

2012年3月16日 9:00~17:30  
J社殿向け

# アイデアワークシヨツプ

アイデアプラント  
石井力重  
rikie.ishii@gmail.com

# 本日の内容

1. 発想の特性
2. ブレスト～少し具体化～良案抽出～発展
3. いろんなブレストの方法
  1. 一人ブレストの方法
  2. ゲーム要素で発想する
4. ブレインライティング（書くブレスト）
5. Idea to Plan（6W3Hワーク）
6. 質疑応答&メッセージ

1

# 発想の特性

～3つの絵～

ペンと紙を用意してください。  
時間は10秒ずつです。

- お題 1 (口頭で)
- お題 2 (口頭で)
- お題 3 (口頭で)

お題1について  
\* \* なものを書いた方は？

90%

お題2について  
□□ なものを書いた方は？

95%

お題3について  
○○ なものを書いた方は？

70%

人間の発想は人それぞれ、と思いがちですが  
初めのほうは多くの人が同じようなものを思いつく傾向があります。  
こうした頭の特徴は実は結構たくさんあります。

自己紹介と事例紹介を兼ね  
動画を

2

# スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

# 発想のお題

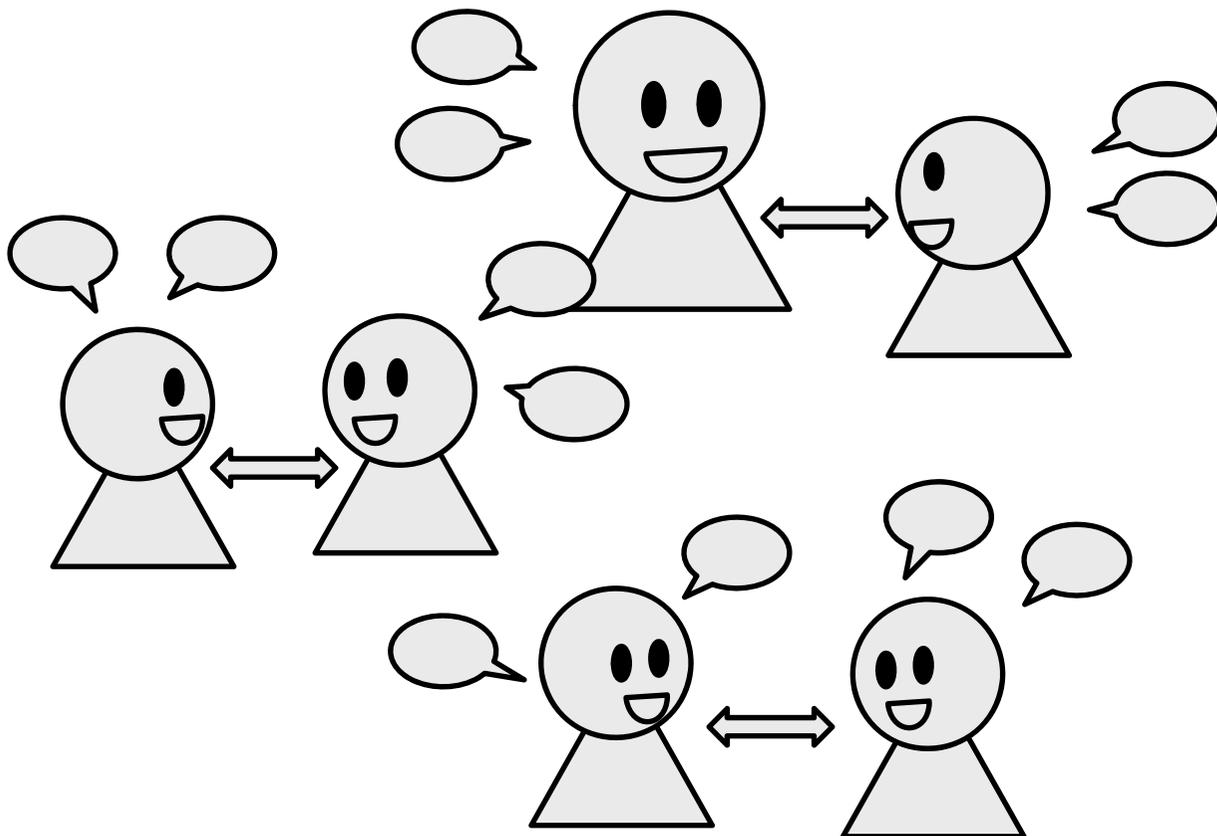
---

自分のやりたい事業アイデア

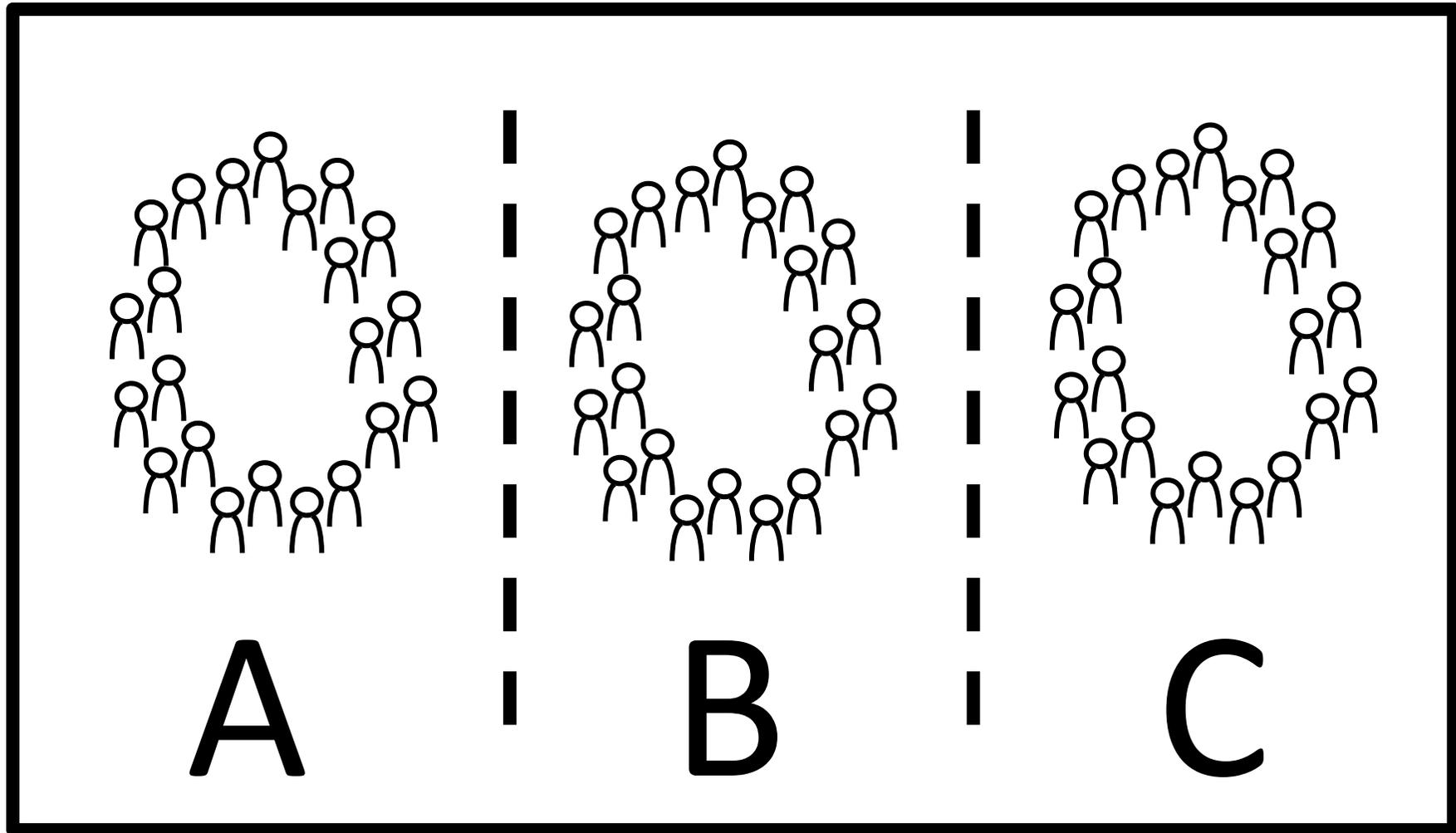
# 1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

## SpeedStorming

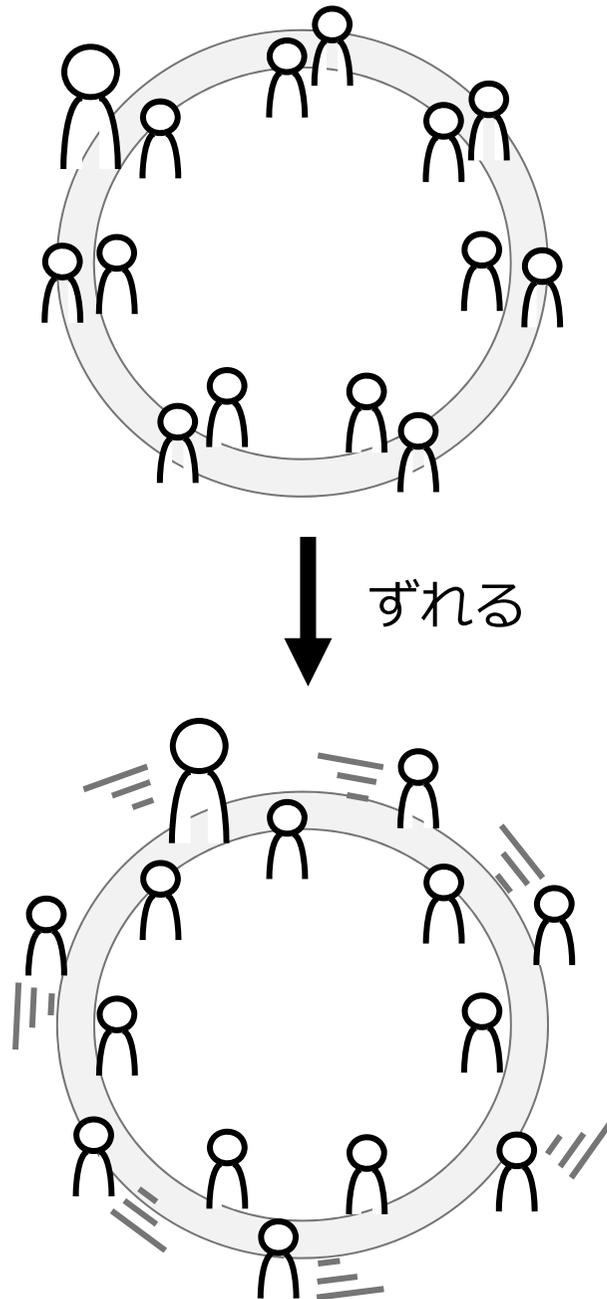
- MITで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



今のメンバーとできるだけだけ分かれ  
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)



# やり方 (30分)

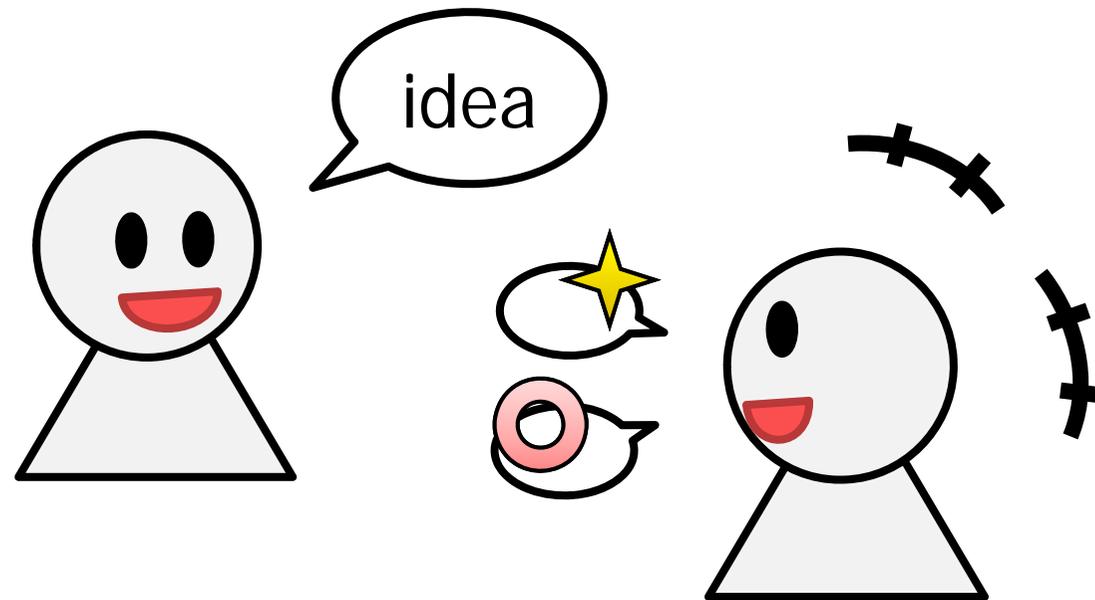


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで  
(ブレスト。お互いのアイデアを  
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム  
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動  
(時計回りに)

～ 計5回、実施

ルールを1つだけ。

# 「プレイズ・ファースト」

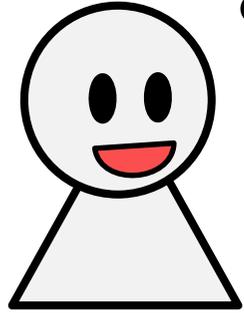


“アイデアの良い所に  
光を当ててコメントする”

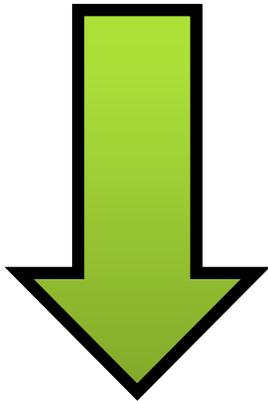
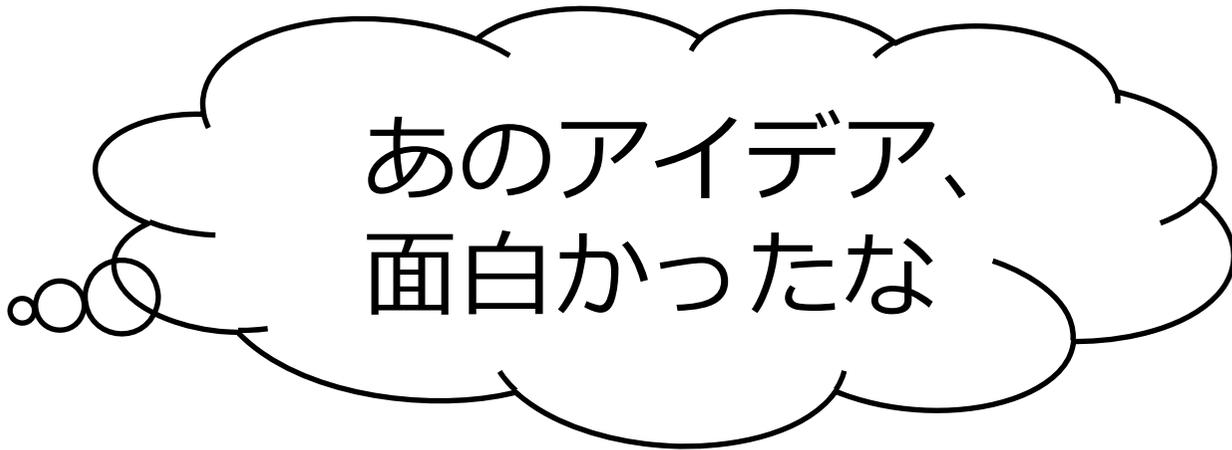
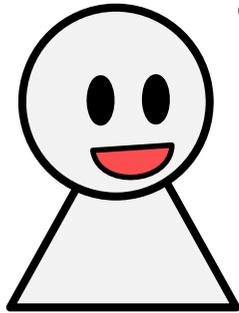
2-2

# アイデアスケッチ

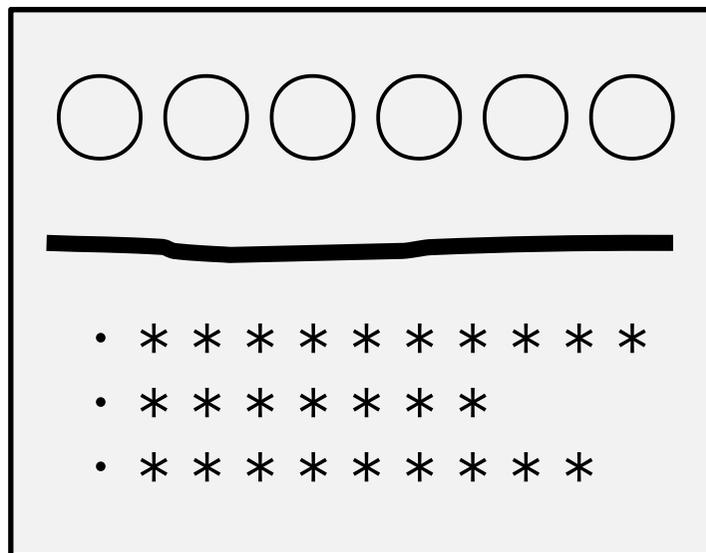
アイデアを書く



あのアイデア、  
面白かったな



アイデアを、  
少し具体化

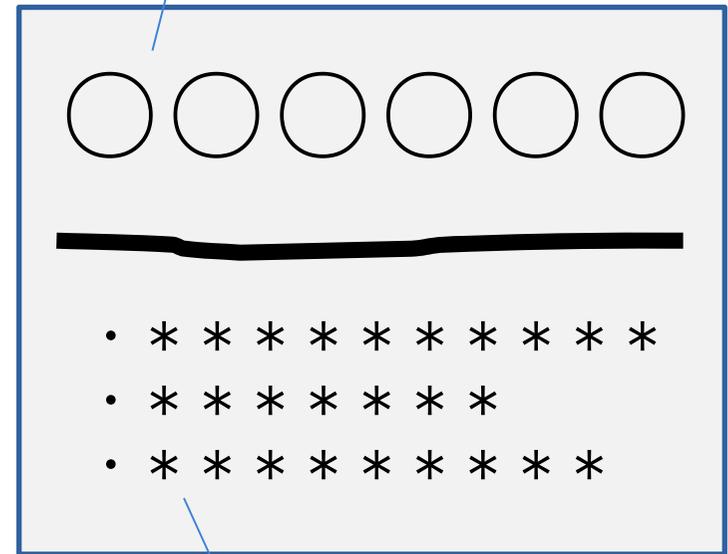


アイデア  
・スケッチ

# アイデアの具体化

- 自分が思いついていたアイデア
- 人から聞いていいなと思っていたアイデア
- コメントできなかったけど、こういうアイデアもありじゃない? と思ったもの
- など、頭の中を、シートに描きます。

アイデアのヘッドライン化

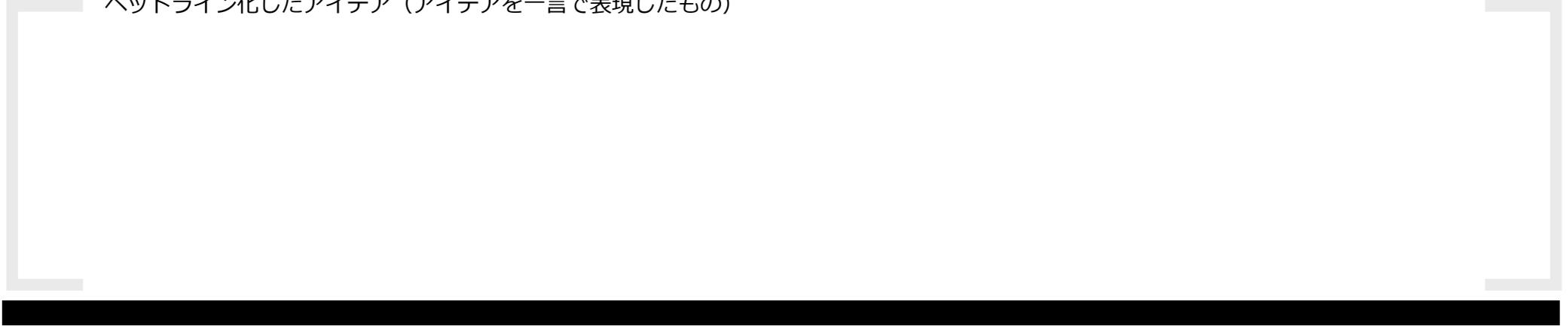


補足、詳細、3つまで!

1人3枚、8分 (+a)

# アイデア・スケッチ

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）



アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- 

- 

-

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）

# モバイル瞑想室

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- 椅子に座った状態で、全身すっぽり、の箱
- 豊かな気持ちの暖かい色合いの瞑想室
- 静寂な青の瞑想室、など

2-3

# ハイライト法

良案抽出

# ハイライト法

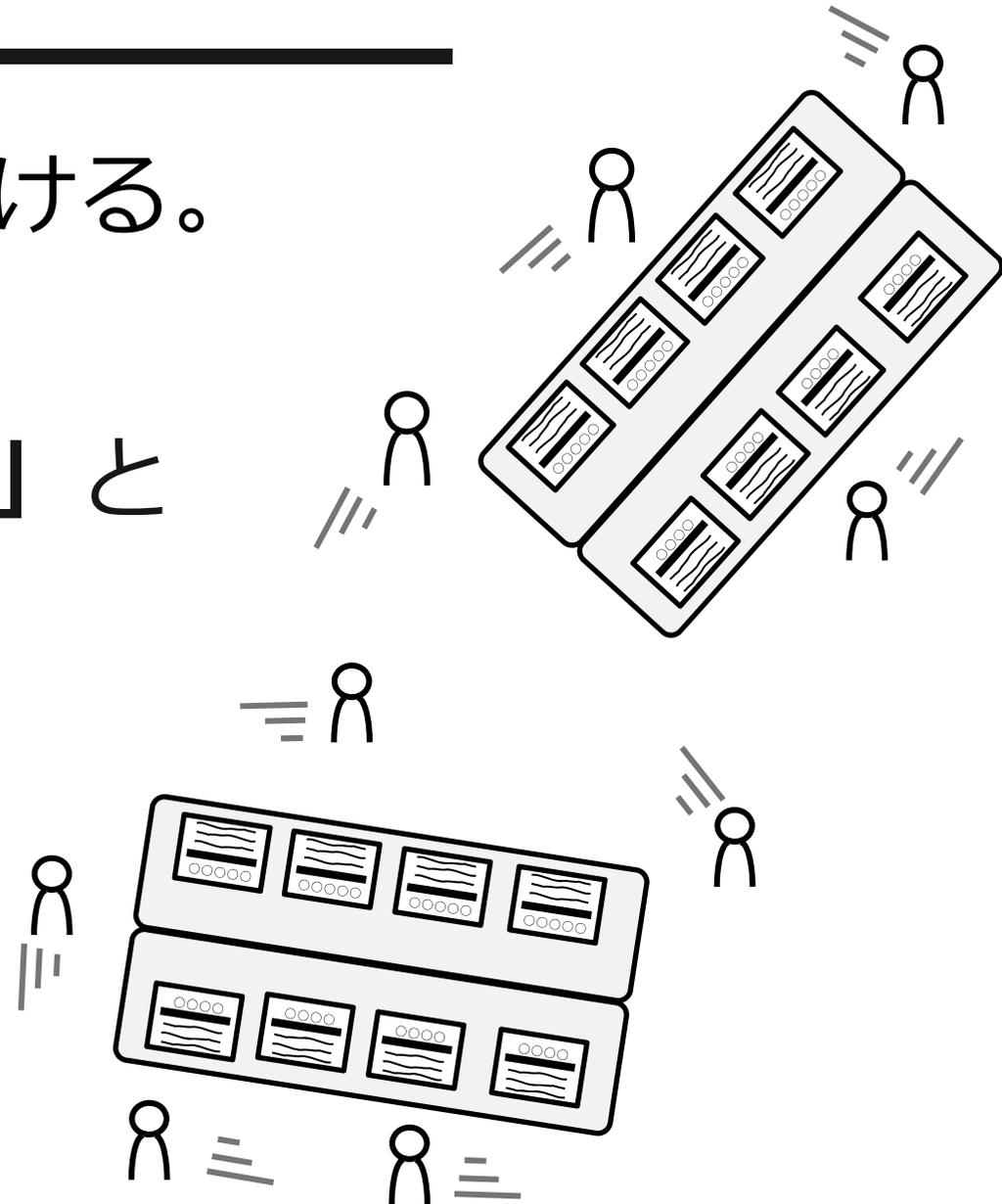
---

テーブルを回る。☆を付ける。

- ・「面白い」又は
- ・「広がる可能性がある」と  
感じるものに。

☆いくつでもOK

自分のスケッチにも  
客観的に見て付ける



# 休憩

10分休憩（再開 = ）

2-4

# アイデアのレビュー

上位案をレビュー

# トップN個を紹介

( $N = \text{参加者数} / 4$ )



(この後、発展ブレストを行う場合は、次のことを事前にアナウンス)

## ■ 発展ブレスト

- 発展ブレストは、トップ1~Nのアイデアがネタ。
- 参加者は、自分の参加したいアイデアへ集まる。
- 1グループ=4人。(目安。多すぎるときは調整)

⇒ このレビューの際に、参加したい案を見つけてください。

2-5

# 発展ブレスト

良案を発展させる

# 発展ブレスト

---

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)
2. 発展ブレスト (30分)
  - 元のアイデアを、発展させたアイデア
  - 詳細部分のアイデア
  - 具現化への懸念事項とその対策アイデア
  - などなど。各グループの自由裁量。

2-6

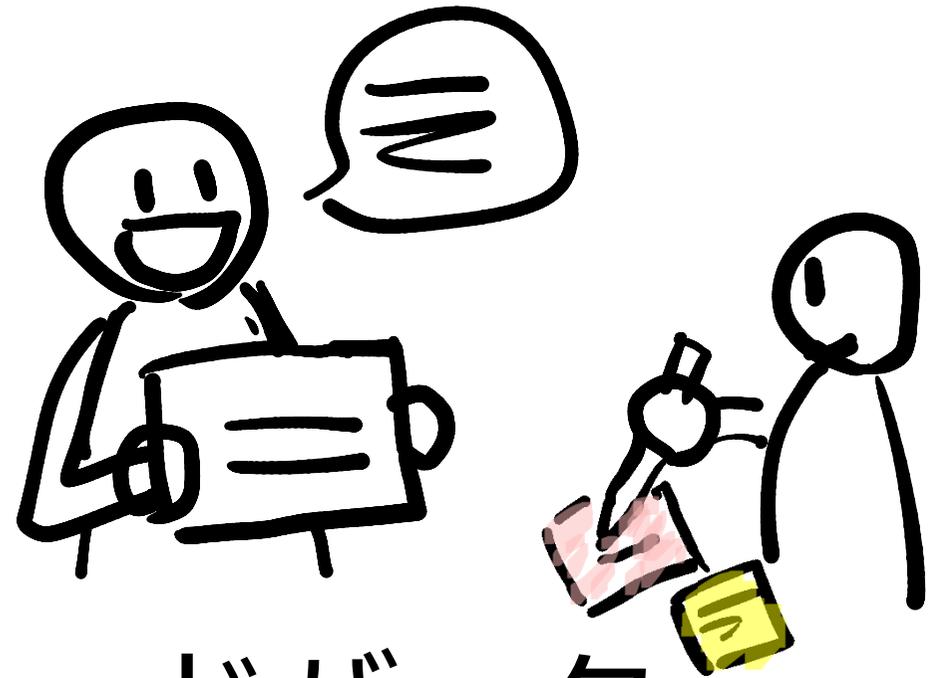
紹介だけ  
(ワークはしません)

# プレゼン &ポストイットFB

ポストイット・フィードバック・ワーク

# プレゼン

A4白紙三枚だけで、  
アイデアをプレゼン (2分)



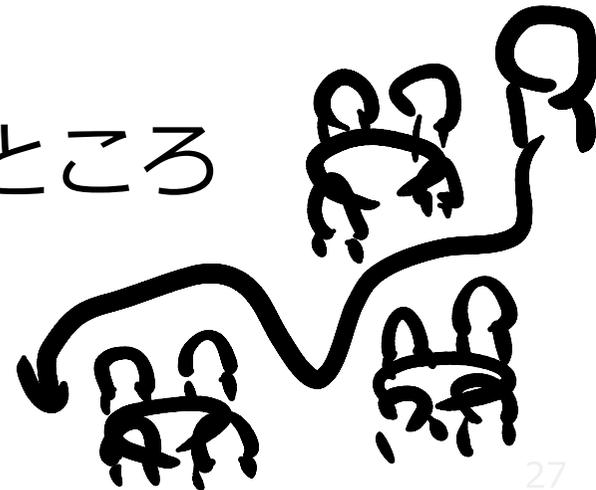
# ポストイット・フィードバック

ポストイットにコメントを書く (2分)

■黄色=いいところ

■赤色 = (悪いところ→) もっと良く出来るところ

プレゼンター...もらって回る (1分)



# 必要な道具

## ■ 参加者 = 20名の場合

- ・ アイデアスケッチ 100枚 (1人 = 5枚)
- ・ ポストイット黄色 100枚 (1人 = 5枚)
- ・ ポストイット赤色 100枚 (1人 = 5枚)
- ・ A4白紙 15枚 (1班 = 3枚)

## ■ 人数がN人の場合 (～発展ブレストのチーム数 $\div$ N/4)

- ・ アイデアスケッチ 「 $5 \times N$ 」枚
- ・ ポストイット黄色 「 $(N/4) \times N$ 」枚
- ・ ポストイット赤色 「 $(N/4) \times N$ 」枚
- ・ A4白紙 「 $(N/4) \times 3$ 」枚

ペン = 各自、  
椅子・机 = 適宜

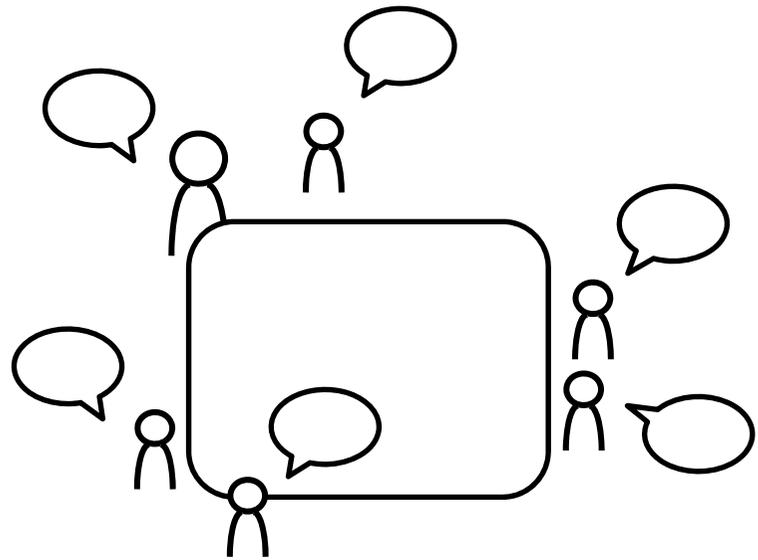
補足

# 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

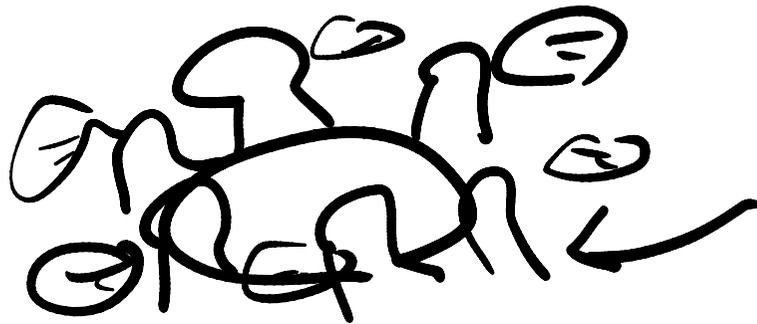
# 会議でアイデアが出ないときの処方



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、広げる)

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

# 休憩

10分休憩（再開 = ）

3-1

# SCAMPER (スキャンパー)

速く、いつでもできるアイデアの基本スキル

# 仮想の設定

---

皆さんは、企業の総務部門だとします。

会社は今、電力使用量の20%改善に取り組んでいます。

会議中に「アイデアを3つ出せ！」と言われた。

そんな【アイデアを早く出したい】という状況。

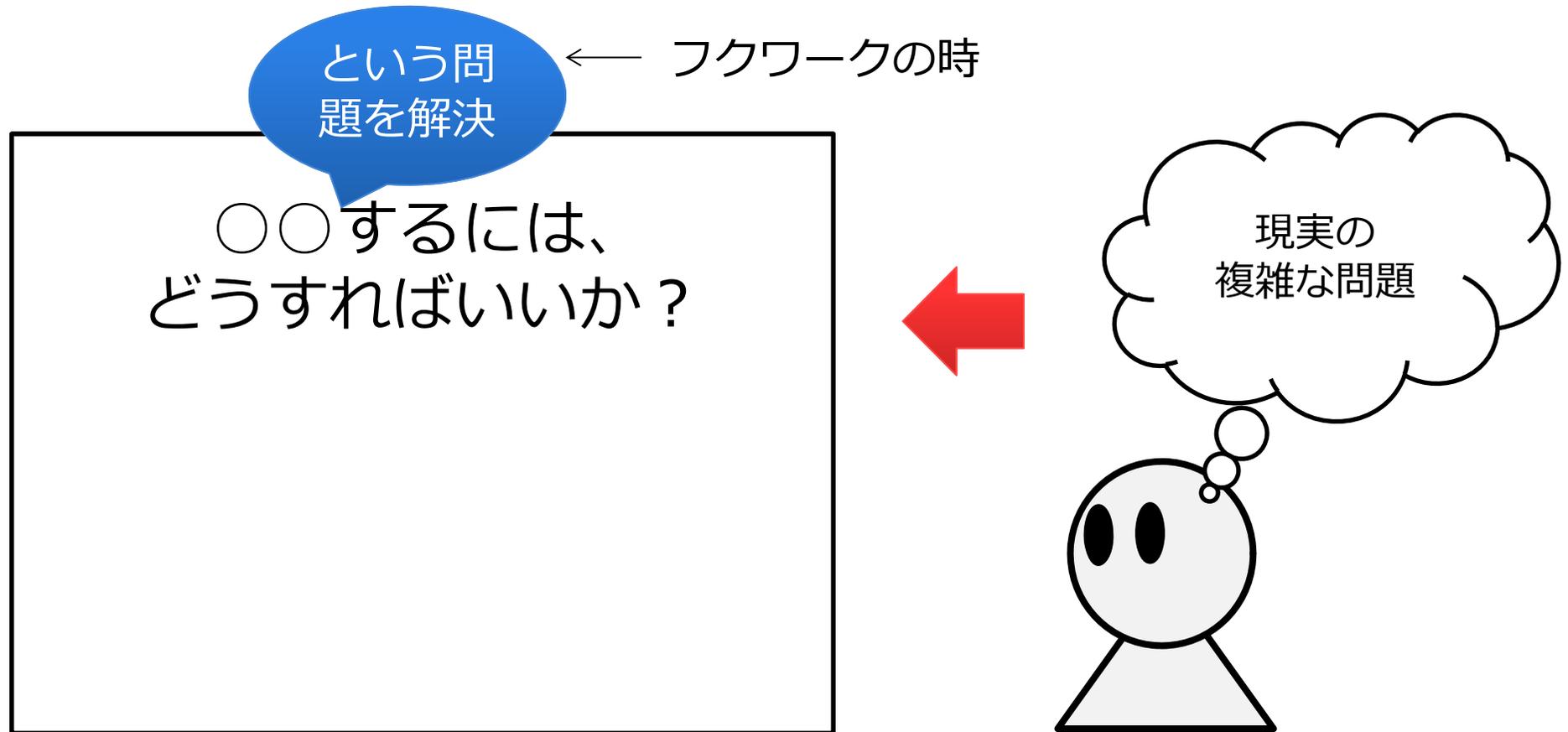
“ 困ったなあ、特にアイデア無いんだけど…”

そういう時、こう、します。





# 問題（発想のお題）を、少し単純化し 紙に書きとめる



鉄則

「書く」

(考えるための「机」を広くする効果)  
(創造的努力を誘発する効果)

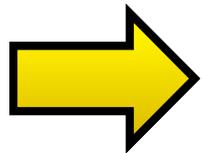


# 上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

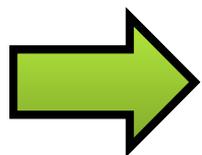
アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを <b>代用</b> できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を単純化する
何かを <b>組み合わせ</b> られないか	部分、目的、応用方法、材料	↓
何か似たものに <b>適用</b> できないか	状況、モノ、行為、考え	左のリストを見ていき、
何かを <b>修正</b> できないか	色、外形、音、音声、意味合い	アイデアの出そうなものを
何かを <b>拡大・縮小</b> できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	チェックする
何か <b>他の使いみち</b> がないか	そのまま別分野、一部を変えて新しい用途、別の市場	↓
何かを <b>省略・削除</b> できないか	部分、機能、動き、負担、価値	チェックしたものについて
何かを <b>再構成</b> できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	右の観点を中心にアイデアを考える
何かを <b>逆</b> にできないか	順序、上下、内外	



この気になる問いから、アイデアを考えてみます。



出れば、それで結構です。



「アイデア、出そうなんだけれど、  
あと一歩、なにかが、欲しいな」  
という場合は、次のステップへ



# チェックしたものについて、 右の観点を中心にアイデアを考える

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを <b>代用</b> できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を 単純化する
✓ 何かを <b>組み合わせ</b> られないか →	部分、目的、応用方法、材料	↓
何か似たものに <b>適用</b> できないか	状況、モノ、行為、考え	左のリストを 見ていき、 アイデアの 出そうな ものを
何かを <b>修正</b> できないか	色、外形、音、音声、意味合い	チェックする
何かを <b>拡大・縮小</b> できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、 複雑さ、価値	↓
何か <b>他の使いみち</b> がないか	そのまま別の分野、 一部を変えて新しい用途、別の市場	チェックした ものについて 右の観点を中 心にアイデア を考える
何かを <b>省略・削除</b> できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを <b>再構成</b> できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを <b>逆</b> にできないか	順序、上下、内外	



コツ：

ふっと浮かんだことを、すべて書く

- ・未成熟なアイデアでもOK
- ・実現方法が分からないものでもOK
- ・明らかにダメなアイデアも書く
- ・アイデアではないもの、も、OK

(アイデアの通せんぼ を起こさせない)

1

問題（発想のお題）を、少し単純化し紙に書きとめる

2

上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

3

チェックしたものについて、右の観点を中心にアイデアを考える

# 実践！

1) 隣の方とペアに

2) 発想のテーマを決める (1分)

2人で話しあい、1つ選んでください。**発想のテーマ集**



3) 発想し、書き出す (1人ワーク) (8分)

4) アイデアを紹介しあう (ペアワーク) (2分+2分)

—— 発想のテーマ（企業内によくある課題・バージョン） ——

- A 「従業員をまとめるにはどうすればいいか」
- B 「仕事を楽しくさせるにはどうすればいいか」
- C 「従業員のコミュニケーションを上げるにはどうすればいいか」
- D 「卸売業であり他社と差別化があまりできず価格勝負に走りがち。もっと売り上げを上げるにはどうしたらいいか」
- E 「もっとお客様の気持ちになって考えるには、どうすればいいか」
- F 「設計の稼動（実働）時間をあげるにはどうすればいいか」
- G 「提出期限を守らせるにはどうすればいいか」
- H 「同じような作業ミスを発生させなくするにはどうすればいいか」
- I 「定期ミーティングに活力が出ない。どうすればいいだろうか」
- J 「お客様に興味を持つためにはどうすればいいか」
- K 「電力の消費量を20%抑えるにはどうすればいいだろうか」

## 6) いろんなブレストの方法2 (ゲーム要素で発想する) 45分

ゲームは楽しい体験と非常に相性が良い、  
大量のゲームの中に見られる要素を用いて  
「既存のWEBショップを、より楽しい体験を組み込む」ブレストをします。

# 休憩

10分休憩（再開 = ）

**3-2**

# **Game Idea Brainstorm**

# 発想のテーマ

---

通販サイトに、リピート  
又は、多くのクリックが  
自然と起こるような、  
ゲームのアイデア

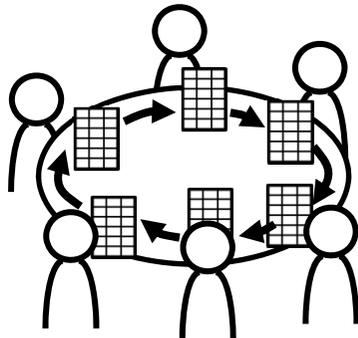
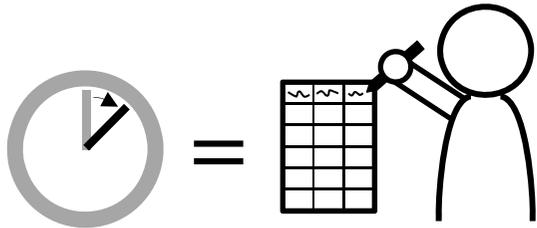
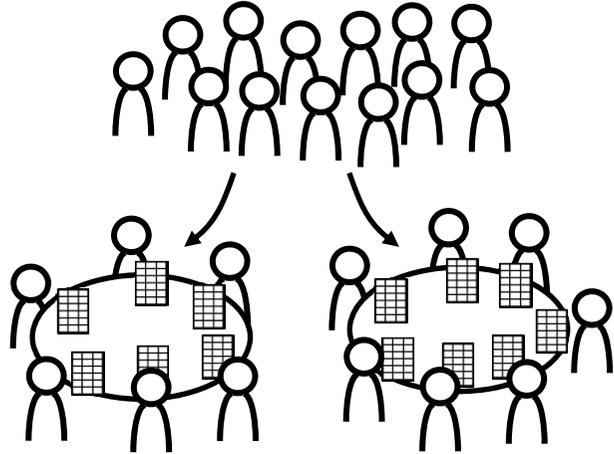
(ポイントでも、ミニゲームでも、あるいは、  
オンラインゲームの実装でもOKです。)

4-1

Brainwriting

書くブレスト

# Brainwritingの概要



- ① 6人グループに分かれ、座る
- ② テーマの確認
- ③ テーマを書く (BWシートに)
- ④ アイデアを書く (5分、3つ)
- ⑤ 左の人に回す
- ⑥ 繰り返す (④⑤を。6行目まで)

Brain Writing Sheet ④ P.001 PLANT

アイデア出しのテーマ

こんなアイデアもOK！～アイデアに詰まったら～

表現方法が、  
分からないものでもOK！  
 当たり前すぎるから、  
と悪うアイデアでもOK！  
 常識、常識的な  
アイデアでもOK！  
 似たアイデアが出ていても  
少しでも違うならOK！  
 自分自身にもないような  
発想なアイデアもOK！  
 他人のアイデアか  
エッセンスをヒントにしてOK！

判断 採り  
理想 量  
Brainstorming  
実用性 物の人  
数回 に受取

1			
2			
3			
4			
5			
6			

参考：  
ブレインライティングシートの使い方  
<http://braster.ocnk.net/page/11>

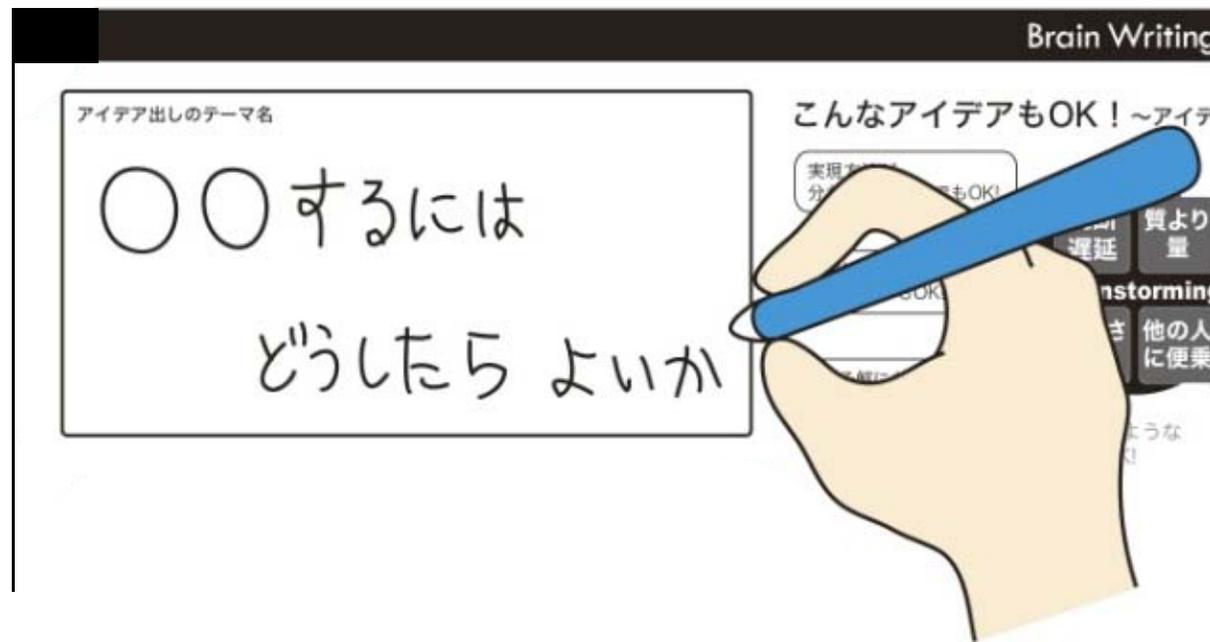
この道具の本質は  
「3×6のマス目」

# 1人1枚持つ



標準 = 6人 (4~8人も可)

# テーマを決め、記入する (上の大きいマス)



補足

## 「職場、プロジェクト」 (実践の場) でのコツ

---

「リーダ (または、課題持込者)」は  
発想するテーマについて、以下を添えて説明

- 思い付いていたこと / 試みたこと / 失敗したこと
- 解決策を実施する権限の度合い
- 理想の解決状態

(「どんなことを発想すればいいのか」 (発想の方向性、粒度、意図) が共有できる)

## 「研修、授業」 (学びの場) でのコツ

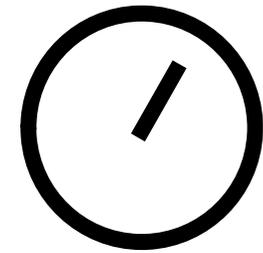
---

「テーマ設定ワーク」 (20分程度) を実施し、  
皆が「取り組みたい!」というテーマを作る

(各グループの推進力が引き出せる)

今日の発想のテーマは . . .

# アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)

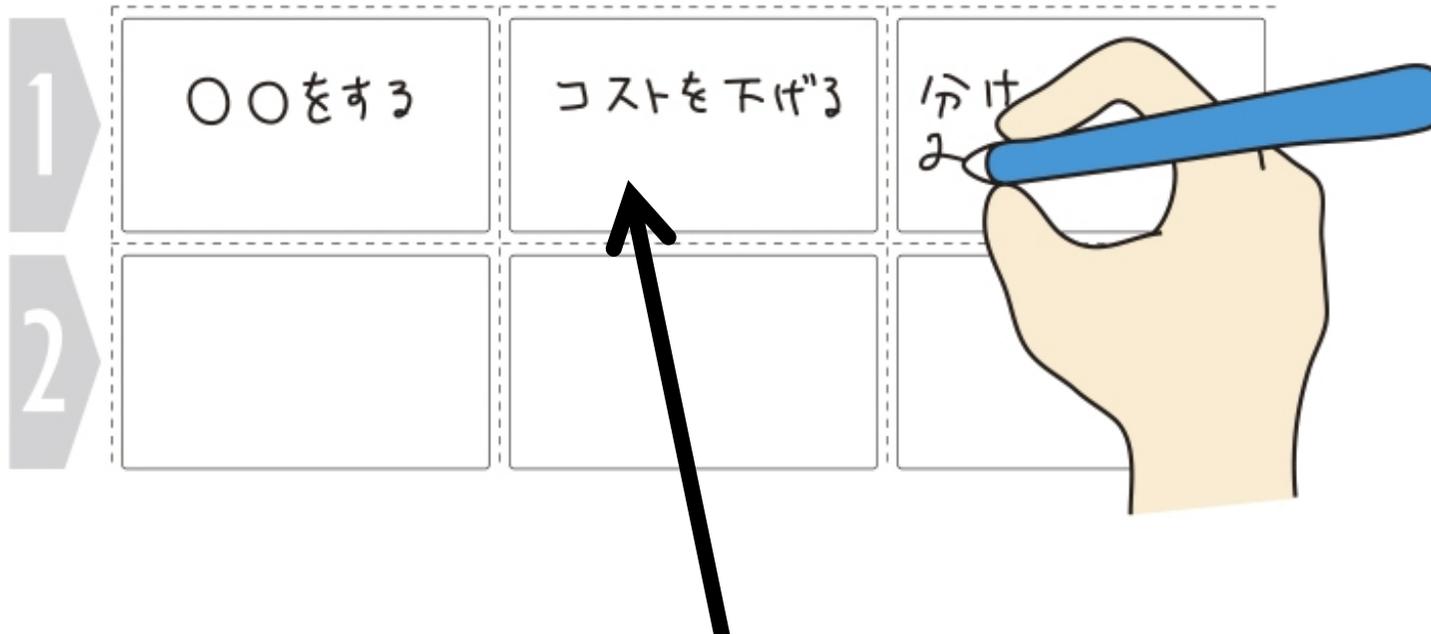


時間 = 5分

(オプション)

5分 ⇒ 3分

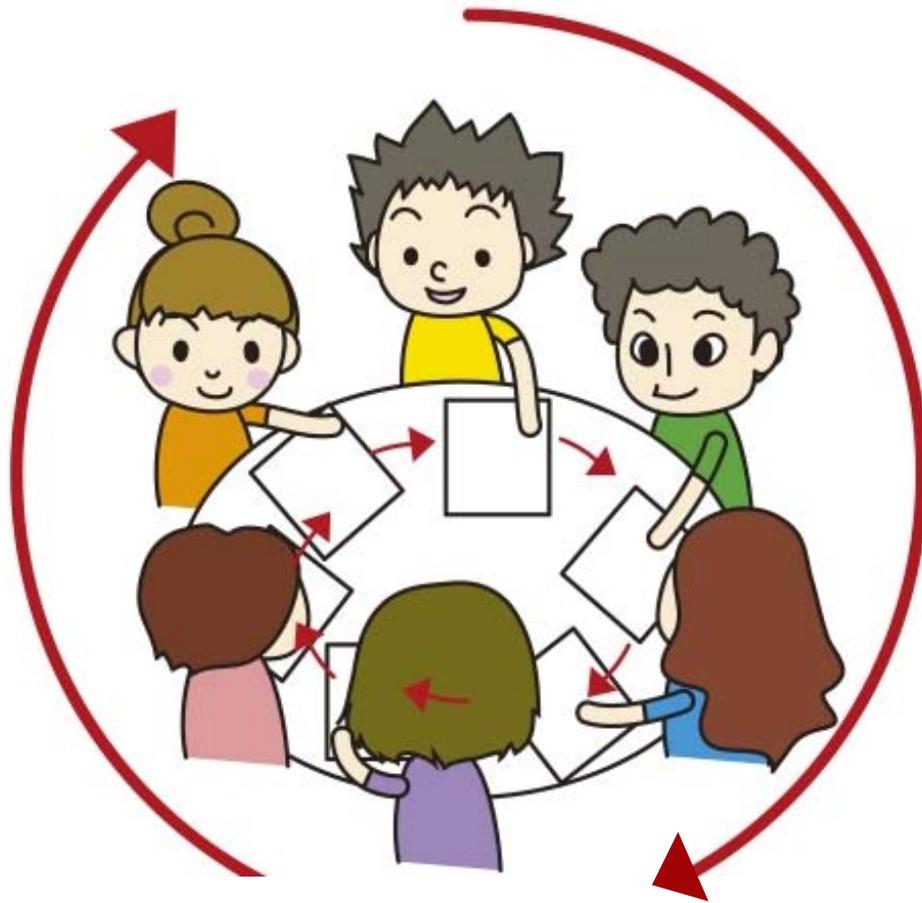
研修やワークショップでは  
3分で進行するのも良い



基本的に  
ブレストです

- 当たり前なアイデア
  - 有効かどうかよく分からないアイデア
  - 出来るか分からないアイデア
- などでも、結構です。

# 左の人に回す

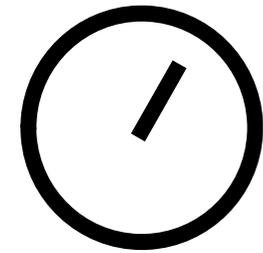


実際的なコツ：

皆が書き終わったなら  
「3分間」を待たずに  
回しても結構です。

ただし遅い人が  
焦ることの無いよう  
配慮してください。  
(以降も同じ)

# アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)



時間 = 5分

(オプション)

5分 ⇒ 3分

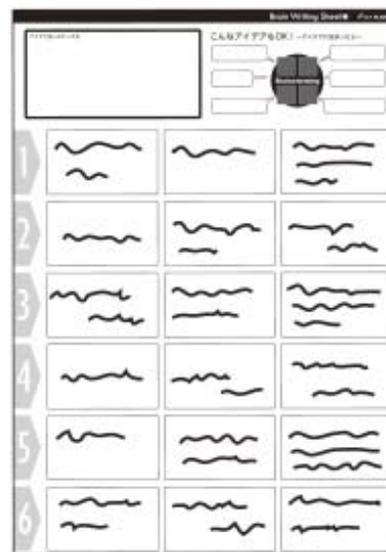
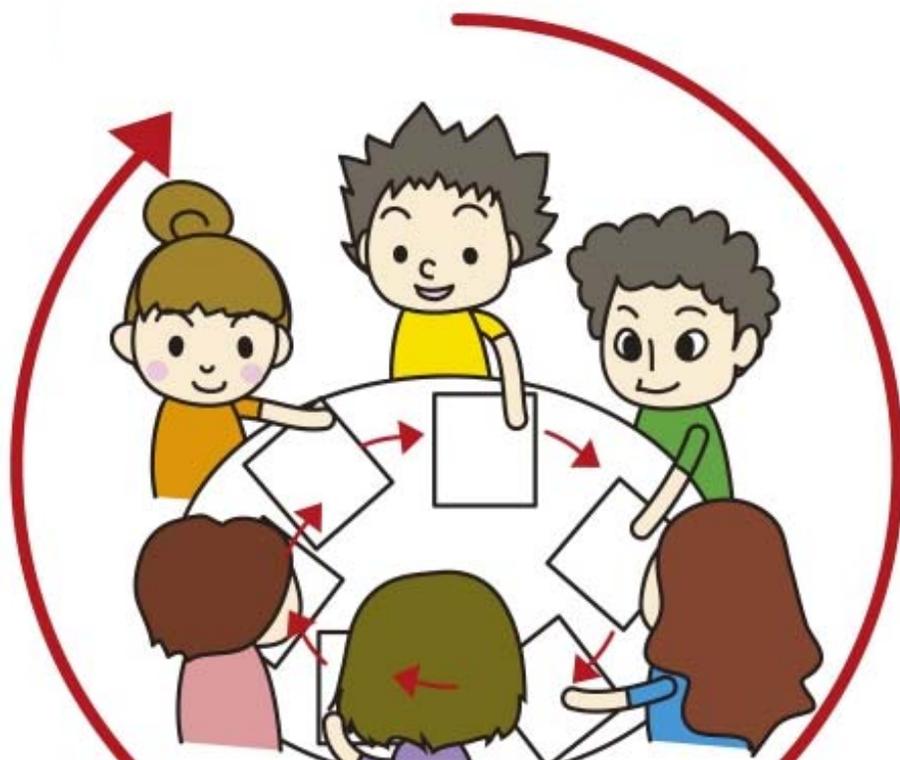
研修やワークショップでは  
3分で進行するのも良い



基本的に  
ブレストです

- 上の行に書かれているアイデアを展開したアイデアでも結構ですし、全く参考にせず新しいアイデアを書いても結構です。
- さっき書いたアイデアや上に書かれているアイデアと全く同じものはNGです (でも、少し変えればOKです)

# 6行目まで繰り返す



後半は苦しくなりますが  
なんとか埋めてください

絵で描いても、  
**単語**だけでも、  
結構ですし、  
**既出の案を**  
**組み合わせた**  
アイデアでも  
結構です

注) 人数が4人の場合、や、8人の場合でも、6行目が終わるところで完了です  
(一周を超えたり、一周回らなかったり、しますが、それで結構です)

---

数 . . . 108個のアイデア (6人の場合)

---

人 . . . 6人 (4~8でもOK。60人、200人、でも実施可)

時 . . . 18分 (正式ルール=30分)

道具 . . . ブレインライティングシート×人数分  
(シートは手書きでもOK)

4-2

# ハイライト法 (良案抽出)

沢山のアイデアが出たけど  
どれがいいアイデアなんだろう。

こんなにあると、整理も大変だ・・・

大量のアイデアの中から  
優れたアイデアを  
短時間で抽出することは難しい？

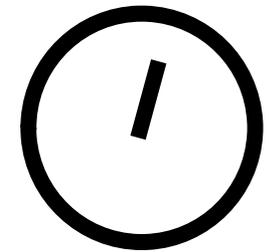
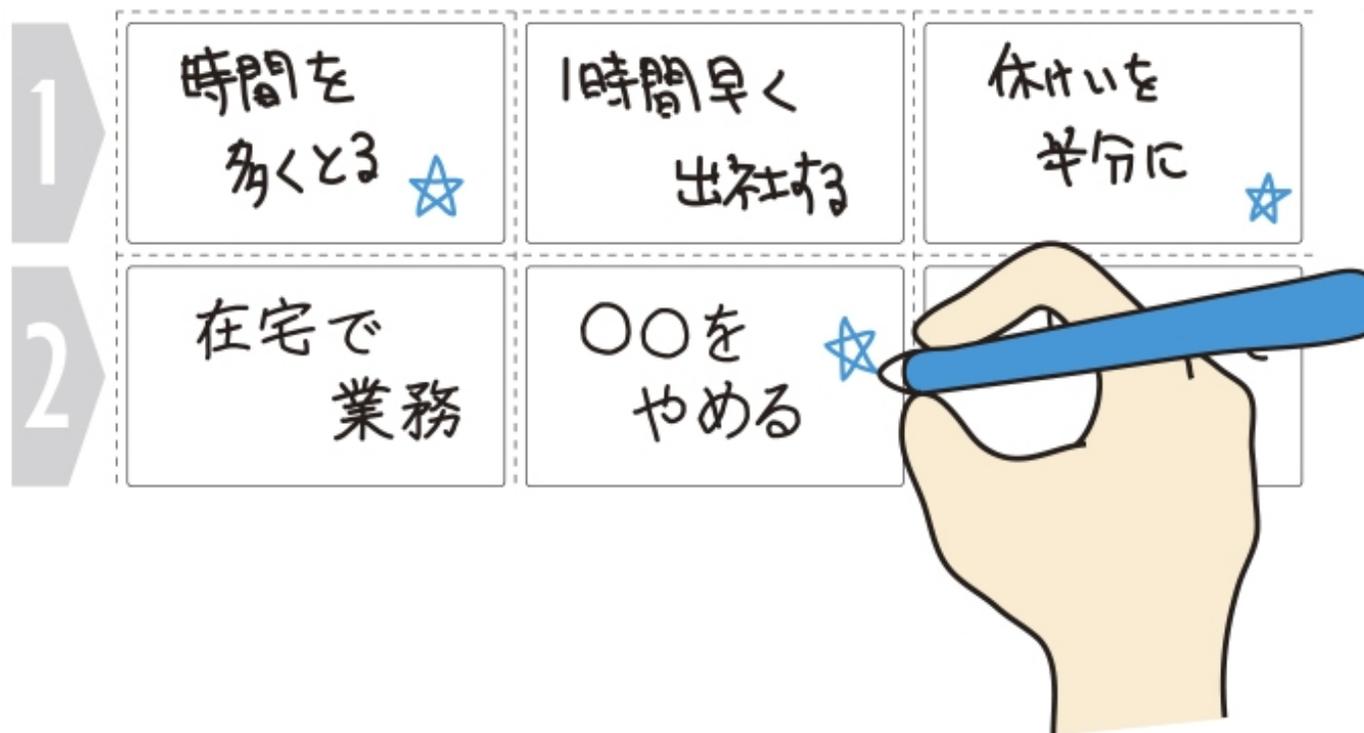


ハイライト法

# 記入済みシートを1人1枚持つ



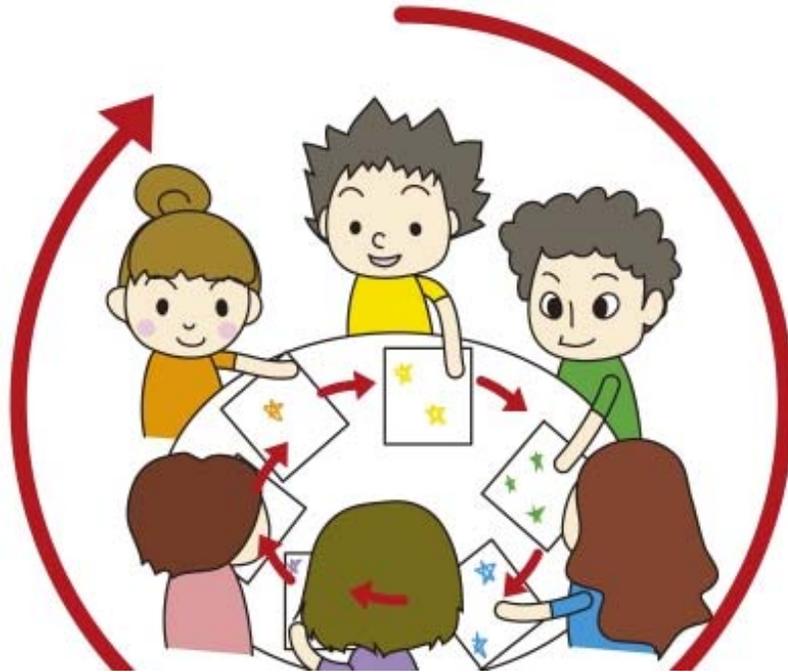
# 「面白い」「広がる可能性がある」 と思うアイデアに☆を付ける



時間 = 1.5分

複数のアイデアに☆を付けても結構です。  
ただし、1つのアイデアに着けられる☆は1つです、  
すごくいいからといって、☆を2つ以上つけないでください

# 付いたら、左の人に渡す



以降は、付け終わったら時間を待たずに、各自、どんどん、回して結構です

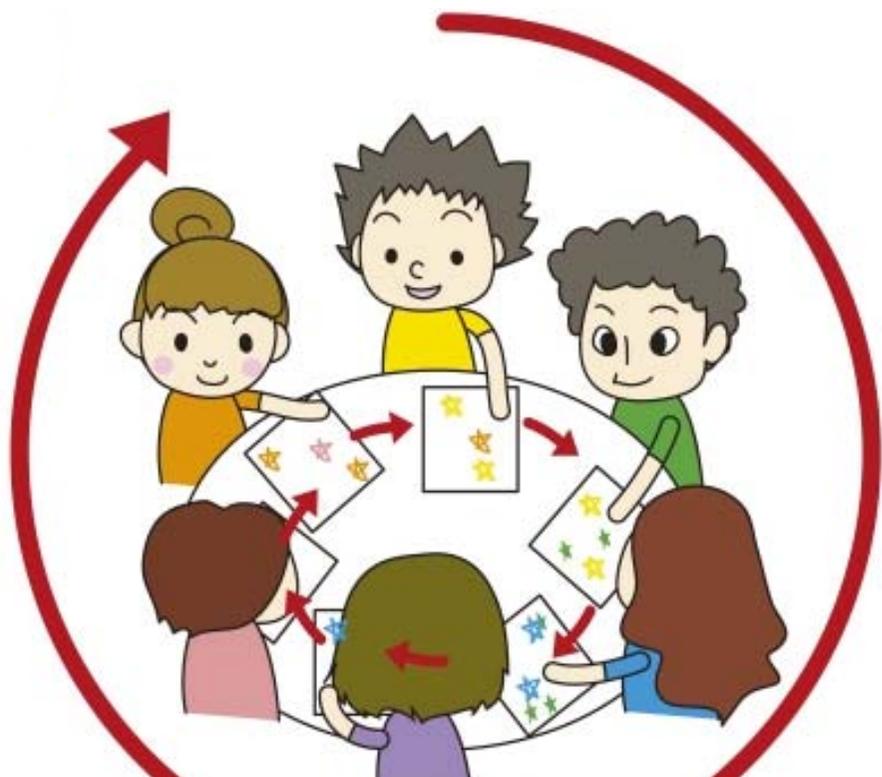
二枚目以降も同様に

# 「面白い」「広がる可能性がある」と思うアイデアに☆を付ける



既に他人が付けた☆がありますが、それは気にせず、自分の判断（直感）で付けます

全てのシートに目を通すまで、  
これを繰り返す



# 「☆3つ以上」に太枠を付ける (6人の場合)



目安：グループがN人の場合 ⇒ ☆ N/2個以上

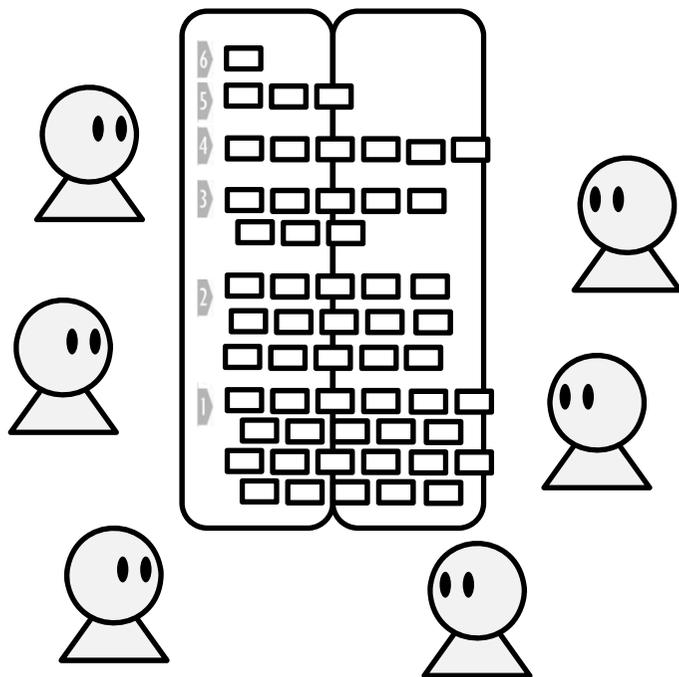
シートを見せ合ってください

(大まかな傾向として、  
「4行目」と「6行目」に、  
☆が集中することが多い)

⇒出し尽して苦しい (3~4行目) の先に  
質が、生まれる

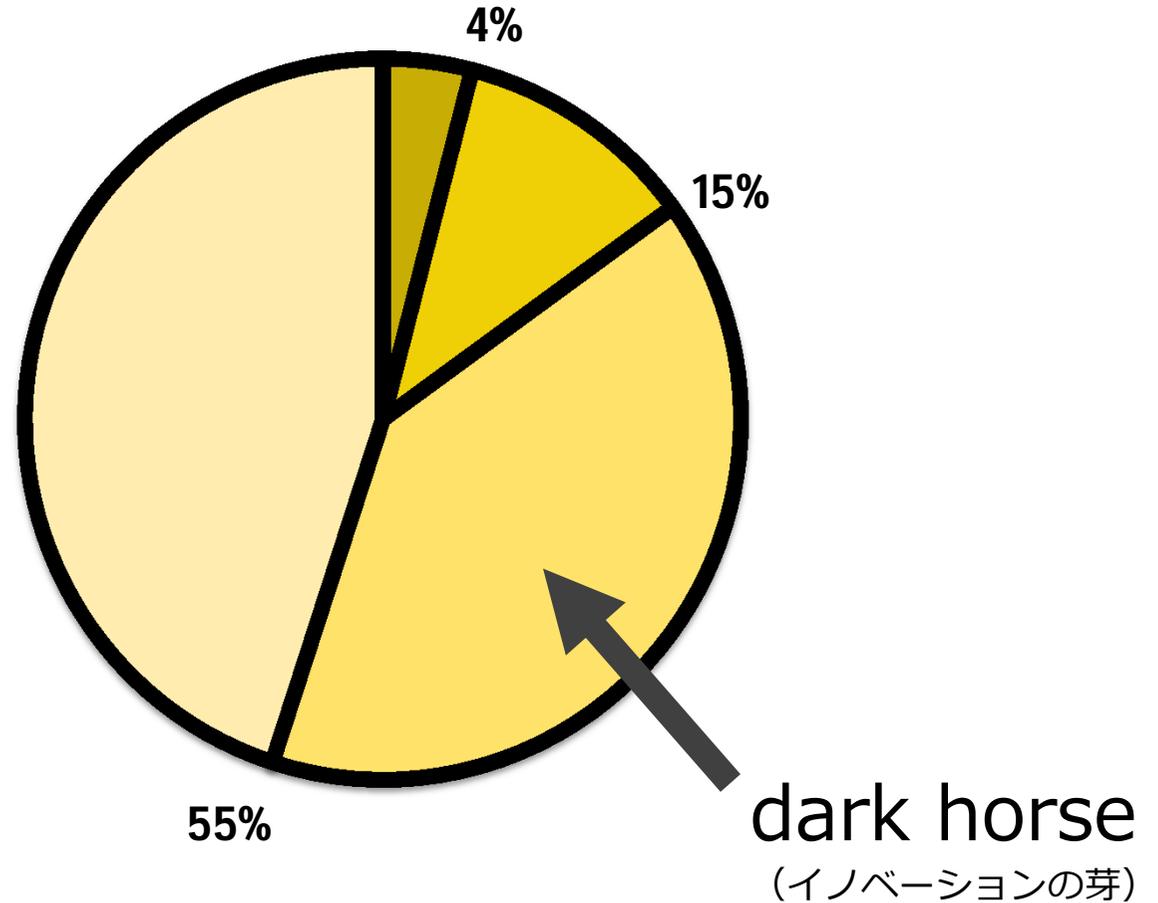


ミシン目で折り曲げ  
カード状に切り分け



テーブル中央に、  
☆の多い順に並べる

# アイデアの質の構造



- 誰も☆を付けない …45% 発想の踏み台 (⇒ 取り除く)
- 一人以上の人☆を付ける…55%
- 半数以上の人☆を付ける…15%
- 3/4以上の人☆を付ける… 4% 優秀な案

# 休憩

10分休憩（再開 = ）

4-3

20%化

優秀案 + イノベーションの芽

☆の少ない所には

「イノベーションの芽」もある。

そこをゴツソリ捨てるのはもったいない。

でも、☆の少ないエリアには、

ノイズみたいなアイデアもあり、

全部を扱おうとすると、

アイデア発展や評価の作業精度がさがる。

では、どうすれば、いい？

# 質の高いアイデアリストを作る手順

---

大量のアイデアを出し、ハイライト法を行い

**step 1) ☆3つ以上（～上位15%）を確保する**

**step 2) ☆1～2の中から  
1人1つ（※）、アイデアを拾い上げる（～5%）**

（※）各人の観点で、「これはどうしても残したい」と思うもの、又は「イノベーションの芽となるかもしれない」と思うものを、拾う

**step 3) 合わせた物を、整理し、アイデアリストにする**

---

備考

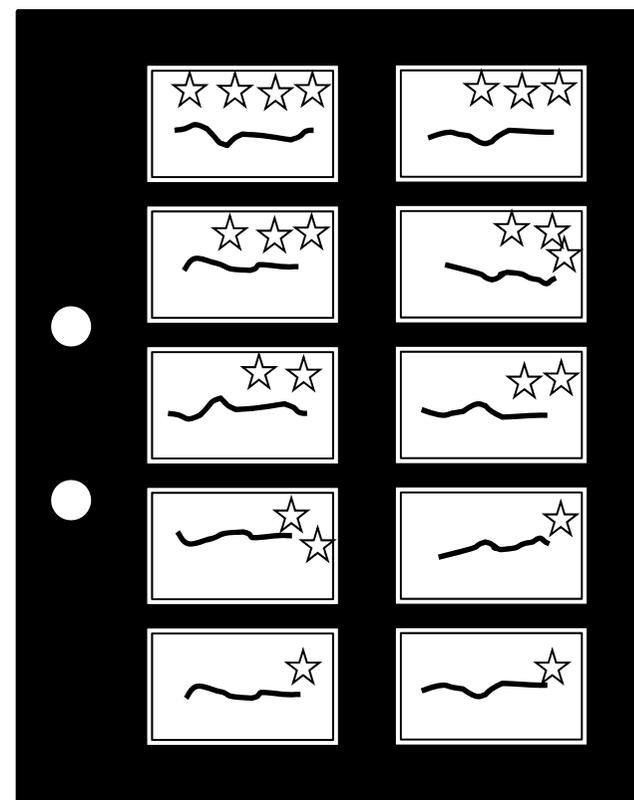
**上記は6人で108個のアイデアに適用した場合で表現した数字です。**

人数が多い・少ないケースでは、「星3つ以上」では15%から大きくはずれてしまうことがあります。その場合は、閾（しきい）値となる星の数を上下に変え、step1のアイデアの数を15%程度にしてください。

カットしたカードは名刺サイズなので  
名刺フォルダに入れると  
保管やコピーが楽です

このフォルダは  
一人で企画作業をする時の  
ネタ帳（アイデア・ブック）  
にもなります

推奨 = 「☆の多い順に並べる」



5

Idea to Plan

アイデア → 企画

って、どうすれば？

6W3Hシート

How much

いくらで  
売るのが

Whom

誰に  
売るのが

Why

なぜ顧客は買うのか  
(購入動機)

How many

いくつ  
つくるのか

What

何を  
売るのが

Who

誰が事業をするのか  
(そのビジネスプランを  
うまく実行できる「強み」)

When

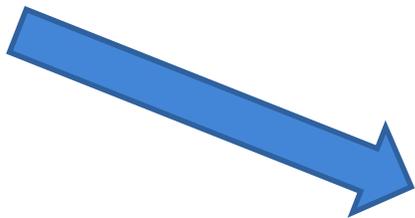
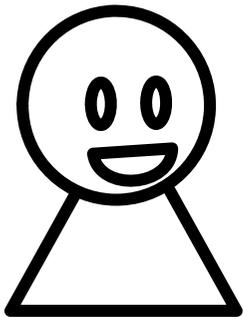
How

軽くプランにしてみる

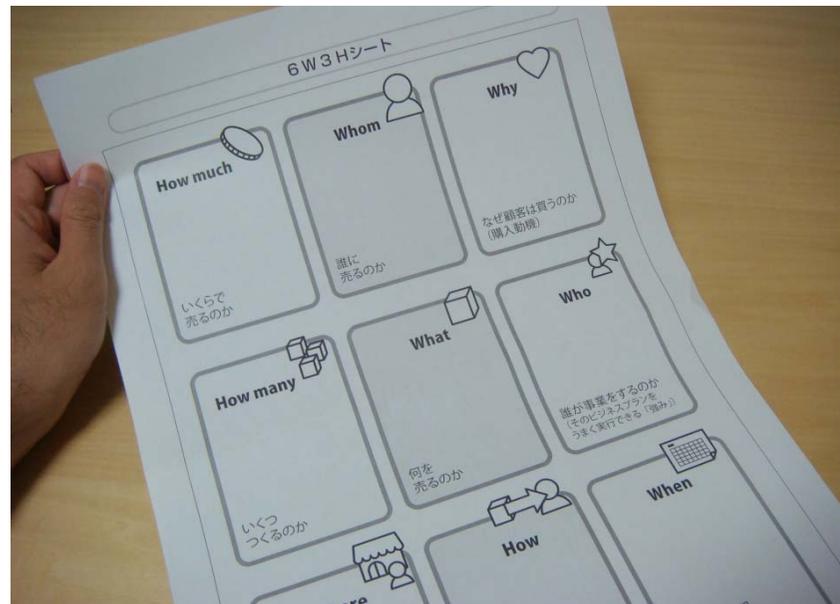
シート1つで

# 6W3Hシート (アイデア → 企画)

さっきの  
あのアイデア、  
面白いな。



具体的に  
書いてみる



# ワーク

## 「6W3Hシート」

未成熟な「アイデア」を、初期的な「企画」へ。

出典：アイデア・スイッチP133～139

# 今後に向けて、 アイデアを具体化しよう

- アイデアというものは、思いついたばかりの時はとても未成熟な状態です。
- ビジネス領域でのアイデアに限って言えば、**ビジネスプランを構成する要素はおよそ9つ**あります。思いついたばかりの時、2、3の要素は具体的に語るすることができます。しかし、残りの**要素はぼんやりとあいまいな状態**です。
- 発展させるには、**要素をすべて具体的に**する必要があります。ここでは、アイデアの要素すべてを具体的に描き出すのに**便利なシート**を使って発想してみます。

# Idea to Plan

- ビジネスアイデアの  
基本9要素を、明確に
- ☺ (1枚うめる) 20分
- ☺☺☺☺ (全員プレゼン8→シートを回しアイ  
デアを書き加える6→整えて2→再プレゼン8)  
[2+1.5]分×人+2+8分

# 6W3Hシート

How much (いくらで?)



Whom (誰に?)



Why (なぜ? ※1)

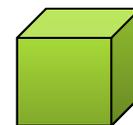
※1: ユーザの購買動機



How many (いくつ?)



What (何を?)



Who (誰が? ※2)

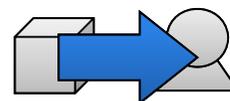
※2: 競合優位となる、実施者の強み



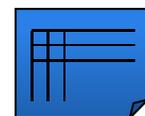
Where (どこで?)



How (どのように?)



When (いつ?)



# 記入ガイド

[Who]: この項目はたいてい「自分」が入りますが「強み」をチェックすることで、そのアイデアを実行するのに自分が最適な人物かを判断します。もし他の人の強みのほうが適している場合、そのプランが成功する可能性は低いでしょう。その人・組織のもつ強みに立脚したプランであるからこそ、他者には真似できないものになります。プランが、強みを十分に活かせるものであるように、Who項目は他の8要素に軌道修正を促します。

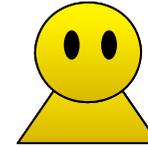
## How much (いくらで?)

いくらで提供するのかを書きます。想定顧客とその購買理由からして、いくらで顧客が買うのかは、ある程度限定されます。



## Whom (誰に?)

誰向けの商品・サービスかを書きます。



## Why (なぜ? ※1)

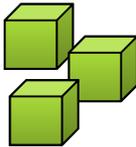
顧客は、なぜその商品を買うのか、お客さんが買いたくなる理由(購買理由)を書きます。



※1: ユーザの購買動機

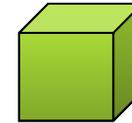
## How many (いくつ?)

どのくらい販売(生産)するのかを書きます。あるいは、一度にいくつ提供するかを書きます。



## What (何を?)

新商品、新サービスの名称を書きます。



## Who (誰が? ※2)

誰がそのビジネスをやるのかを書き、そして( )をつけて、その人がこのプランをうまく実行できる「強み」を書きます。



※2: 競合優位となる、実施者の強み

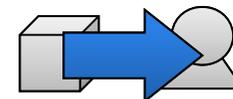
## Where (どこで?)

どこで売るのか(オンラインストアか、実店舗か、実店舗だとしたら、どういうところか)どの販売チャネルで売るのかを書きます。



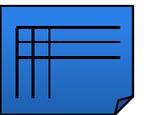
## How (どのように?)

どのように顧客に提供するか(ビジネスの仕組み)を書きます。



## When (いつ?)

いつから売するのか、どれくらいの時間提供するか、を書きます。



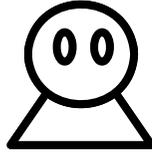
# 6W3Hシート

(記入用)

How much (いくらで?)



Whom (誰に?)

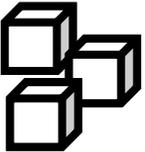


Why (なぜ? ※1)

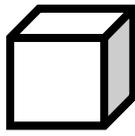
※1: ユーザの購買動機



How many (いくつ?)

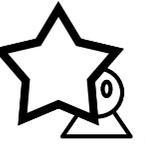


What (何を?)



Who (誰が? ※2)

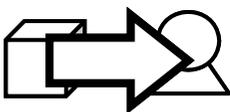
※2: 競合優位となる、実施者の強み



Where (どこで?)



How (どのように?)

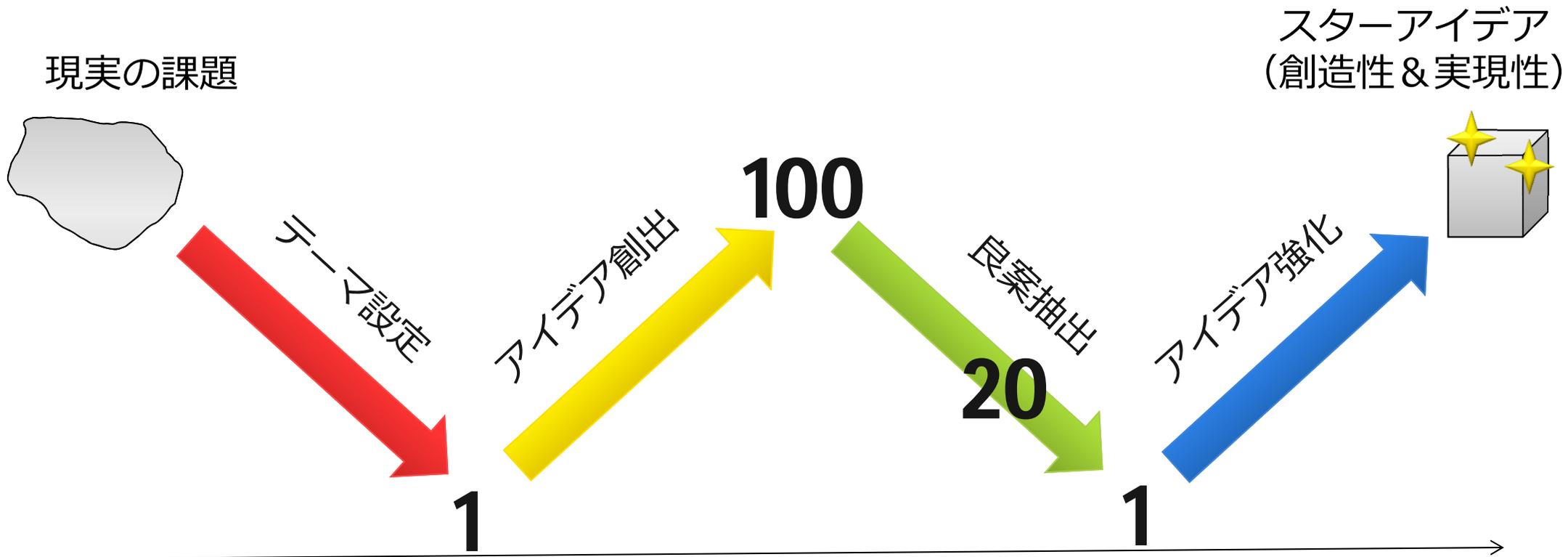


When (いつ?)



m

メッセージ



# 4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

～続ける工夫～

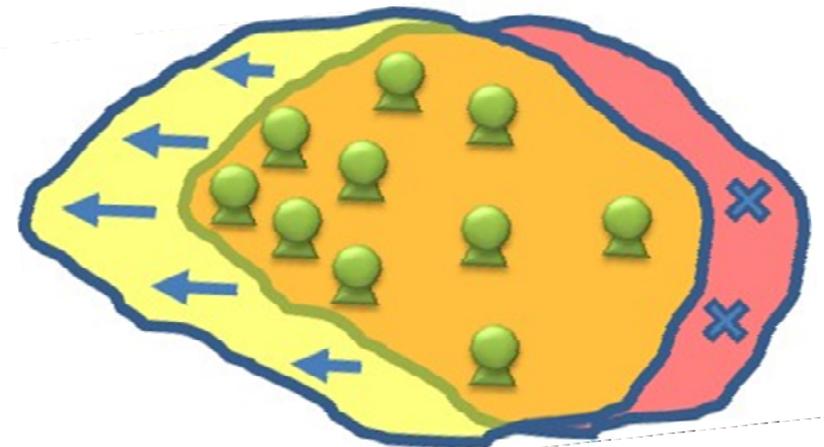
「8分ウォーク」

# 明日生まれる事業機会については 万人が同じスタートラインにいます。

人間は常に未充足を生み出します。  
既存の市場は必ずしぼみ、  
新しい市場が「毎日」生まれます。

明日生まれる事業機会については  
万人が同じスタートラインにいます。

（既存を守ると同時に）常に新しいことを企画し、  
取り込んでいくことが、必要です。

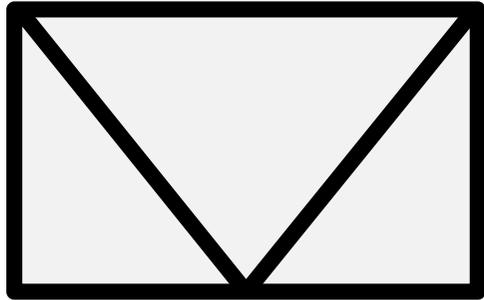


# 創造的な人や組織が 次々と生まれてくる社会を 創りたい

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

---

創造支援が必要な時には、いつでもご相談ください  
新しいことに挑戦するあなたを全力で応援します。



rikie.ishii@gmail.com  
アイデアプラント 石井力重

---

ブログ	<a href="http://ishiirikie.jpn.org/">http://ishiirikie.jpn.org/</a>
IDEAPLANT	<a href="http://www.ideaplant.jp/">http://www.ideaplant.jp/</a>
twitter	@ishii_rikie
Facebook	<a href="http://www.facebook.com/ishiirikie">http://www.facebook.com/ishiirikie</a>