

2013年2月16日 9:30~18:00
千駄ヶ谷コモンズ

Idea Workshop DAY1

アイデア創発 (ワークショップ) 1



アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

優れたアイデアを作り出すって、具体的に何をすること？何が重要？



斬新なことを
思い付くこと！

効果的に
選ぶこと！

案なんて
いくらでも出せる。
形にすることだ！

実はよい着想より、
良い視点だ！

いろんな意見、あります

(開始) 10:00

フェーズ0
0 「導入（アイデア創出の地図）」 (10)
1 「発想の特性～3枚の絵」 (10)

フェーズ1 2 「テーマ設定ワーク」 レクチャー「テーマ設定の技法」（20分） ワーク「テーマ設定ワーク」（20分）

＜学びの活み：10分＞

フェーズ2

3 「スピードストーミング」5分交代のペア・ブレスト (45分)
4 「アイデアスケッチ」アイデアを紙に書いてみる (15分)

フェーズ3

- 5 「ハイライト法」良案上位20%を可視化（10分）
- 6 「アイデア・レビュー」上位20% + αのアイデアを紹介（20分）
- 7 「チーム形成」 & 「発展ブレスト」興味のあるアイデアに集まり、少しアイデアを具体化（20分）

＜学びの活用：10分＞

フェーズ4 8 「PPCO」アイデアを強化するワーク

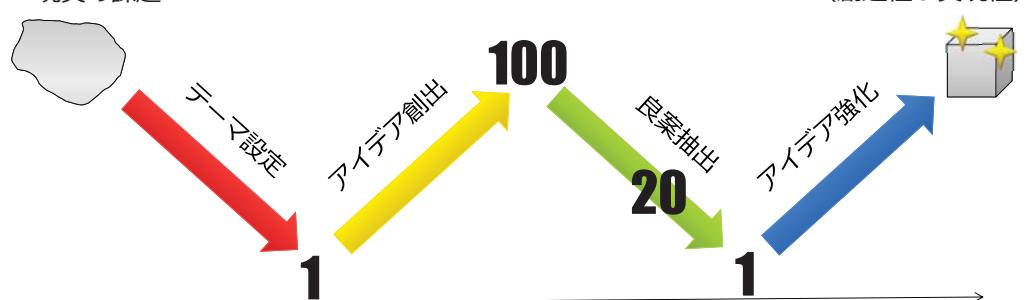
フェーズ5
9 「終わりに（メッセージ）」（20分）

— (終了) 17:00 (~17:30)

- ・ワーク深耕の調整シロ
- ・創造工学に関する雑談
- ・質疑応答
- ・予備コンテンツ

2

現実の課題



4つのフェーズ

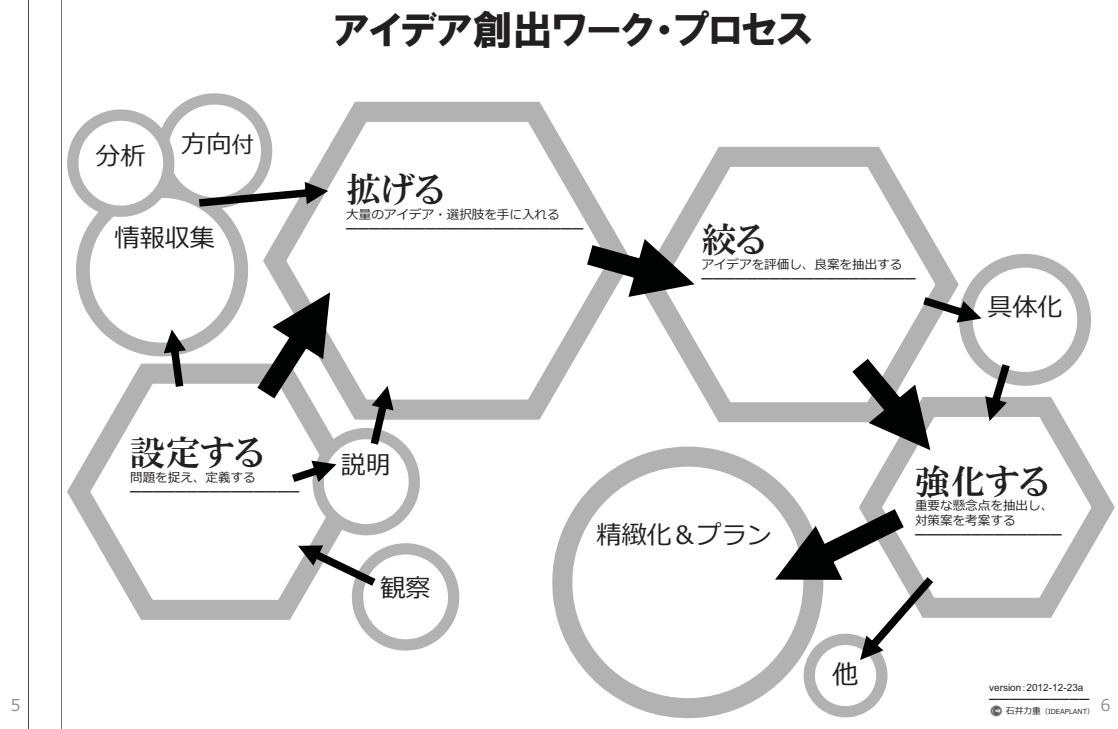
(アイデアワークの基本プロセス)

4

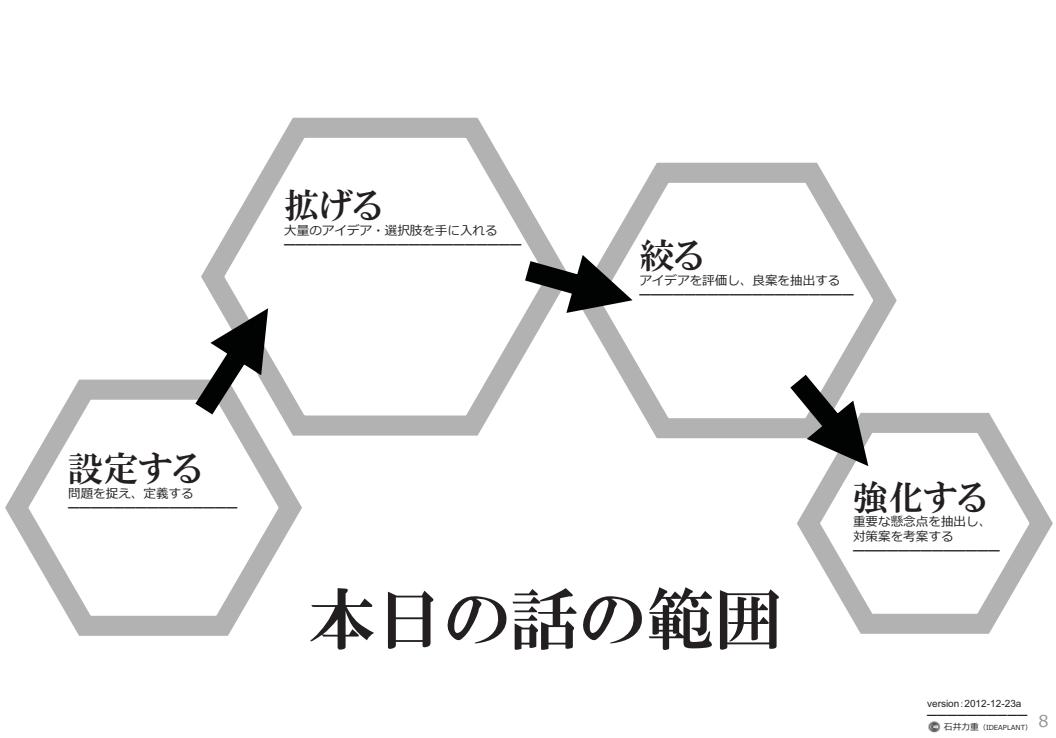
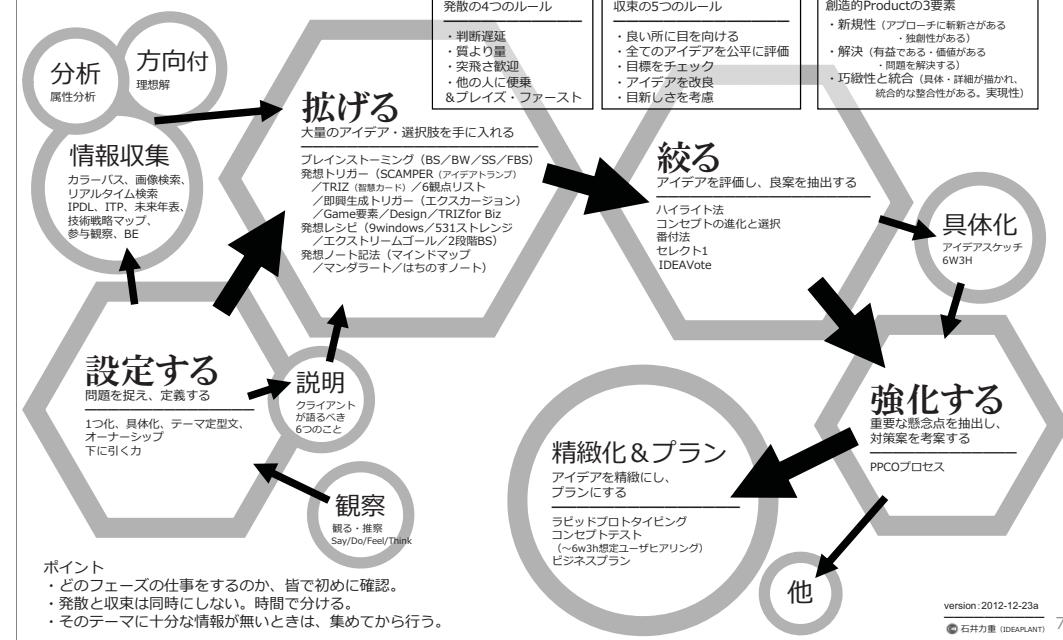
でも、あなたが思考の中でしていることって、
実際には、もっとありますよね？

古今東西、書物にも、
アイデア発想法として登場するものは、
多岐にわたります。

それらを、
スモールステップへ切り刻んで、
大きく括り直し、
プロセス図にすると、こうなります。→
(細かいので、雰囲気だけご覧ください)



アイデア創出ワーク・プロセス



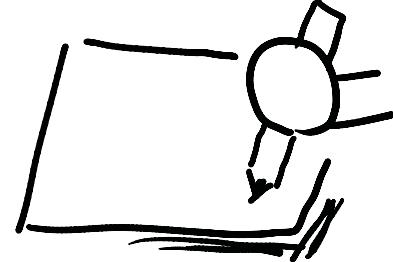
本日の話の範囲

1

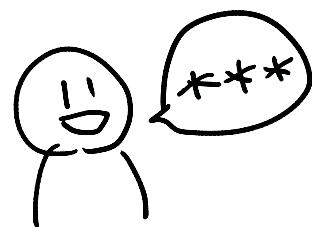
頭が持っている 発想の特性？

9

1. 白い紙とペンを用意してください



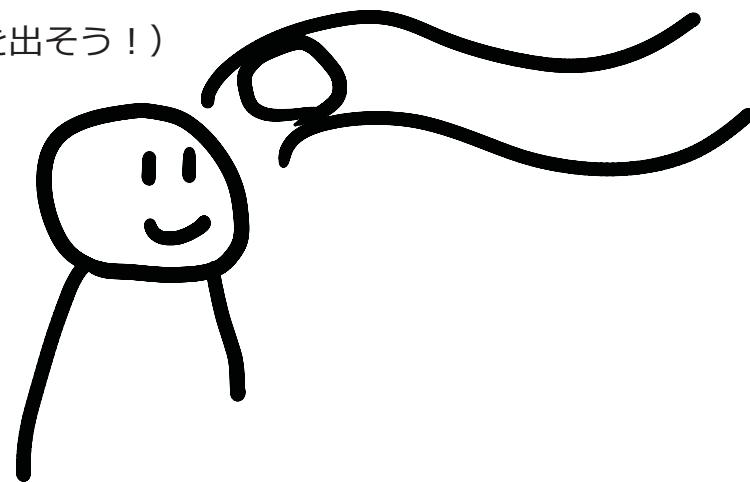
2. 私が言うものを大きく絵で描いて下さい
(10秒間で)



「お題 ⇒ 描く」を
3回やります。

10

(アイデアを出そう！)



11

“アイデアメーション”

[初めに出る 5～6 個
↓
驚くほど、皆同じ]

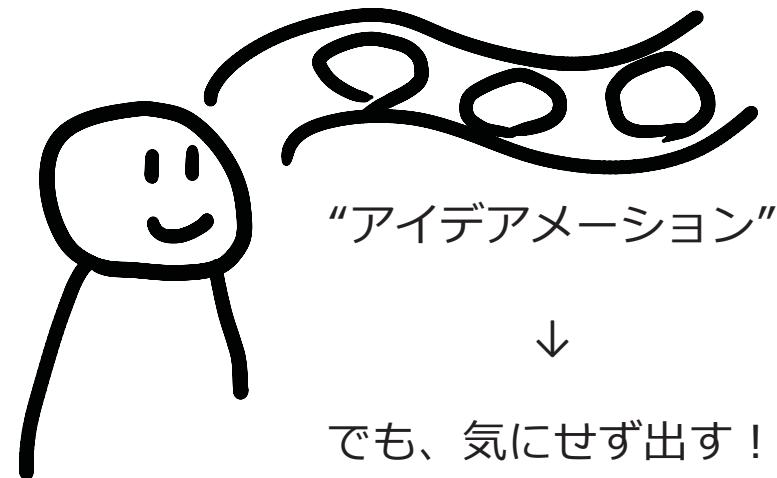


12

で、どうすればいいのか？

(先のスライドに戻ります)

13



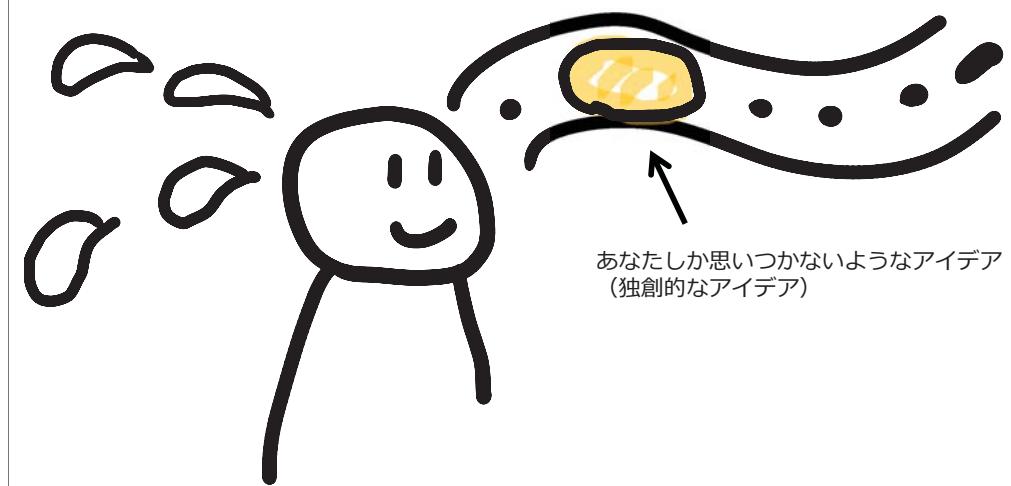
“アイデアメーション”



でも、気にせず出す！

14

しだいに、
単なる情報の加工といったレベルの「無色の案」じゃなく
「独自の色がついた案」が出てくる。

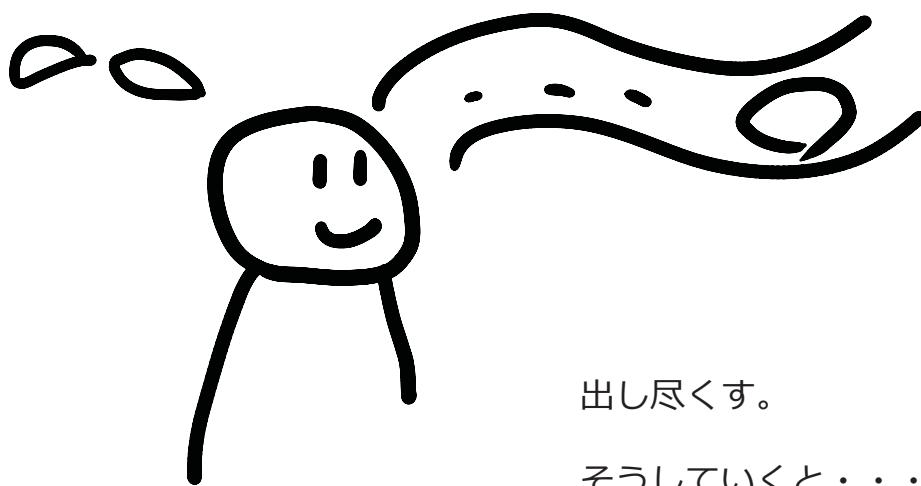


あなたしか思いつかないようなアイデア
(独創的なアイデア)

出し尽くす。

そうしていくと…

15



16

3



テーマ設定のコツ

発想を引き出しやすいテーマの作り方

参考資料：発想しやすいテーマを設定するには

17

アイデアワークの成否の8割は
テーマ設定の良し悪しに依る。

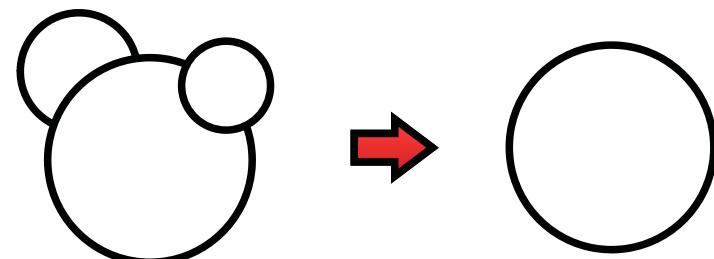
よいテーマを設定するには
どうすればいいだろうか？

18

1

1つ化

19



問題を1つにする

人は複数の問題を同時に考えると十分に本来の思考能力を使うことができない。複数の問題を包含している場合は、どんどん分解し、一番重要な問題1つを発想のテーマにする。なお、必ずしも「削る」方向にしなくともよい。問題を包含するように、大きな問題1つにする場合や、その中間で、中途半端に、ある部分は剥ぎ取り、ある部分は問題を拡げて1つにする場合もある。この操作で、最も大事なことは、当初の問題を、より良く近似できるように「1つ化」をすることである

20

2

制限

21

3

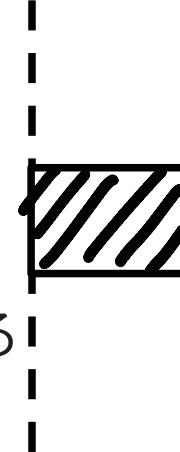
テーマ定型文

23

広すぎる条件範囲



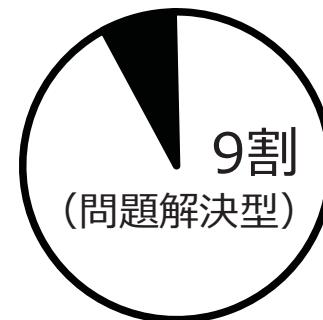
範囲を制限する



問題のパラメータが非常に範囲を含むと考えにくい。そういう場合は積極的に、ある程度の狭い幅に限定する。あいまいな条件を具体的な条件に狭くすると、発想力は強く引き出すことができる。条件を狭めていくと、次第に「発想しやすい傾合いの狭さ」感覚がつかめてくる。当然、アイデアは当初の条件よりも狭い「特殊解のような状態で解く」感じになる。3つぐらいの限定範囲で、特殊解（アイデア）が得て、当初の広い条件にむけて、アイデアを拡張する。

22

世の中のアイデア出し

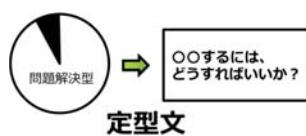
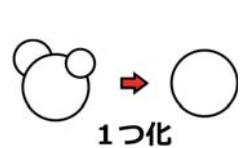


テーマ定型文

○○するには、
どうすればいいか？

世の中のアイデアだしは、9割は問題解決（1割は新規構想）。この場合は、発想を引き出しやすいテーマ文が知られている。テーマ定型文は「○○するにはどうすればいいか」。これに当てはめてテーマを書こうとすると良いテーマができる。なお、上手く当てはまらない場合がある。テーマ定型文に強制的に当てはめると「どうも、おかしい。それは本当の問題ではないよね？」と感じる。定型文で書くと、テーマが十分に検討されていない場合、それに気が付くことができる。
(なお、残り1割（新規構想型）はフォーマットは未確立。しいて言えば「新しい○○のアイデア」というフォーマットであるが、そうでない良いテーマ文もある)

24



(この3つをガイドにして)

テーマ設定ワーク

- 取り組みたいテーマを書く
(1人3枚) (5分)
- 回す、☆を付ける。
「取り組んでみたい」と思うものに。
(☆は何枚つけてもOK!
一枚に付けていいのは1個まで。
他の人の☆は気にせず、主觀で)
- ☆が最多のものを、
今日のワークの発想テーマに。

25

テーマ定型文の例

- 「ダイエットをあと100日長く、継続するにはどうしたらいいか」
- 「伴侶(妻、夫)との会話を今より2割増やすにはどうすればいいか」
- 「従業員のコミュニケーションを2割増やすにはどうすればいいか」
- 「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」
- 「提出期限を守らせるにはどうすればいいか」
- 「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」
- 「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」
- 「お客様に興味を持つためにはどうすればいいか」

テーマ設定のコツ

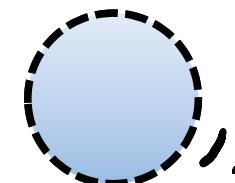
「今より2割増やすには」という「120%課題」の表現を加えると具体的にできることが多い。

26

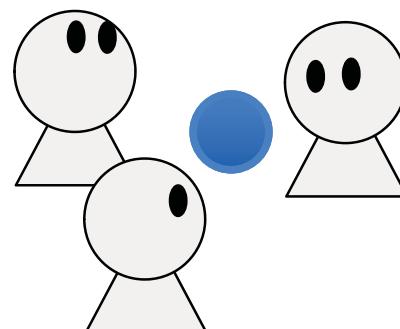
4

オーナーシップ

オーナーシップ



「それは、本当に
我々の(所有する)問題か?」



我々の所有している問題ではない、と
感じた場合には、人はアイデアを出す
ことを、途中で断念してしまう。

初めにオーナーシップを持っている問
題であるかを確認することで、チーム
の推進力を引き出せる。なければテー
マを再設定するか。オーナーシップが
あるようなメンバーに変える。

27

28

5

下にひく力分析

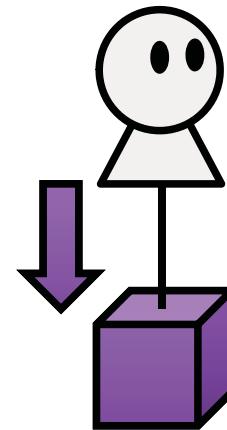
29

テーマ設定のコツ（まとめ）

1. 1つ化
2. 制限
3. テーマ定型文
4. オーナーシップ
5. 下にひく力分析

（4と5は、やや上級者向け）

31



下に引く力

「何があなたを
制止するのか？」

大抵は問題を解決したいという気持ちが働いてるが、にも関わらず、問題は問題のまま残っている。そこには問題が昇華することを阻む「重たい何か」がある。一段下がってまずはこれを解くためのブレストをする。実際は、重たい何かにも重たい重しがあることがあり下へ下へといふことになる。下がっていき、一番下から問題解決にあたる。

30

32

Introduction

“後で頑張って思い出す”、なんて、もったいない。
そして、学習の場から持って帰れるものなんて、長い時間の後になると、ほんのわずかに。
なので、記憶が新鮮なうちに、さばいて、
(いわば、船の上で、釣った魚、活めして)
自分にとって大事なところだけにする。
・・・そんなワークを、要所、要所で、いれます。

33

■ 手法名・ワーク名称



1. 学びの活め「学びを、削いで、3つ化」

-
-
-

このシートは
配布資料に。
沢山あるので
シートをいくつ
使っても結構です

2. 用途を想起「これ、どんな場面で使える？」

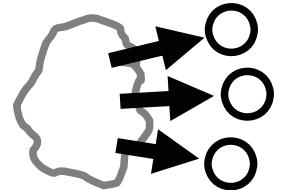


35

学びの活め タイム

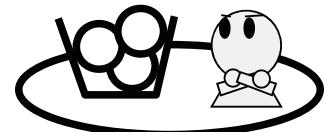
学びの活め

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



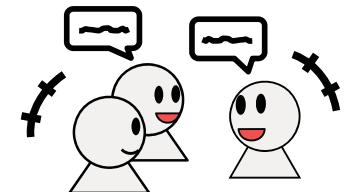
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていて良い) 」 (5分)



34

発想テーマ

Workshop Theme

テーマ例

「満員電車を楽しくするには
どうすればいいか」

36

4

2

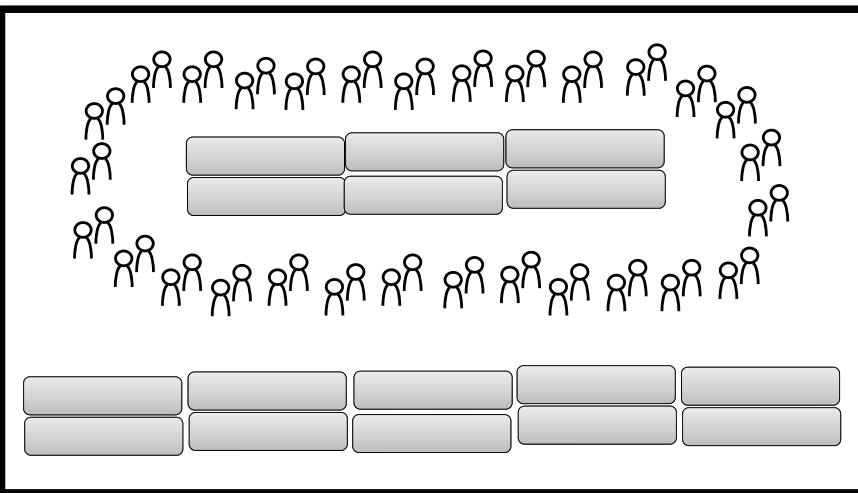
拡げる

スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

37

今の場所からできるだけ動いて、
全員で大きな円を作ります。→ペアを形成します

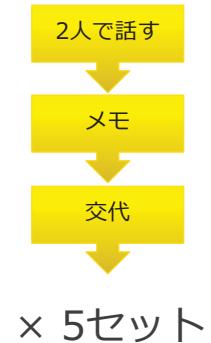
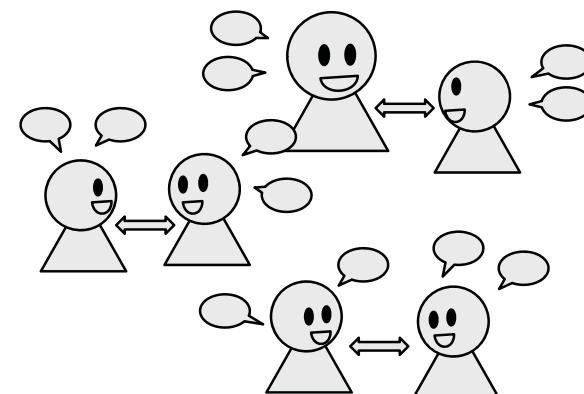


39

1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

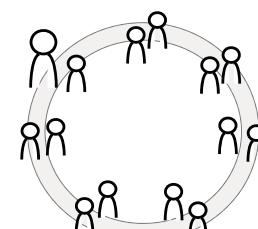
SpeedStorming

- UC Berkeley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ットを生み出しやすい



38

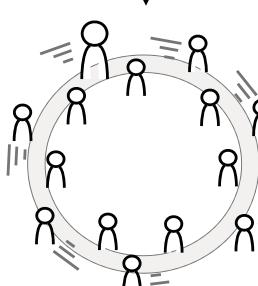
やり方 (30分)



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、拡げる)



③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)

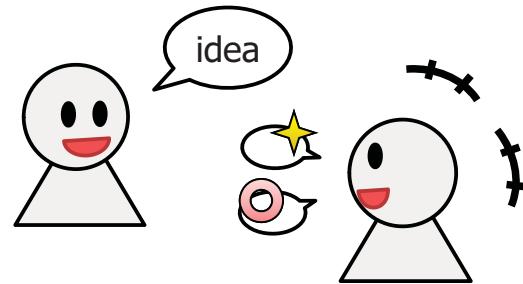
④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 計5回、実施

40

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”

41



「プレイズ・ファースト」

(相手のアイデアの良い所に光を当てて、コメントする)

効果 1)

アイデアを言いやすい場ができる



効果 2)

創造性のエンジンが回り始める

(肯定的心理→(刺激)→創造的思考)

補足

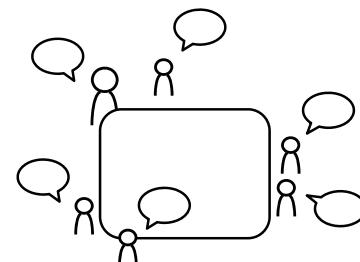
Speedstormingの

(五分交代のペアブレスト)

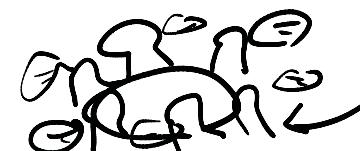
普段の職場・会議での活用の工夫

42

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、拡げる)



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

43

44

4-2

アイデアスケッチ

アイデアを書く

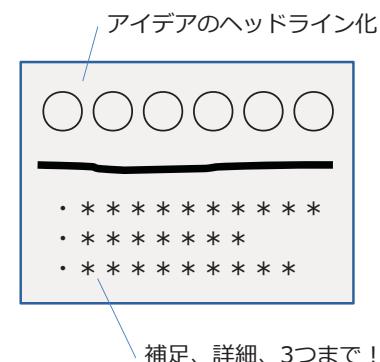
45

アイデアの書き出し

印象に残ったアイデア、
取り組みたいアイデア、
を書く。

1人3枚。8分 (+a)

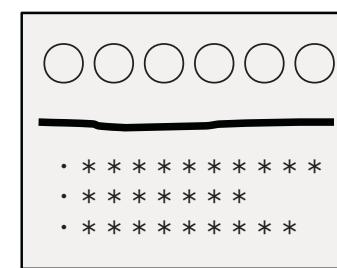
(他の人から聞いたアイデアでもOK！)



47



アイデアを、
少し具体化



アイデア
・スケッチ

46

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）

•

•

•

このワークシートは、ダウンロードして印刷できます。
URLは <http://ishiirikie.jpn.org/article/54396742.html>
或いは 「石井力重 アイデア・スケッチ」で検索して下さい。

48

5

フェーズ

3

絞る

ハイライト法

良案抽出

49

6

アイデアのレビュー

上位案をレビュー

51

ハイライト法

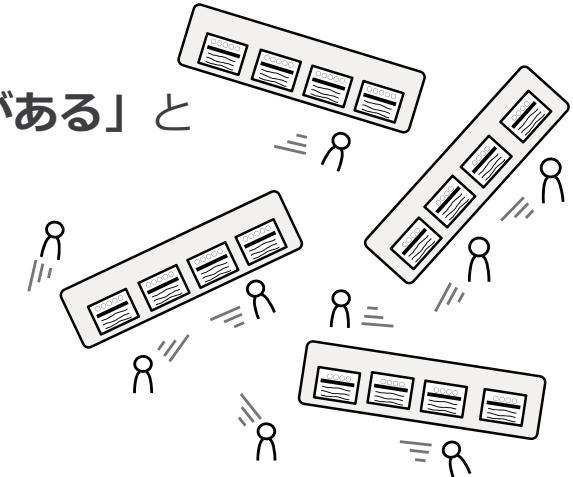
テーブルを回る。☆を付ける。

- ・「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



50

トップN個を紹介

(N=参加者数／4)



(この前に、以下をアナウンス)

- (この後、4人ぐらいの、グループになります)

- ・【発展ブレスト】&【アイデア強化ワーク】は、
トップ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）。

⇒ このレビューの際に、参加したい案を見つけてください。

52

7

チーム形成 & 発展ブレスト

良案を発展させる

53

8

本格的なアイデアワークでは
何をするか?
(ミニレクチャー)

フェーズ
4

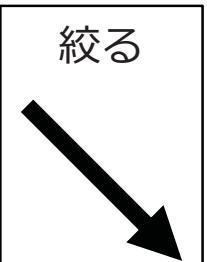
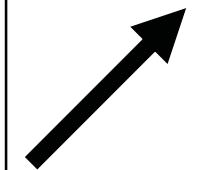
強化する

設定する

拡げる

絞る

強化する



55

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) (5分)

2. 発展ブレスト (15分)

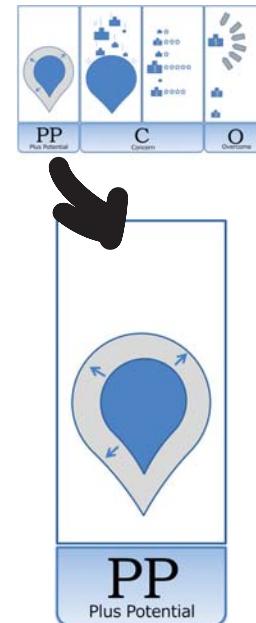
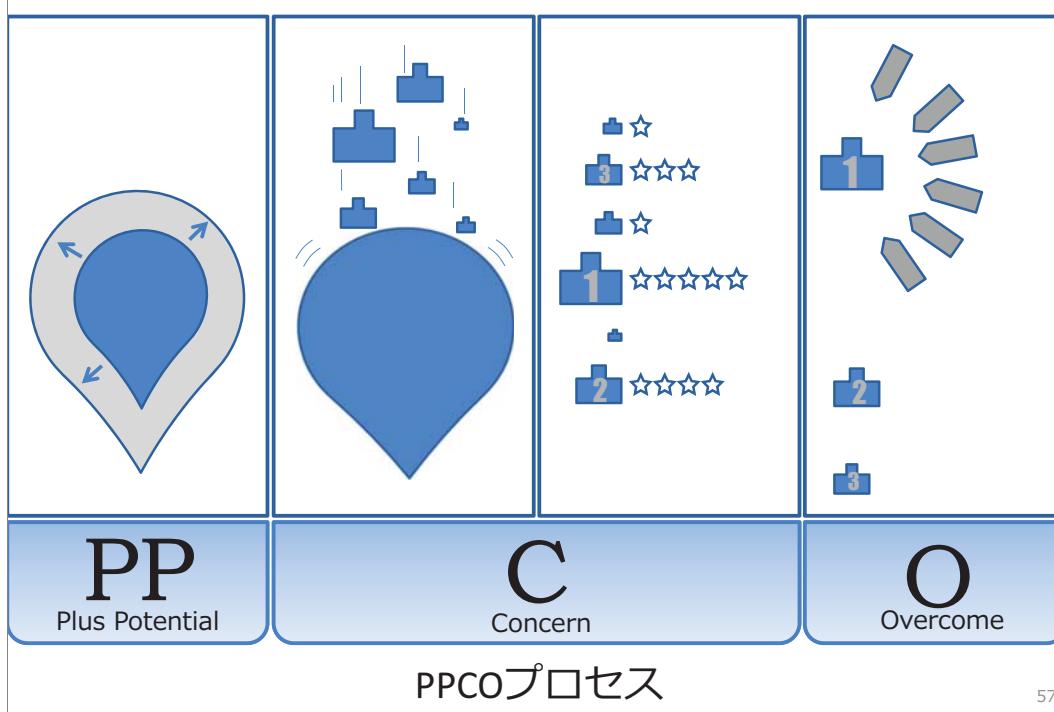
- ・元のアイデアを、発展させたアイデア
- ・詳細部分のアイデア
- ・具現化への懸念事項とその対策アイデア
- ・などなど。各グループの自由裁量。

54

PPCOプロセス

56

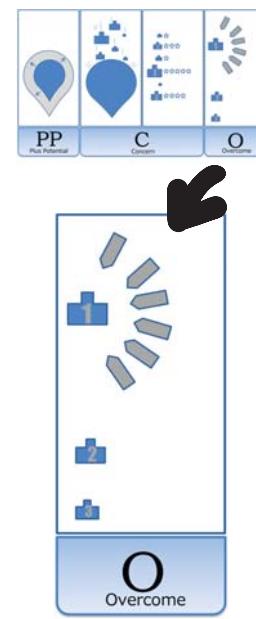
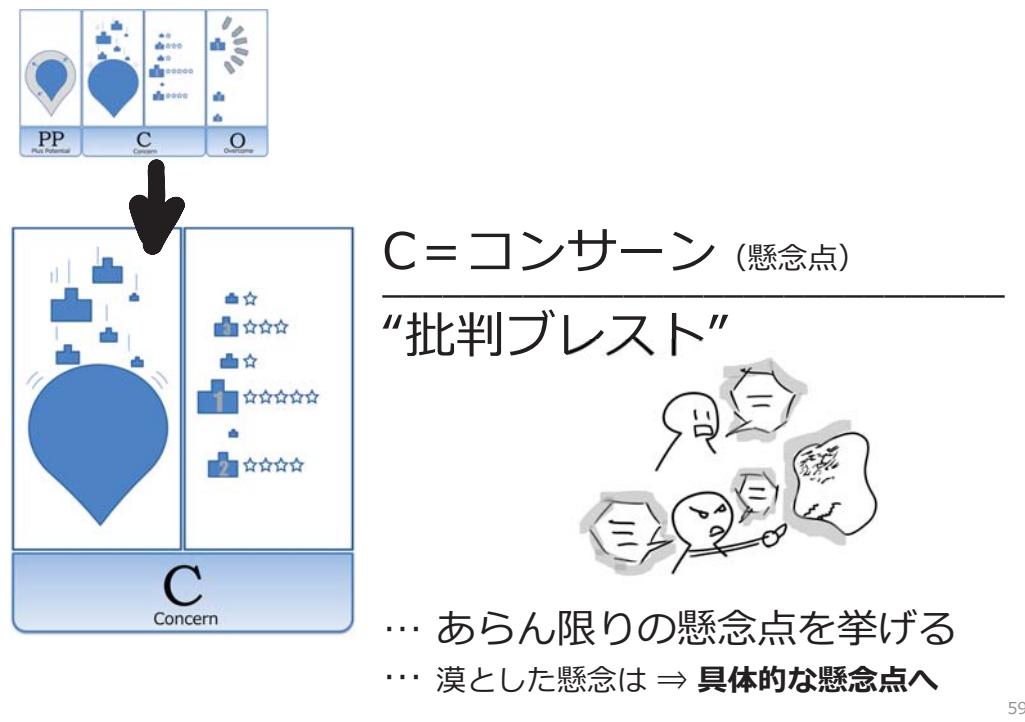
まず、全体像を、ざっくりお見せしますと・・・



PP=プラス、ポテンシャル
“褒めるブレスト”



…潜在可能性を目いっぱい引き出す
…(ヘドが出るまで褒める)



O=オーバーカム (乗り越える)
“対策案ブレスト”



…1つの懸念点打破に力を集中させる
…(4位以下は、対策案ブレストをやらない)

コツ、QA

- 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、多様なようでいて、
実は40~50で埋め尽くされる（傾向がある）。

61

会議用の実施手順シート

- 強化したい、優れたアイデアを用意。
- 良い面（PP）を、10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。ただし第一ルールの「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。

62

PP

潜在可能性を引き出す

63

ブレストで得られた【トップアイデア】に対して・・・

そのアイデアの
「良いところ」「潜在可能性」を、
列挙する

時間：10分
Guide tool 6観点リスト



目標：1人5個

64

C

懸念点を列挙する

65

C - 2

最重要課題を見出す

67

プレストで得られた【トップアイデア】に対して・・・

そのアイデアの
「懸念点」「心配なところ」を、
列挙する ※書く※

時間：10分

Guide tool : IDEAVote8軸



(言わば・・・)
批判プレスト

漠然とした懸念点は対策できない。
より具体的にしたものも出す。

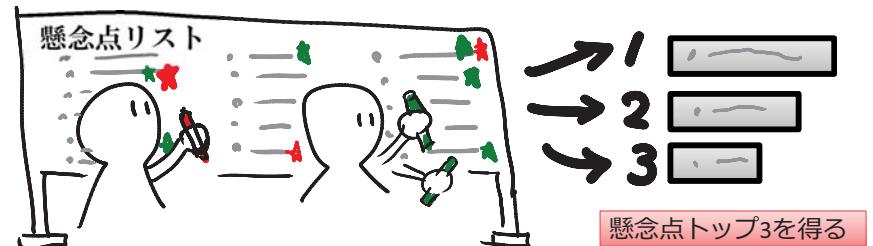
目標：1人5個

66

先の【批判プレスト】で得られた懸念点のリストに対して…

そのリストを見て
「これは重要な懸念点だ」と思うものに
☆印を付けていく (各自の判断でOK) (☆はいくつでも)

時間：5分



68

O

懸念点を打破する

69

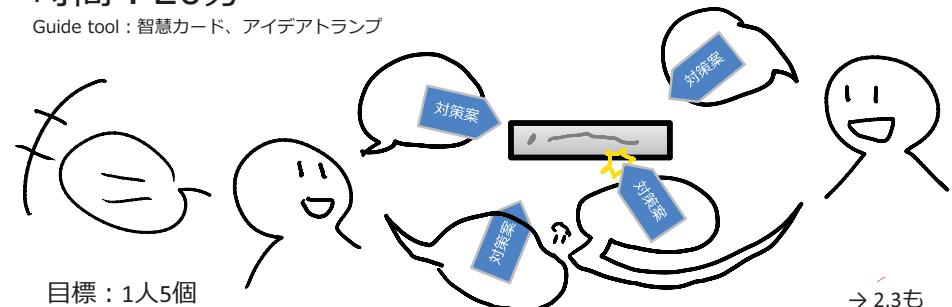
先の作業で得られた【トップの懸念点】に対して・・・

「その懸念点を、打破するには
(or 無害化するには) どうすればいいか?」
対策案を列挙する。

対策案ブレスト

時間 : 20分

Guide tool : 智慧カード、アイデアトランプ



70

参考

対策案ブレストを助けるツール



問題解決や工夫発想に効く発想トリガー

- 智慧カード (TRIZ系カードツール)
- アイデアトランプ (SCAMPER系カードツール)
- TRIZ for Business Idea
- 『アイデア・スイッチ』発想トリガー各種

71

智慧カード・リスト

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1. 分けよ | 21. 短時間で終えよ |
| 2. 離せ | 22. 良くない状況から何かを引き出し利用せよ |
| 3. 一部を変えよ | 23. 状況を取り口に知らしめよ |
| 4. バランスをくずさせよ | 24. 接するところに強いものを使え |
| 5. 2つをあわせよ | 25. 自ら行うように仕向けよ |
| 6. 他にも使えるようにせよ | 26. 同じものを作れ |
| 7. 内部に入り込ませよ | 27. すぐ駄目になるものを大量に使え |
| 8. バランスを作り出せ | 28. 触らずに動かせ |
| 9. 反動を先につけよ | 29. 水と空気の圧を利用せよ |
| 10. 予測し仕掛けておけ | 30. 望む形にできる強い覆いを使え |
| 11. 重要なところに保護を施せ | 31. 吸いつく素材を加えよ |
| 12. 同じ高さを利用せよ | 32. 色を変えよ |
| 13. 逆にせよ | 33. 質をあわせよ |
| 14. 回転の動きを作り出せ | 34. 出なくさせるか出たものを戻させよ |
| 15. 環境に合わせて変えられるようにせよ | 35. 温度や柔軟性を変えよ |
| 16. 大雑把に解決せよ | 36. 固体を気体・液体に変えよ |
| 17. 活用している方向の垂直方向を利用せよ | 37. 熱で膨らませよ |
| 18. 振動を加えよ | 38. そこを満たしているもののずっと濃いものを使え |
| 19. 繰り返しを取り入れよ | 39. 反応の起きにくいでそこでそこを満たせ |
| 20. よい状況を続けさせよ | 40. 組み合わせたものを使え |

72

終わりに (メッセージ)

73

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

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。

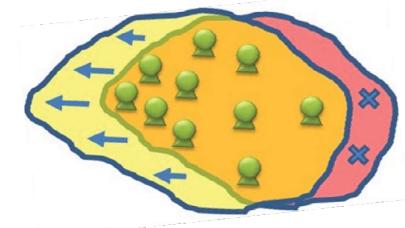
[詳細はこちら >](#)

石井力重 Rikie Ishii
アイデアプラント IDEAPLANT

75

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づみ、
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。

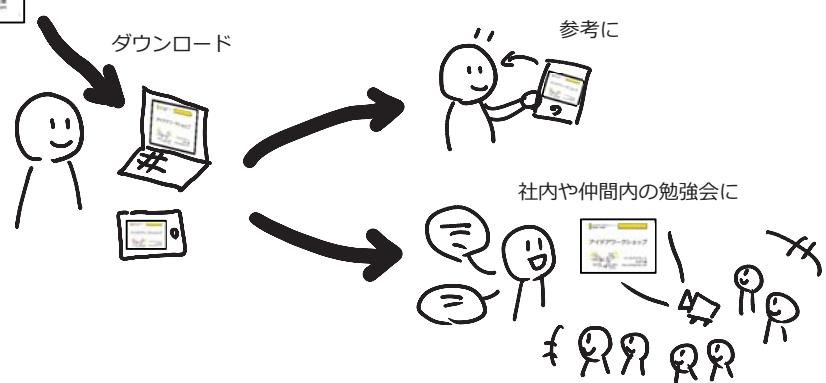
74

本日はありがとうございました。



ブログ「石井力重の活動報告」
ishiirikie.jp.org
の今日の記事

ダウンロード



76