

2013年2月17日 9:30~18:00
千駄ヶ谷コモンズ

Idea Workshop DAY2

アイデア創発 (ワークショップ) 2



アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

1

テーマ
1
創造力を自由に使う

- 0 「導入」
- 1 「アイデアトランプ+」
- 2 「ブレストのルールの根底にあるもの」

3

アイスブレイク
「他己紹介」

進行

(開始) 9:40

テーマ1 「創造力を自由に使う」

- 0 「導入 (アイデア創出の活動と、その周辺部) 」 (10)
- 1 「アイデアトランプ+」 発想力の準備運動 (50)
- 2 「ブレストのルールの根底にあるもの」 創造力を意図的に使うためのガイドライン (20)
　　<学びの活〆 : 10分>

(休憩 : 10分) 11:10~11:20

テーマ2 「地域の新しいお土産商品を発想する」

- 3 「エクスカージョン ーノート1つで100以上発想する方法ー」 (45分)
　　<学びの活〆 : 10分>

(休憩 : 60分) 12:15~13:15

- 4 「ブレインライティング」書くタイプのブレスト (45分)

- 5 「ハイライト法」 良案上位20%を可視化 (20分) & アイデアの質の構造 (20分)
　　<学びの活〆 : 10分>

(休憩 : 15分) 14:50~15:15

テーマ3 「地域の熟成した産業から、新事業アイデアを創出する」

- 6 「531ストレンジ」既存事業の前提を一つ削り、ずらす (60分)
　　<学びの活〆 : 10分>

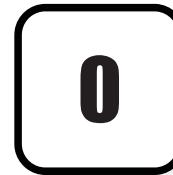
(休憩 : 5分) 16:25~16:30

テーマ4 「未踏の闇を行く信念」

- 8 「終わりに (メッセージ) 」 (10分)

(終了) 16:40 (~17:10)

+0分
・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



アイデア創出の
4つのフェーズ

優れたアイデアを出す、って、何をするのかな？

2

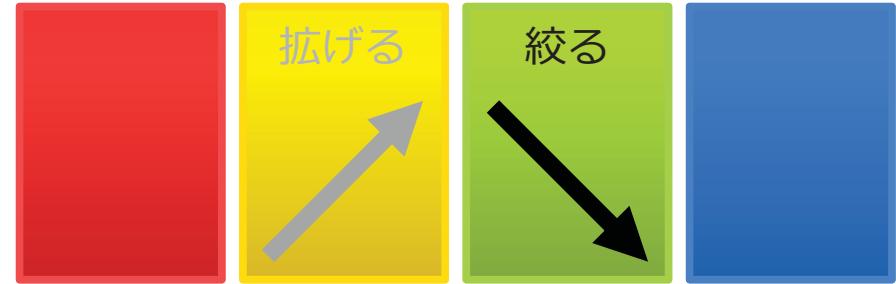
4

アイデア発想法の本にある内容
(拙著『アイデア・スイッチ』も、そうです)



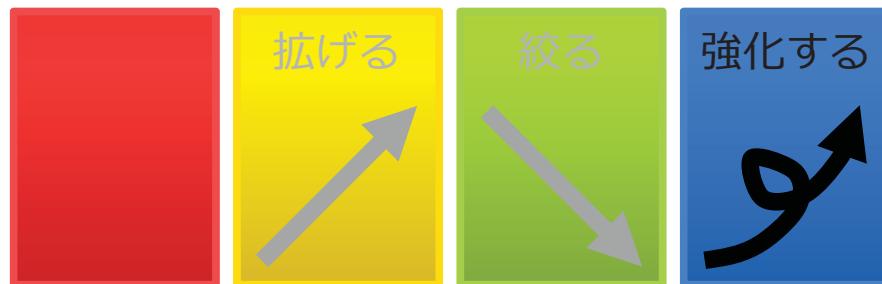
アイデア、たくさん出せる

5



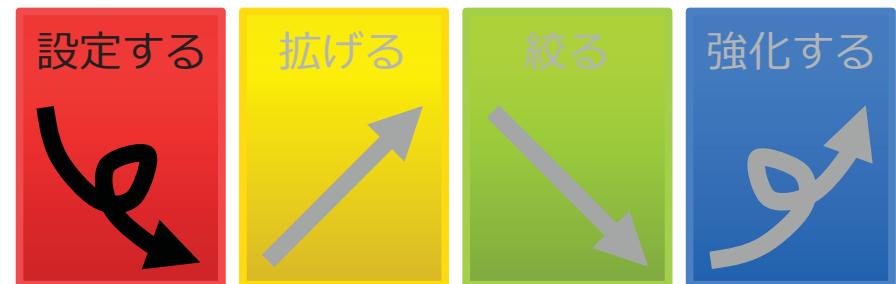
大量のアイデアから、優れたものを抽出

6



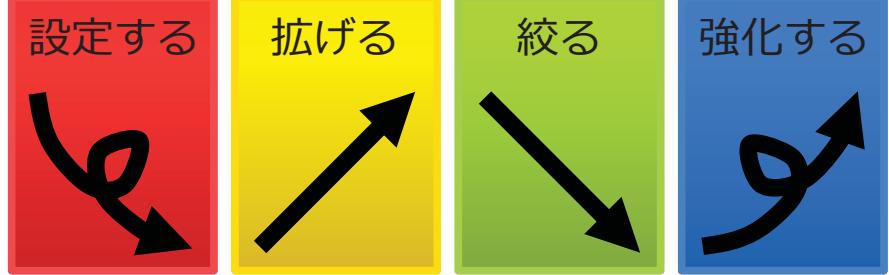
アイデアを強化するプロセスも、あります

7



効果的な発想ワークには、第0フェーズも

8

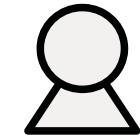


優れたアイデア創出のための4フェーズ

9

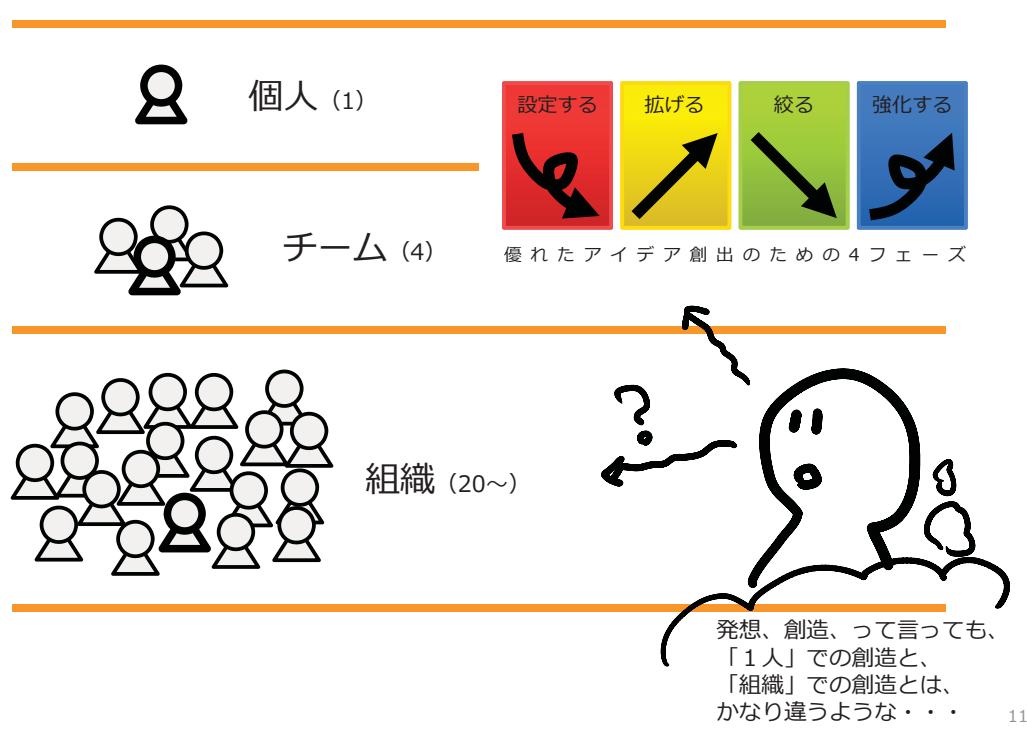
時間軸（作業のフェーズ）で説明しましたが

大事な、もう一つの、軸があります

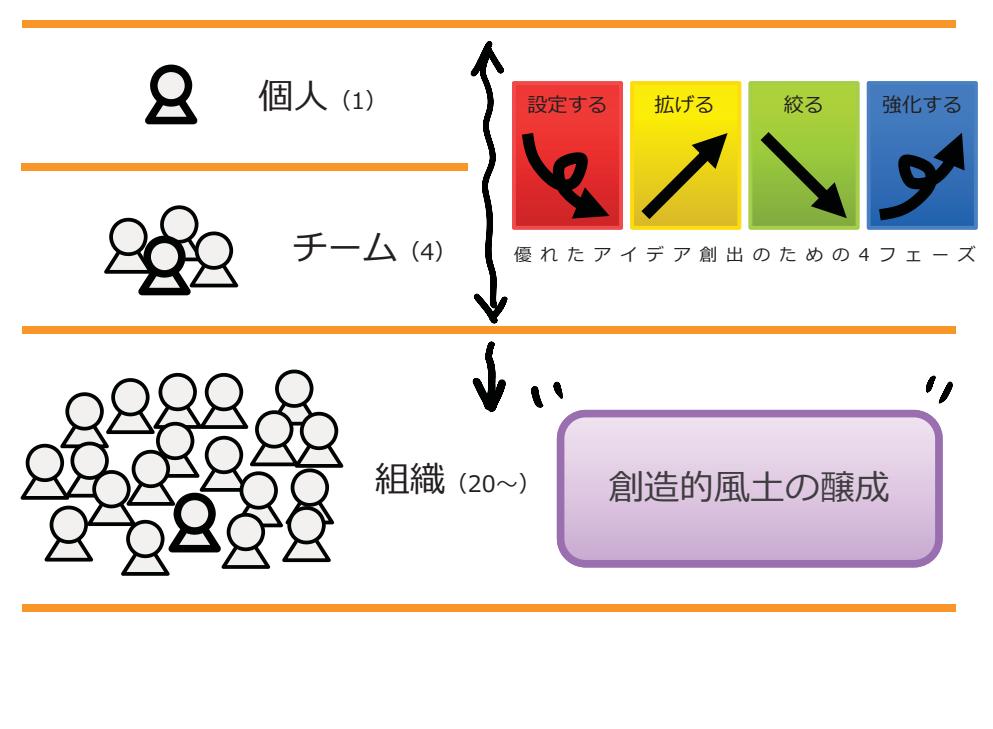


人の数の軸（人数）です

10



11



12

1

アイデアトランプ +

発想力の準備運動

13

1. テーマリストから、グループで一つ
発想のお題を決めます（90秒）

朝早く起きるには
どうすればいいか？

お金を貯めるには
どうすればいいか？

授業・仕事中に眠くならな
いようにするには？

歯ブラシを50%長持ち
させるには？

部屋をいつもきれいな
状態にしておくには？

game1

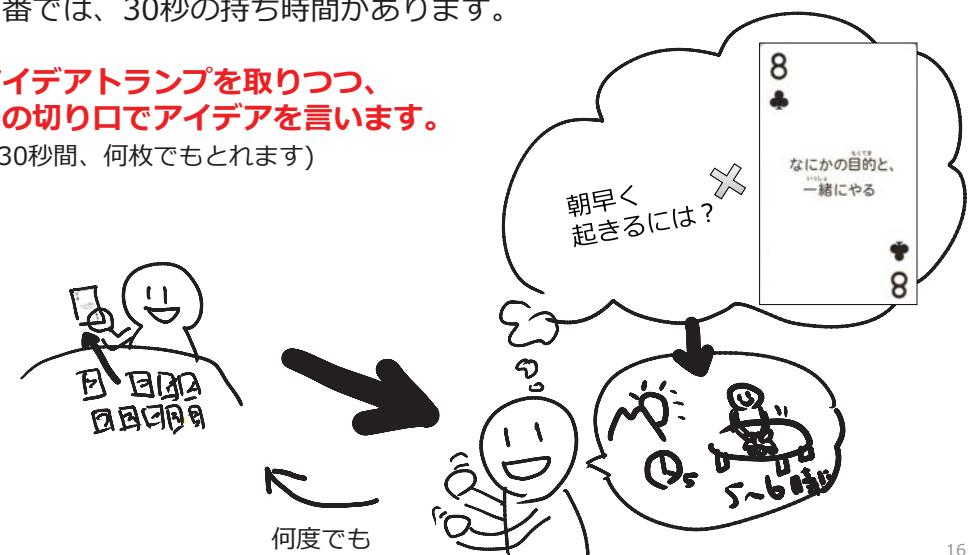
アイデアトランプのみで

14

2. トランプを拡げ  ジャンケン。

一番勝った人から、以降、番は時計回り。
番では、30秒の持ち時間があります。

**アイデアトランプを取りつつ、
その切り口でアイデアを言います。**
(30秒間、何枚でもとれます)

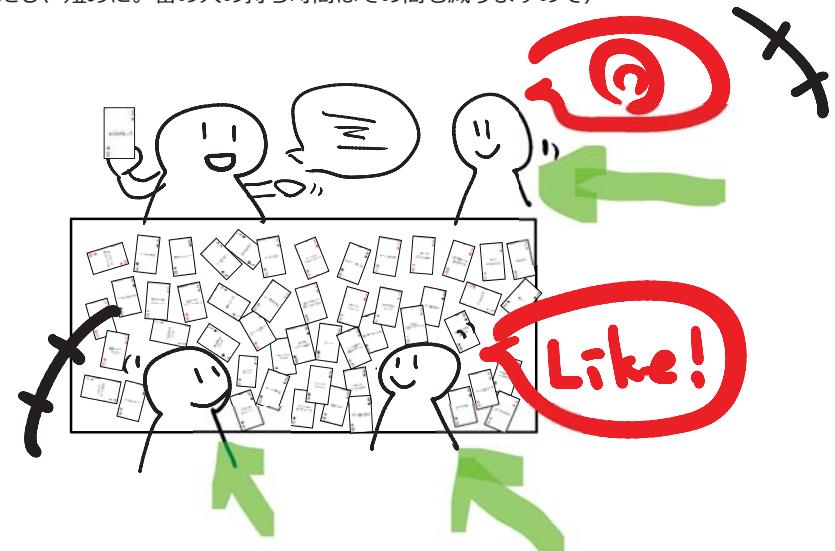


15

16

3. 番じゃない人は・・・

番の人が出すアイデアの良い所をコメントすると、場が盛り上がり、アイデアを出しやすくなります。
(ただし、短めに。番の人の持ち時間はその間も減りますので)



17

このトランプは、
ブレストを促進するツール
としても使えます。

19

4. ゲームが進むと、徐々に苦しくなっていきますが 無理矢理にでも、アイデアをだし、たくさん獲得しよう。

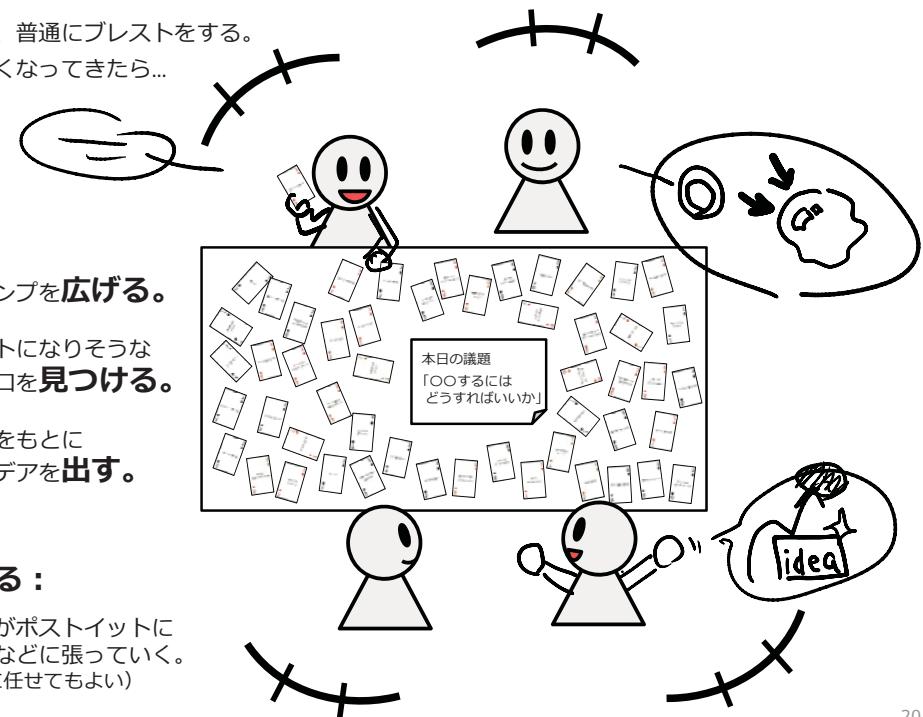
Game1は「8分間」で、終了。

獲得枚数の最も多いが勝ち。

その人に拍手！

18

0. まず、普通にブレストをする。
出なくなってきたら...



1. トランプを広げる。
2. ヒントになりそうな
切り口を見つける。
3. それをもとに
アイデアを出す。

記録する：

出した人がポストイットに
書き、壁などに張っていく。
(記録係に任せてもよい)

20

game2

への準備

Branstorm Card
各グループに16枚ずつ

21

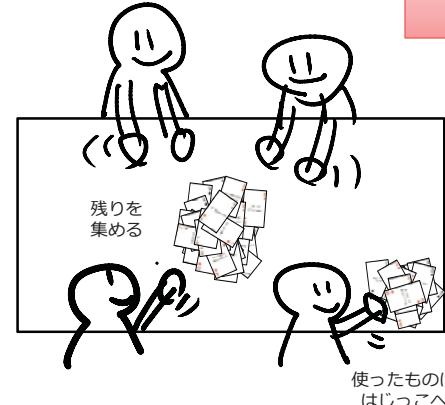
Gameの発想テーマは、
同じ（継続）
or **別のもの（選びなおす）**
どちらでも結構です。

- ・継続すると・・・
少し苦しくなりますが、
独創的なアイデアが時々出ます。
- ・選びなおすと・・・
出しやすいです。

メンバーで話し合って決めます（90秒）

- 朝早く起きたには
どうすればいいか？
- お金を貯めるには
どうすればいいか？
- 授業・仕事中に眠くなら
ないようにするには？
- 歯ブラシを50%長持ち
させるには？
- 部屋をいつもきれいな
状態にしておくには？

場に残ったトランプは...
**Game2で使います。
集め、山にします。
山札は「20枚」**



山札を20枚にする
処理

山札が少ない場合

- ・捨札から
ランダムに引く。
- ・山札に足す。

山札が多い場合

- ・山札から
ランダムに抜く。



22

game2

アイデアトランプ
+
Brainstorm Card

(Brainstormを自然と体験するゲーム)

23

24

Brainstorming Card



この4色カードはBrainstormのルールを、ゲームの役にしたものです。

ゲーム中、そのカードに書いてある指示の内容
(アイデアを出す、等の行為) が実行できれば、獲得札になります。

→ 一つずつ、紹介します。

25

プレイ方法：

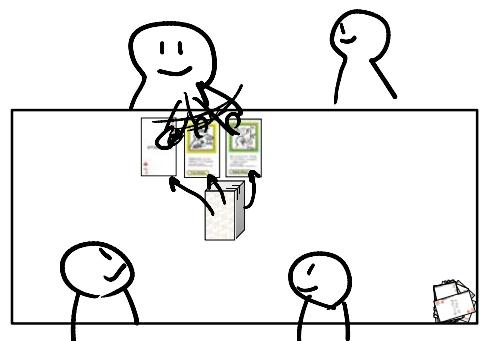
まず、ジャンケン。

一番勝った人から、以降、番は時計回り。

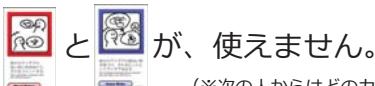
番では、1分間、持ち時間があります。

ゲームは4周（≈16分間）で終了。

- 1) 番の人は、山の上から3枚ひき、場に出します。



注：最初の周の一人目だけは



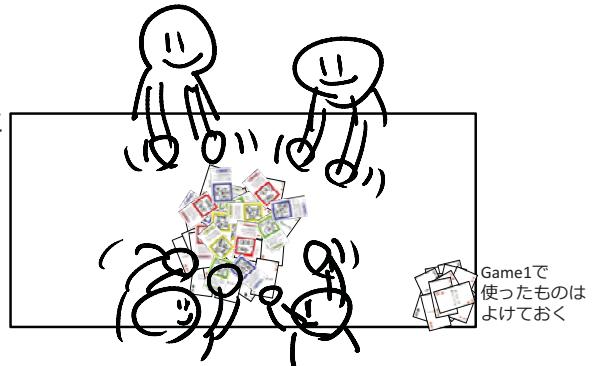
と が、使えません。

(※次の人からはどのカードも使えます。)
(その理由は、この2つのカードは、その前にカードが必要なタイプだからです)

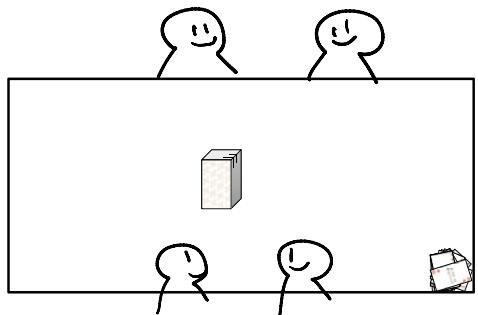
→ 「赤」と「青」が出た場合は、山へ戻し、新たに引き、「赤」と「青」以外のものだけで、3枚になるようにします。

準備：

Brainstorming Card (4色×4) と Game1で残ったIdea trumpをよく混ぜます。



集めて、伏せて、一つの山にします。

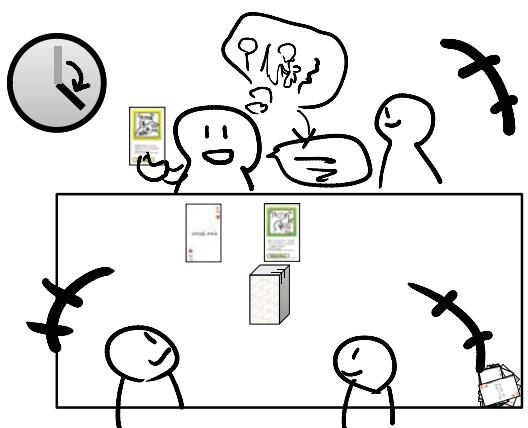


26

- 2) 3枚のうち、どれを使ってもOKです。1枚ずつ実行します。

Brainstorm Card は・・・
指示内容が実施できれば獲得できます。

Ideatrump は・・・
書かれているフレーズを発想の切り口にしてアイデアを出せば獲得できます。



制限時間（1分間）が過ぎたらそこまでです。

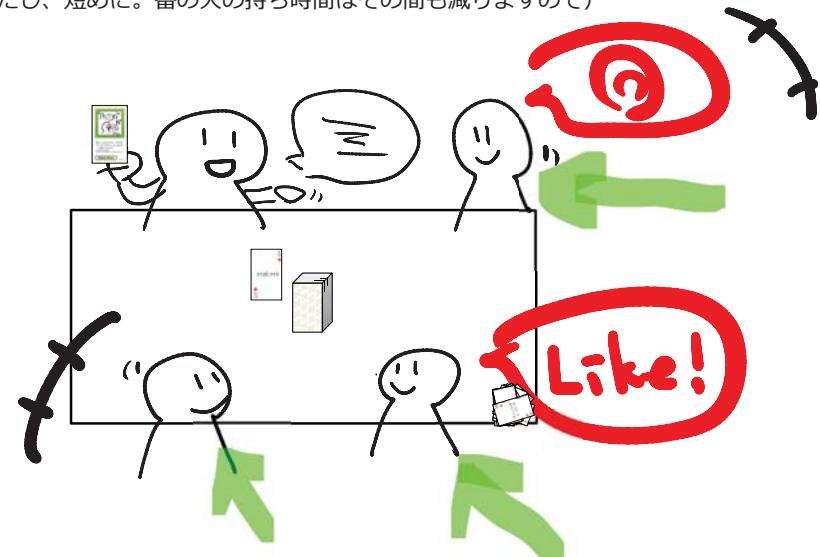
獲得できなかったものは山の下へ入れます。
逆に、1分たたずに三枚とも獲得した場合は、時間が残っていても、次の人に番が移ります。

27

28

3) 番じゃない人は・・・

番の人が出すアイデアの良い所をコメントすると、場が盛り上がり、アイデアを出しやすくなります。
(ただし、短めに。番の人の持ち時間はその間も減りますので)



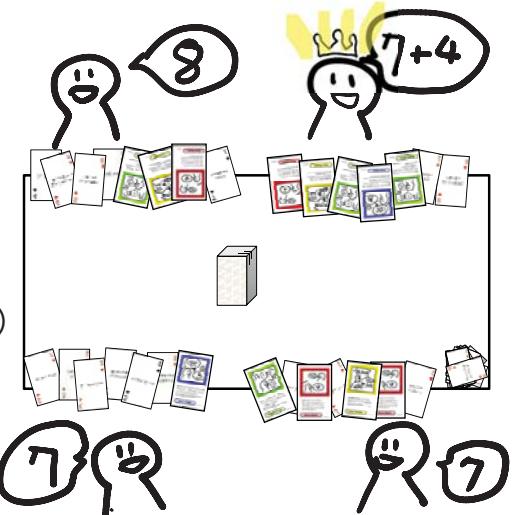
29

4) 4周が終ったところで ゲーム終了です（約：16分間）

- ・獲得枚数を数えます。

- ・**Bonus Point** があります。

Brainstorm Cardを「4色」集められたら、ボーナス得点「+4」
(「4色」がNセットあれば「+4N」)



「獲得枚数」 + 「Bonus Point」の合計が最も多い人の優秀！

その人に拍手！

30

以上で、終了です。

【振り返り】

- ・アイデアトンランプ → 「発想の観点を広げ」ます。
- ・Brainstroming Card → 「Brainstormを自然と学習」できます。



「発想力の準備運動」として、始めたカード・ワークですが、実は、ブレインストーミングの本質を学ぶレクチャーへの導入になっています。

なお、これはGlobal展開教材（非売品）ですが、日本語版には、より本格的なブレインストーミング教材「ブレスター」もあります。

31

Introduction

創造工学の

さて、ちょっと、本格的な話。

「ブレストのルール」 ⇔
「創造力。その引き出しの開け方」

ちょっと、紹介させてください。

「創造的に、独創的に、案を出すには？」

その問い合わせるための
ヒントがたくさん含まれています。

32

ブレストのルール、 その根底にあるもの

33

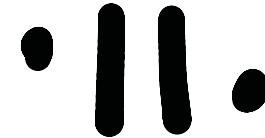
- ブレインストーミング
- A.F.オズボーンが作った集団発想の技法
- 4つのルール、あり



- 本質は、創造的イマジネーションを
引き出すGuide
- 一人で考える場合にも、有効

35

Brainstorming Rule の根底にあるもの



創造的イマジネーションへのガイド

34

ブレストの本質

- 「ブレストのルールって、
たしか、批判禁止、ってやつだろ？」
- 実は、原典では、ちょっと違います。

36

ブレインストーミングの4つのルール

1

判断を先に延ばす
Defer Judgment

2

未成熟な案を育成する
Encourage Wild Ideas

3

量を求める
Go for Quantity

4

既出の案を発展させる
Build on the Ideas of Others

37

実際の行動的には、、、



こんな感じの行動に。

39

本質に、もう一歩迫ろう

- “A.F.Osborn”の考えていたことって？



- ブレスト4つのルールを、モデルっぽく紹介。
 - 分かりやすさ優先、少し厳密さを犠牲に。お許しください。
 - 原典にない部分は、創造工学の範疇の各種文献から。
 - 原典に見られる記述は、最後に(すごく細かい文字で)紹介。

38

40

“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。

117

■ 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

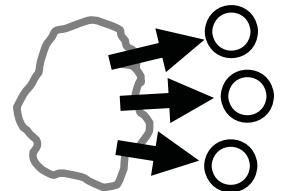
2. 用途を想起「これ、どんな場面で使える？」

[]

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)



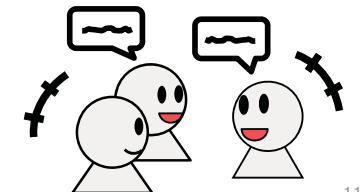
用途想起

「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)



118

120

テーマ 2

地域の新しいお土産商品を 発想する

- 3 「エクスカージョン」
- 4 「ブレインライティング」書くタイプのブレスト
- 5 「ハイライト法」

121

「沢山、引き出しを、開ける」

- 発想する時、頭の中では、要素を、組み合わせたり、別の物事を今の問題に適用したりしている。
- 頭の中の膨大な情報。知っているけれど、意図して思い出せない記憶。 (~ ☆記憶)
- これを、意図して掘り起こす方法を作ればそれだけで「1つの発想法」になる。

123

3

モチーフが、急に思い浮かばない?
そういう時には ↓

エクスカージョン

ノート1つで100以上、発想する方法

場所編

122

「エクスカージョン」

- 場所を8個、書く
 - 時間：2分
- その場所から連想できることをそれぞれ8個書く
(かけるだけ、いろんなマスに)
 - 時間：16分

電動車 プラン	電動 ひびきり	ミニカー	スマート フォン	鍵	電子 機器	コロナ	マスク	消毒液 シロアル
駐車場 駐車場	温泉地 温泉地	自転車 自転車	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
温泉地 温泉地	駄菓子 駄菓子	自転車 自転車	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
テレビ 電話機	ピック ピック	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子

電動車 プラン	電動 ひびきり	ミニカー	スマート フォン	鍵	電子 機器	コロナ	マスク	消毒液 シロアル
駐車場 駐車場	温泉地 温泉地	自転車 自転車	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
温泉地 温泉地	駄菓子 駄菓子	自転車 自転車	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
テレビ 電話機	ピック ピック	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子
駄菓子 駄菓子	リビング リビング	リビング リビング	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子	駄菓子 駄菓子

124

図1

			C		D		E	
			C	D	E			
			B	B	県内の場所	F		F
			A	H	G			
			A		H			

81個のマスが拡げます

発想ノート記法の一種
「マンダラート」
それを2重にしたものです

ideaplant.jp 125

図1

			C		D		E	

広瀬川 魯迅像 国分町

蔵王 県内の場所 秋保温泉

青葉城 H G

県内の場所から思い浮かぶ
ものを周囲に8つ書きます。

多様な場所を書いてください。
名所でない妙な場所もOKです。

ideaplant.jp 126

			広瀬川		魯迅像		国分町	

広瀬川 魯迅像 国分町

蔵王 県内の場所 秋保温泉

秋保温泉

青葉城 A H G

青葉城

うつすらA～Hと書いてあるマスです。

周囲の枠の中心に
転記します

ideaplant.jp 127

図1

			広瀬川		魯迅像		国分町	

広瀬川 魯迅像 国分町

蔵王 県内の場所 秋保温泉

秋保温泉

青葉城 H G

青葉城

H

その場所に立った時に
見えるもの（物、景）を
周囲マスに書きます。8つ

ideaplant.jp 128

					出張中の会社員		
芋煮会	広瀬川		中国からの観光客	魯迅像	飲み屋	国分町	
流れる岸部		片平キャンパス			牛タン		
チーズ作っている所とか	紅葉		広瀬川	魯迅像	国分町	秋保大滝	二口渓谷
樹氷	蔵王	B	蔵王	県内の場所	秋保温泉	公共足湯	秋保温泉
御釜			青葉城	H	G	温泉	
CGの城	青葉神社	土産物館					
仙台市内の眺望	青葉城		H				
政宗像							

他の周辺にも
同様に書き出します。

正確に、見えるもの、でなくでOK。
自然系のよさというものは、感覚的なモノ、
そこで感じる空気みたいなものも多いので、
ふわっとしたのも、書き留めてください。

ideaplant.jp 129

結構、書けましたね？

もう、1ステップやると、
それが、「こう」なります。

(次のスライドへ)

							出張中の会社員	
芋煮会	広瀬川		中国からの観光客	魯迅像	飲み屋	国分町		
流れる岸部		片平キャンパス			牛タン			
チーズ作っている所とか	紅葉		広瀬川	魯迅像	国分町	秋保大滝	二口渓谷	星空
樹氷	蔵王	B	蔵王	県内の場所	秋保温泉	公共足湯	秋保温泉	
御釜			青葉城	H	G	温泉		
CGの城	青葉神社	土産物館						
仙台市内の眺望	青葉城		H					
政宗像								

大事なことは「たくさん材料を掘り出すこと」。
なので、自由に使ってください。

枠をはみ出していいし、思い浮かぶマスからやって
いいです。多少「あ、これは、不適切かな」と思つ
ても、消し込むのはもったいないので、思いついたら書き、どんどん進んでください。

ideaplant.jp 130

~~	~~	~~	~~	~~	~~	~~	出張中の会社員	~~
芋煮会	広瀬川		中国からの観光客	魯迅像	飲み屋	国分町		
流れる岸部		片平キャンパス			牛タン			
チーズ作っている所とか	紅葉		広瀬川	魯迅像	国分町	秋保大滝	二口渓谷	星空
樹氷	蔵王	B	蔵王	県内の場所	秋保温泉	公共足湯	秋保温泉	
御釜			青葉城	H	G	温泉		
CGの城	青葉神社	土産物館						
仙台市内の眺望	青葉城		H					
政宗像								

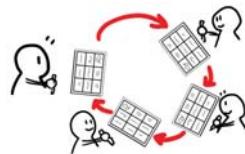
ideaplant.jp 132

131

(では、実際にやりましょう)

(6人ぐらいで輪になります)

シートを回し、☆を付ける。

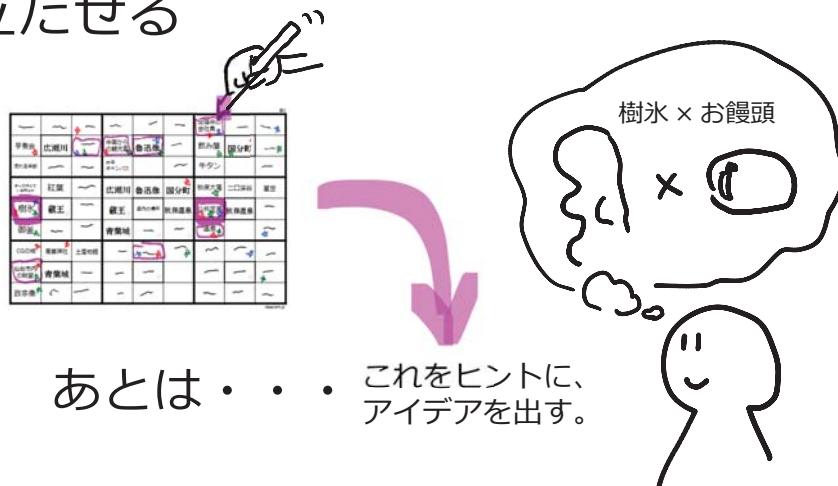


「面白そう！」
と思うものに。

(既に有りそう、実現できるか分からず、有益なかどうか分からん…なものでも、OK！)

(付けたら回す。1シート=1分)
(他の人がつけた☆は気にせず、自分の主観で付けていく)

自分のシートが戻ったら、
☆の多いものを線で囲い
目立たせる



133

補足) 「エクスカージョン、全種類」

- 「場所」「動物」「職業」エクスカーションがある。
(今日行ったのは「場所エクスカーション」)
 - 場所→名詞で考える的
 - 職業→動詞で考える（デザイン思考）的
 - 動物→特徴・機能で考える（バイオミミック）的
- 参考：スマフォ・アプリのアイデアワークではよく「職業エクスカーション」を使う。
アプリは、体験をよりよくする道具、としての性格が強いので。
- 例「復興アプリ」なら、復興の場にいる人を一人想定し、起きてから寝るまでにすることから、動詞を書きだすと良い発想のネタが得られる。



134

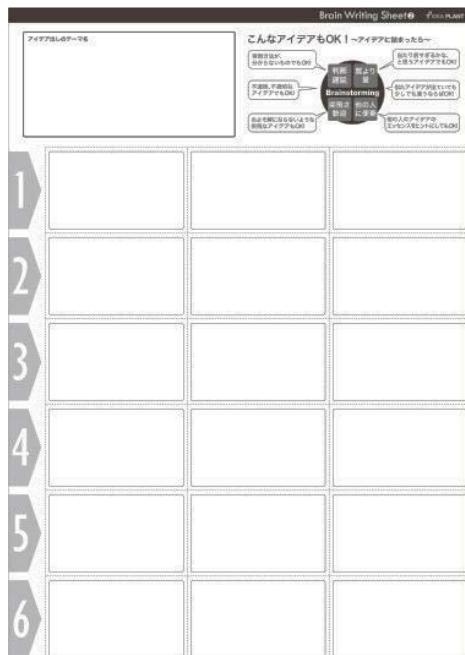
135

136

Brainwriting

書くブレスト

137

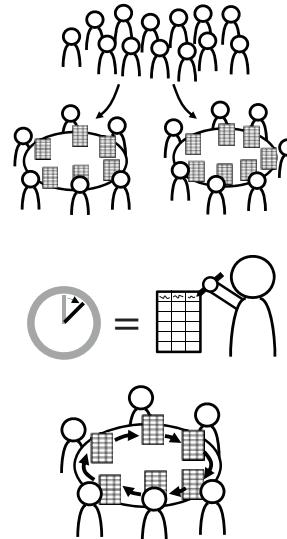


参考：
ブレインライティングシートの使い方
<http://braster.ocnk.net/page/11>

この道具の本質は
「3×6のマス目」

139

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)

138

1人1枚持つ



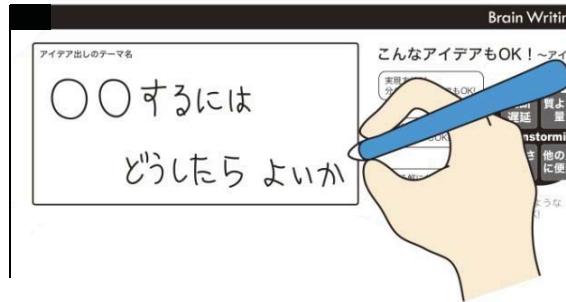
標準 = 6人 (4~8人も可)

140

テーマを決め、記入する

1

設定する



補足

141

発想テーマ

Workshop Theme

「地域の新しいお土産商品
のアイデア」

143

「職場、プロジェクト」(実践の場)でのコツ

「リーダー(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)

142

2

続ける



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

アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)

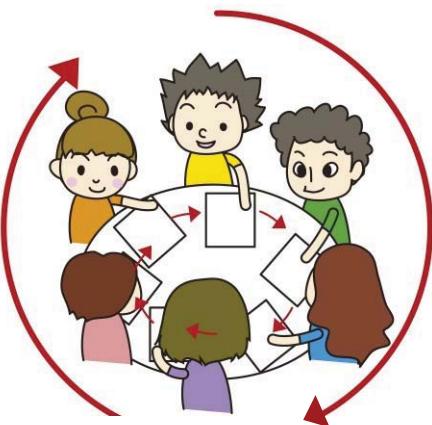


基本的に
ブレーストです

- ・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。

144

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)

145

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

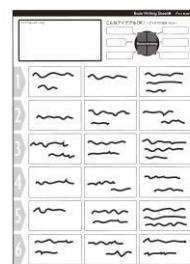
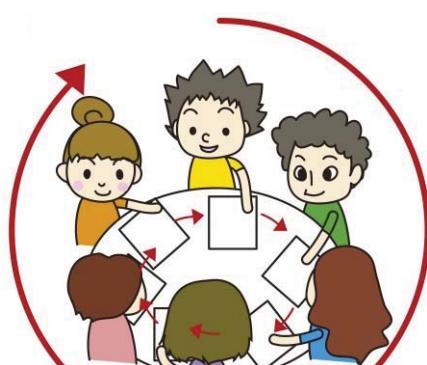
研修やワークショップでは
3分で進行するのも良い

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）

146

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)

147

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)

148

5



ハイライト法 (良案抽出)

雑談：ブーバとキキ

149

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

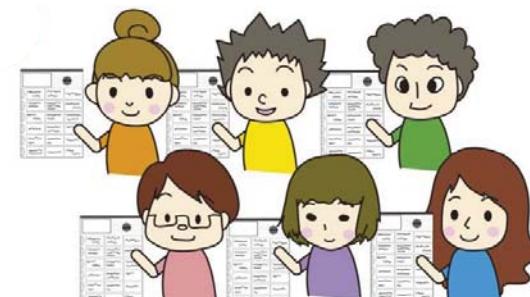
151

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…

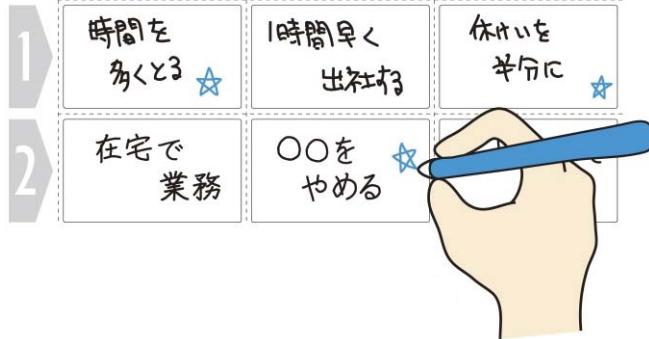
150

記入済みシートを1人1枚持つ



152

「面白い」「広がる可能性がある」と思うアイデアに☆を付ける

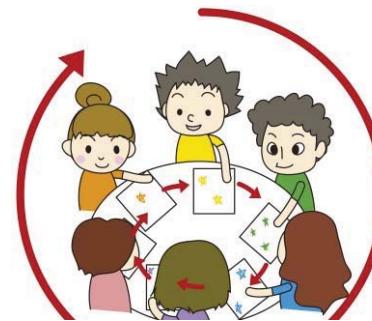


1
時間 = 1.5分

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

153

付けたら、左の人に渡す



以降は、付け終ったら時間を持たずに、
各自、どんどん、回して結構です

154

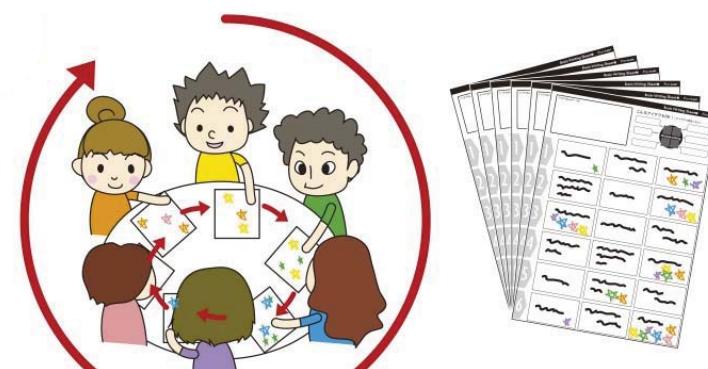
二枚目以降も同様に 「面白い」「広がる可能性がある」と思うアイデアに☆を付ける



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

155

全てのシートに目を通すまで、 これを繰り返す



156

「☆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

157

傾向1

シートを見せ合ってください

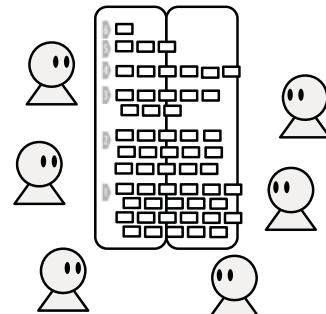
(大まかな傾向として、
「4行目」と「6行目」に、
☆が集中することが多い)

⇒出し尽して苦しい(3~4行目)の先に
質が、生まれる

158



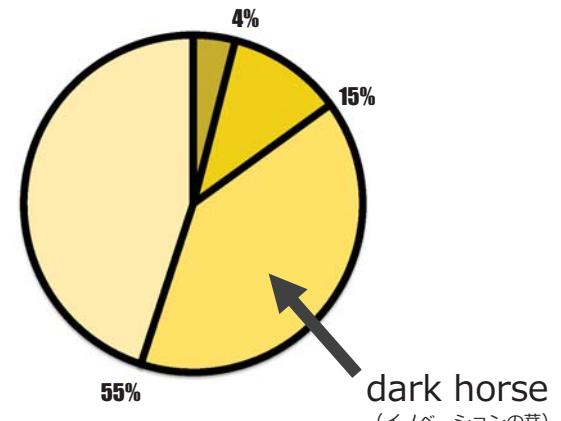
ミシン目で折り曲げ
カード状に切り分け



テーブル中央に、
☆の多い順に並べる

傾向2

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)
一人以上の人気が☆を付ける … 55%
半数以上の人気が☆を付ける … 15%
3/4以上の人気が☆を付ける … 4% 優秀な案

159

160

20%化

優秀案 + イノベーションの芽

161

☆の少ない所には
「イノベーションの芽」もある。
そこをごっそり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。

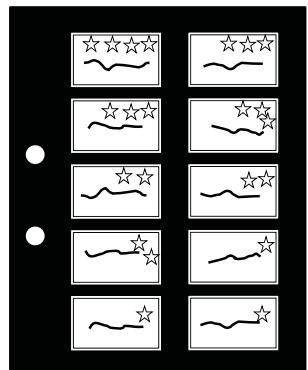
では、どうすれば、いい？

162

補足

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」

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、捨てる

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。

163

164

書くスタイルの アイデア創出会議

テーマ

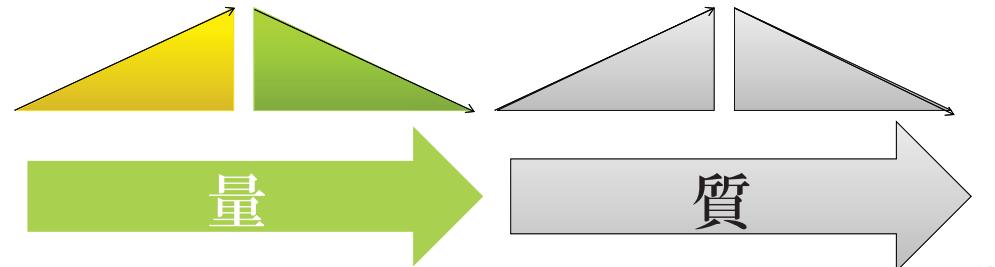
3

地域の熟成した産業から、
新事業アイデアを創出する

6 「531ストレンジ」

167

BWを中心としたアイデア会議のプロセス



166

6

531ストレンジ

既存事業の前提を一つ削り、ずらす

168

531ストレンジ (概要)

その事業に必要な基本的な条件を列挙する

↓
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、それが成り立つとしたら、
どんなものだろう？

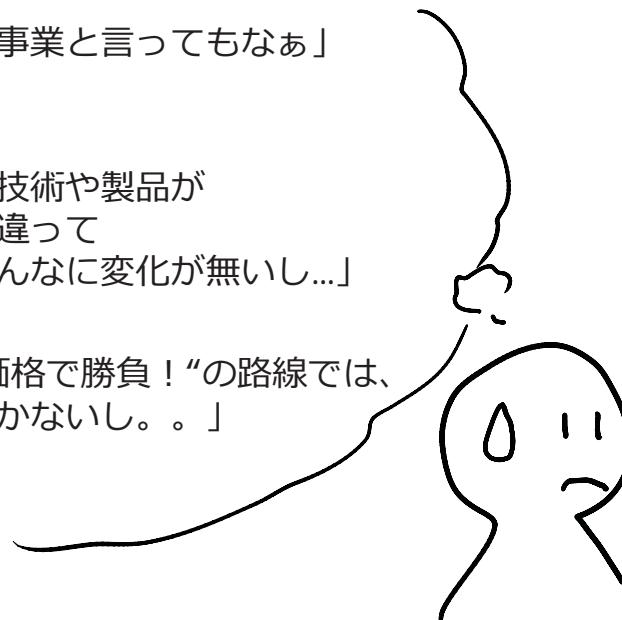


169

「うーん、新しい事業と言ってもなあ」

「IT業界みたいに
どんどん新しい技術や製品が
出てくるものと違って
この業界は、そんなに変化が無いし...」

「さりとて、“低価格で勝負！”の路線では、
企業体力的に続かないし。。」



171

(設定)

あなたは地域活性に取り組んでいます。

【駐車場事業】を開拓する地元企業が相談に来ました。

「既存の事業の停滞を打ち破る、
新しい事業アイデアを見出したい」

↓

そこで同社の新事業アイデアを、掘り出すことに。

・・・そんな状況だと思ってください。

170

実は、そういう業界は、
たくさんの「可能性」が
埋まっています。

…新しい産業よりも、多く！

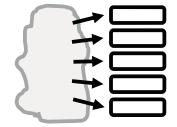
172

■ 「531ストレンジ」 詳細手順 ■

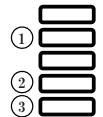
173

- 1** その事業をするのに要る、
基本的な要件を**5つ以上書き出す**

[かけない時は… ⇒ 6観点リスト]



- 2** 重要だと思えるものに○を付け、
重要そうな順に、1, 2, 3と書く



- 3** 「①の要件」を欠いた、一見奇妙な
「その状態の事業モデル名」を書きだす



- 4** 奇妙な事業モデルに見えるが、もし
それがあり得るとしたらどんな事業？
と、発想する

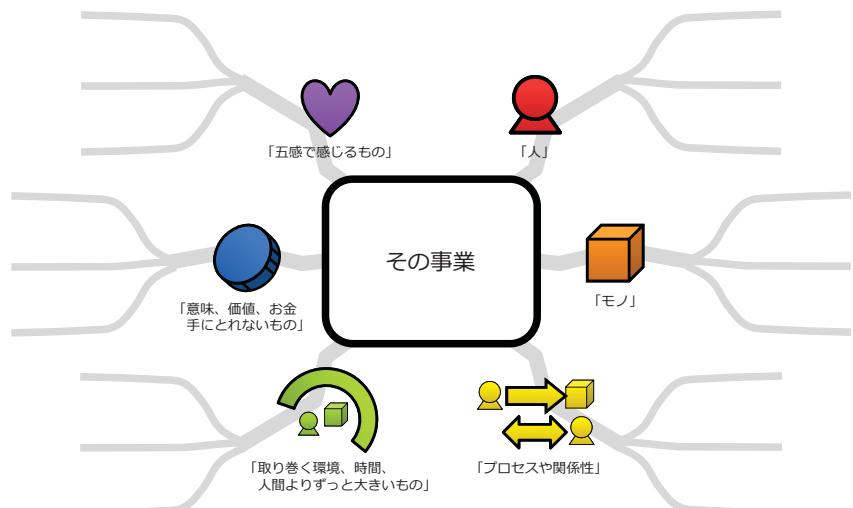
⇒ 「②の要件」「③の要件」についても、別途、実施する



174

6観点リスト

(補助ツール)



(観点毎に、基本的な要件がないか、と考えてみる)

175

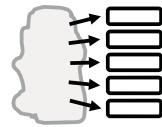
発想例

(駐車場事業)

176

1

その事業をするのに要る、
基本的な要件を5つ以上書き出す



タダ分

駐車場事業の基本的要件

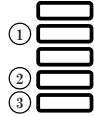
- ・広い駐車スペースがある
- ・出入り口に発券機・精算機がある
- ・オフィスビル、商業施設にとても近い
- ・空車が一目でわかる
- ・月極めの契約顧客もある

間違っていてもOK
抜けがあってもOK

177

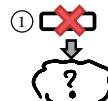
2

重要だと思えるもの3つに○を付け、
重要そうな順に、1, 2, 3と書く



3

「①の要件」を欠いた、一見奇妙な
「その状態の事業モデル名」を書きだす



- ・広い駐車スペースがある
- ・出入り口に発券機・精算機がある
- ~~①・オフィスビル、商業施設にとても近い~~
- ・空車が一目でわかる
- ・月極めの契約顧客もある

街はずれ・パーキング

そのままな名称でも
言い換えた表現でもOK



179

4

奇妙な事業モデルに見えるが、もし
それがあり得るとしたらどんな事業？
と、発想する



街はずれ・パーキング

離れた街のはずれのあの土地。あの辺に用事のある人は少ない。
商業地やオフィスのある中心部まで歩くにはかなり時間がかかるしなあ。
自転車なら10分もかかるないんだけれど…。

いやまたよ・・・。

- ・広い駐車スペースがある
- ・出入り口に発券機・精算機がある
- ・オフィスビル、商業施設にとても近い
- ・空車が一目でわかる
- ・月極めの契約顧客もある

いたん、実現性を度外視して発想し、
その後、軌道修正していくとよい

- ・最近、朝夕は渋滞がひどくて、車では中心部まで入って行くのはいつも大変だ。
- ・中心部の路地裏に、車では入れない、土地が売りに出てたな。

じゃあ、「自転車付き駐車場」ってどうかな。

- ・街はずれで渋滞なしに駐車できる。・そこで自転車を借りれる。
- ・車で渋滞の中心部へ入って満車気味の駐車場を探し回るより、早く確実。
- ・運動にもなる。

178

180

実践！

4人一組になり、
誰かの事業分野を題材にして
グループで発想します。

決まらない時 ⇒ 【モデル課題】で！

- ・新しいケータイSHOP
- ・セミナー事業
- ・床屋さん
- ・印刷屋さん
- ・新聞配達

181

テーマ

4

未踏の闇を行く信念

7 「終わりに（メッセージ）」

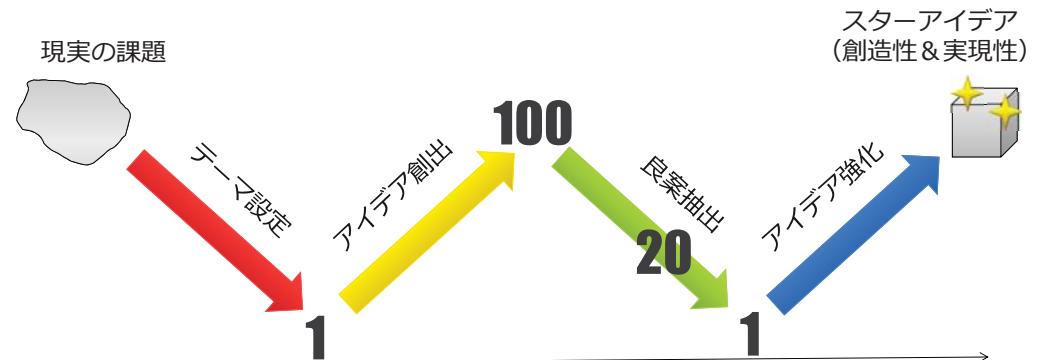
182

7

終わりに
(メッセージ)

183

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)

184

メッセージ

Creative Cognition 実験
↓
未踏の闇を行く信念

185

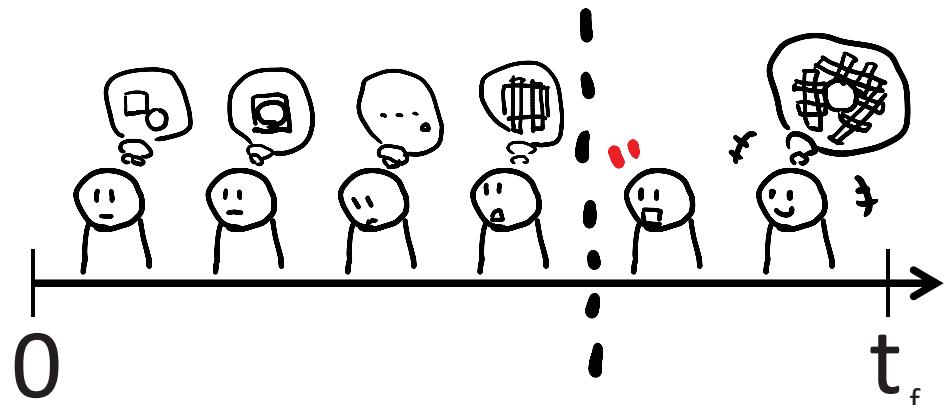
創造的認知

いくつかの実験

186

いくつかの「記号」を与える
↓
組み合わせでデザインを考案する

187



やっていくうちに、閃いていく。

人の認知には、そういうところがある。

188

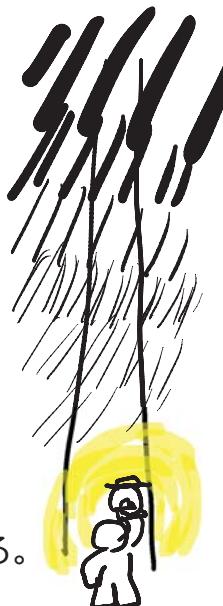
最後のメッセージ：

未踏の闇に向けて、
人間の認知は、それほど聰明な
カンテラではない。

二歩先を照らせるかどうかの、力しかない。

100の所の良案に気づくには
98まで歩いてみるしかない。

「見渡す限り、良案なんてない」というのは
「二歩先の光の中には見えない」だけ、である。



つまらないアイデアだと思っても、まずその二歩を行け。

189

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

190

石井力重 (Rikie Ishii)

1997-1999 東北大学大学院 理学研究科（修士課程） 「理論物理」

1999-2004 日製産業（現・日立ハイテクノロジーズ） プラント制御装置 法人営業
および、先端技術製品の市場開拓（ウェラブルPC、極小ICタグ）

2004-2006 東北大学大学院 工学研究科（博士課程） 「技術経営（MOT）」

2006-2009 新エネルギー・産業技術総合開発機構 NEDOフェロー（D社に常駐）

2008-2010 東北大学大学院 経済学研究科（博士課程） 「R&Dマネージメント論」
創造工学（～創造的認知、創造的思考のプロセス）

2009- アイデアプラント 開業（創造工学をベースに、アイデア創出の支援）

著書・作品：『アイデア・スイッチ』（日本実業出版社、2009）

ideaPod（スマートフォン用の発想アプリ）

ブレスター（ブレスト学習用カードゲーム教材）

智慧カード（TRIZを用いたブレインストーミングカード）他11点

受賞：仙台ビジネスグランプリ（奨励賞）、みやぎものづくり大賞（優秀賞）、
キャンパスベンチャーグランプリ東北（優秀賞）、
日経BP アンドロイド・アプリケーションAward（大賞：アイデア部門）

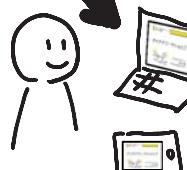
191

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.jpn.org
の今日の記事

ダウンロード



参考に



社内や仲間内の勉強会に

192