間が  
内部だけでなく、社外や地域にたくさんいることは、  
とても大きいことなのです

今後もぜひ、創造的に話し合うムードを維持・発展させてください