

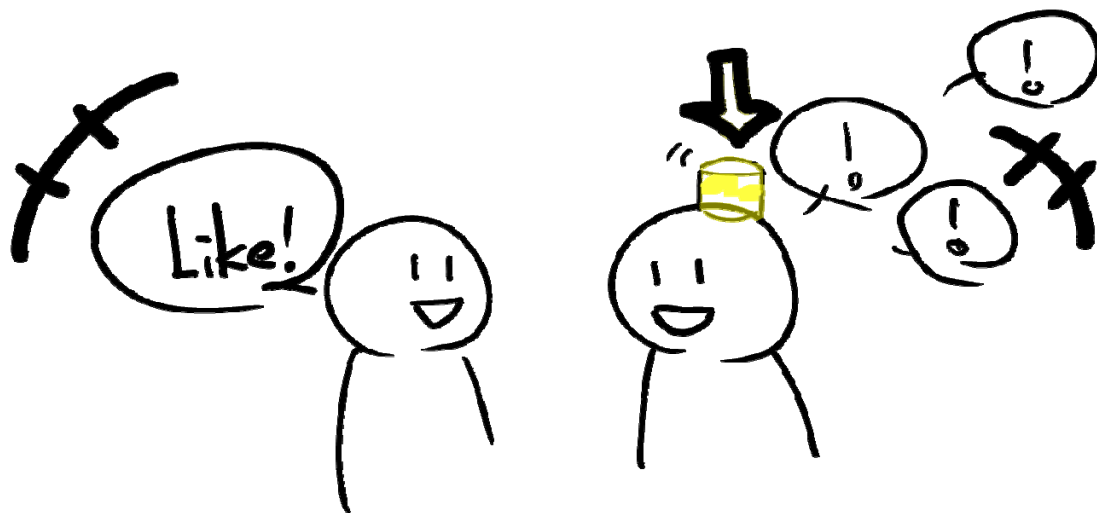
2015年4月14日

京都精華大学 マンガ学部 ストーリーマンガコース

クラスA 13:00~16:10

クラスB 16:20~19:30

# 「アイデア創出の技術」ワークショップ



石井力重 rikie.ishii@gmail.com

アイデアプラント 代表  
早稲田大学 非常勤講師

- 0) 発想の特性
- 1) ブレスト・カード
- 2) ブレストの根底にあるもの

- 
- 3) マインドマップ
  - 4) マンダラート
  - 5) アイデアまびき法
  - 6) 分岐MAP
  - 7) ストーリー生成カード
  - 8) 想像力の促進要素
  - 9) 紙を回す方式のブレスト

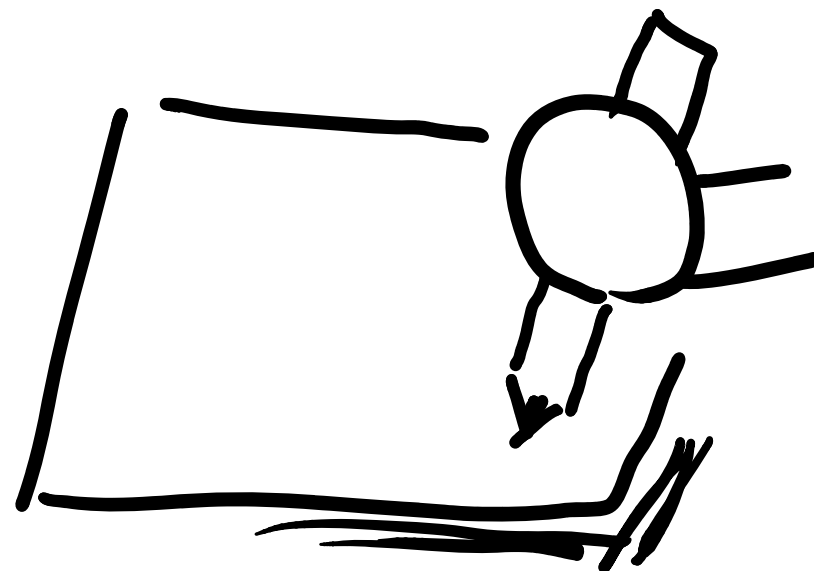
時間次第



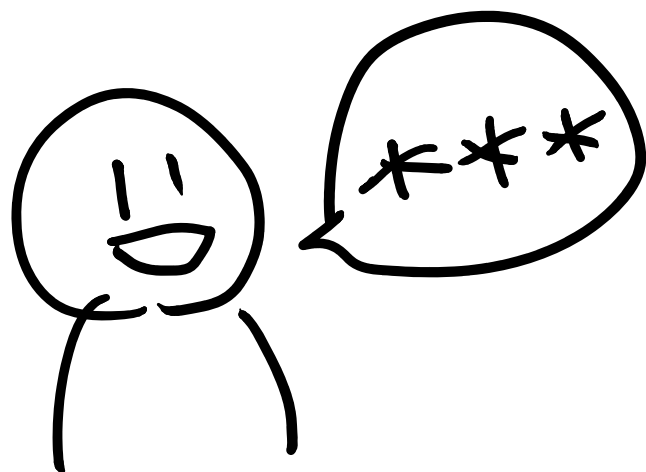
0

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)

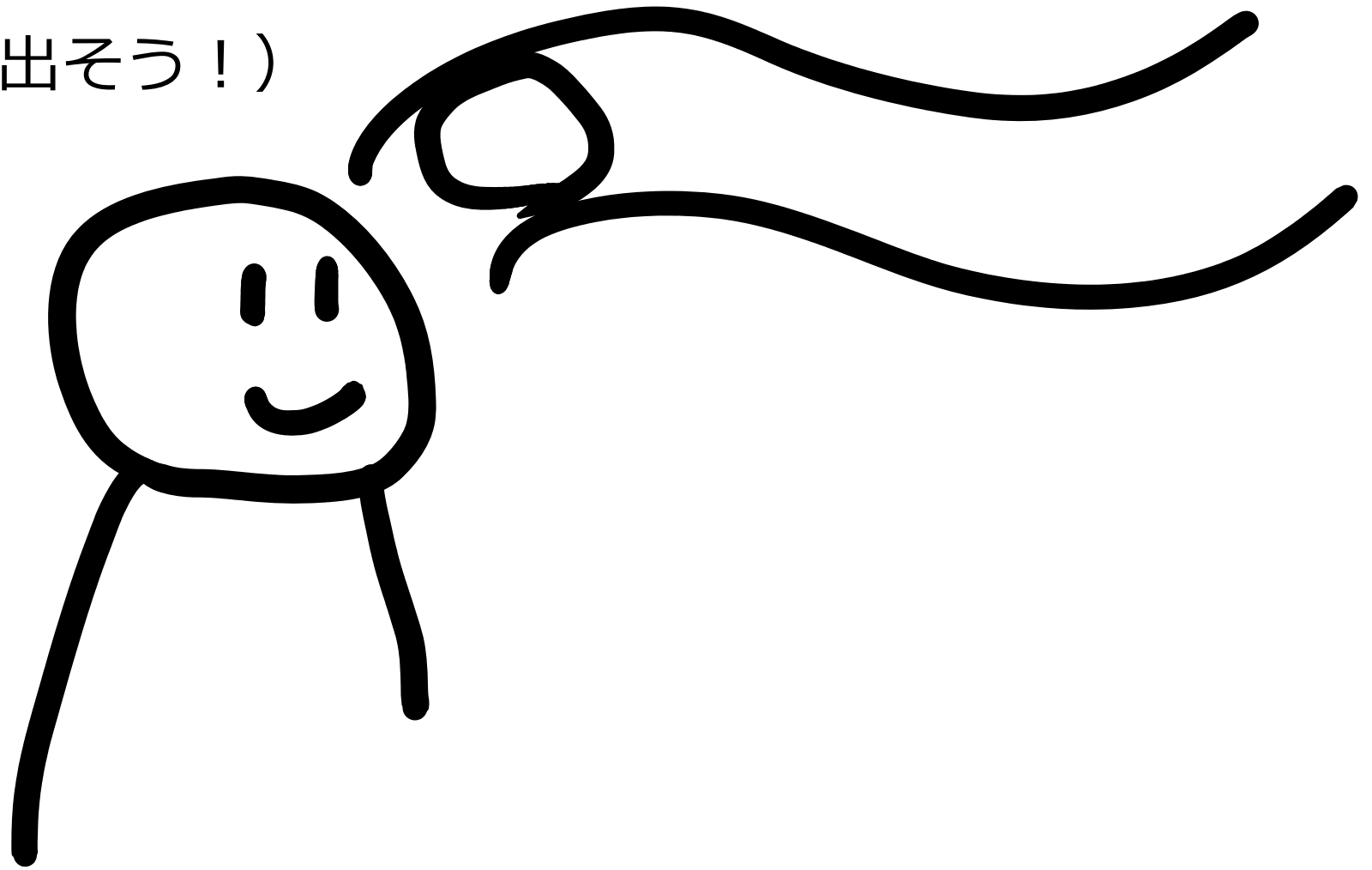


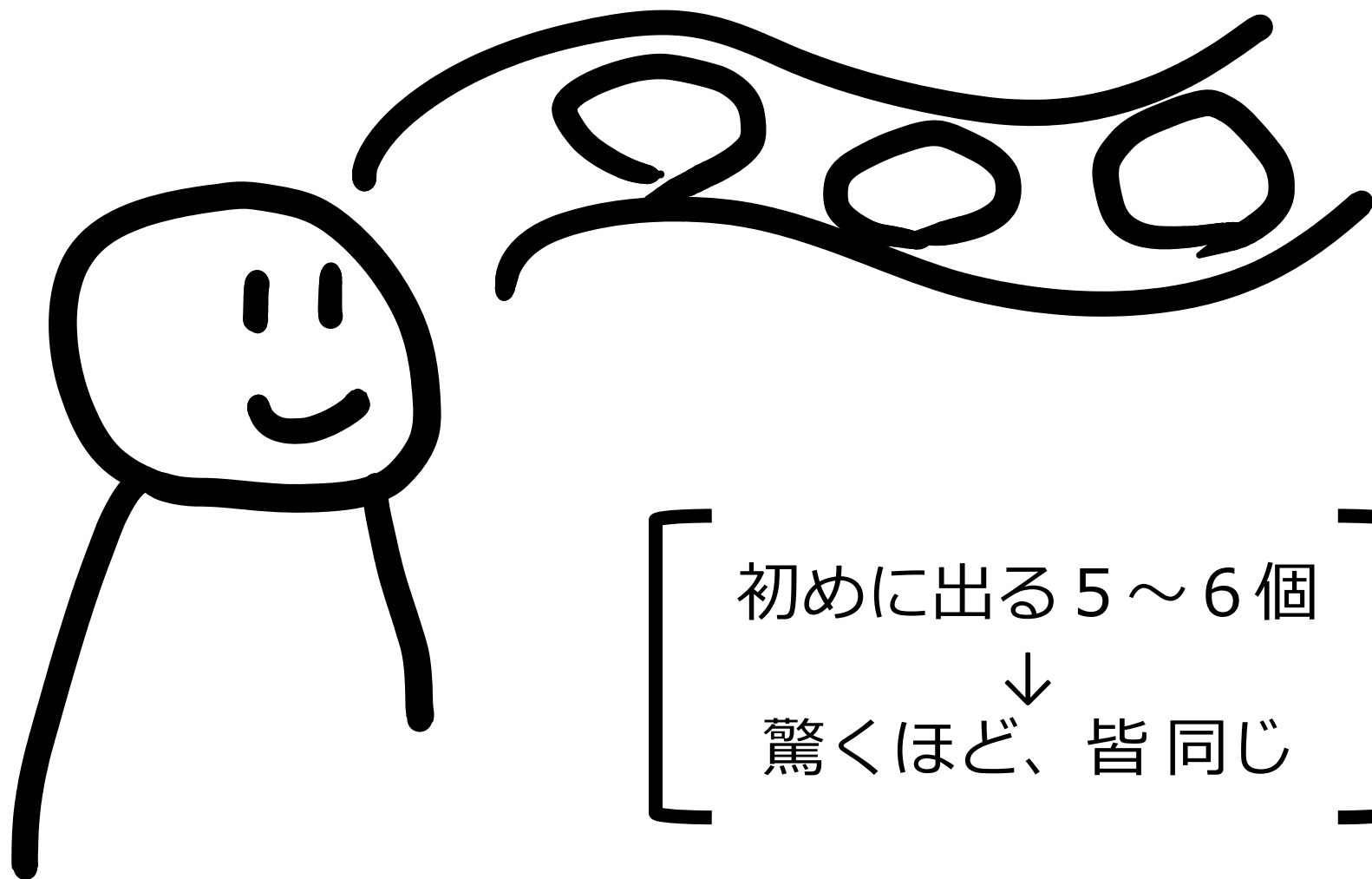
「お題 ⇒ 描く」を  
3回やります。

90%

95% 70%

(アイデアを出そう！)

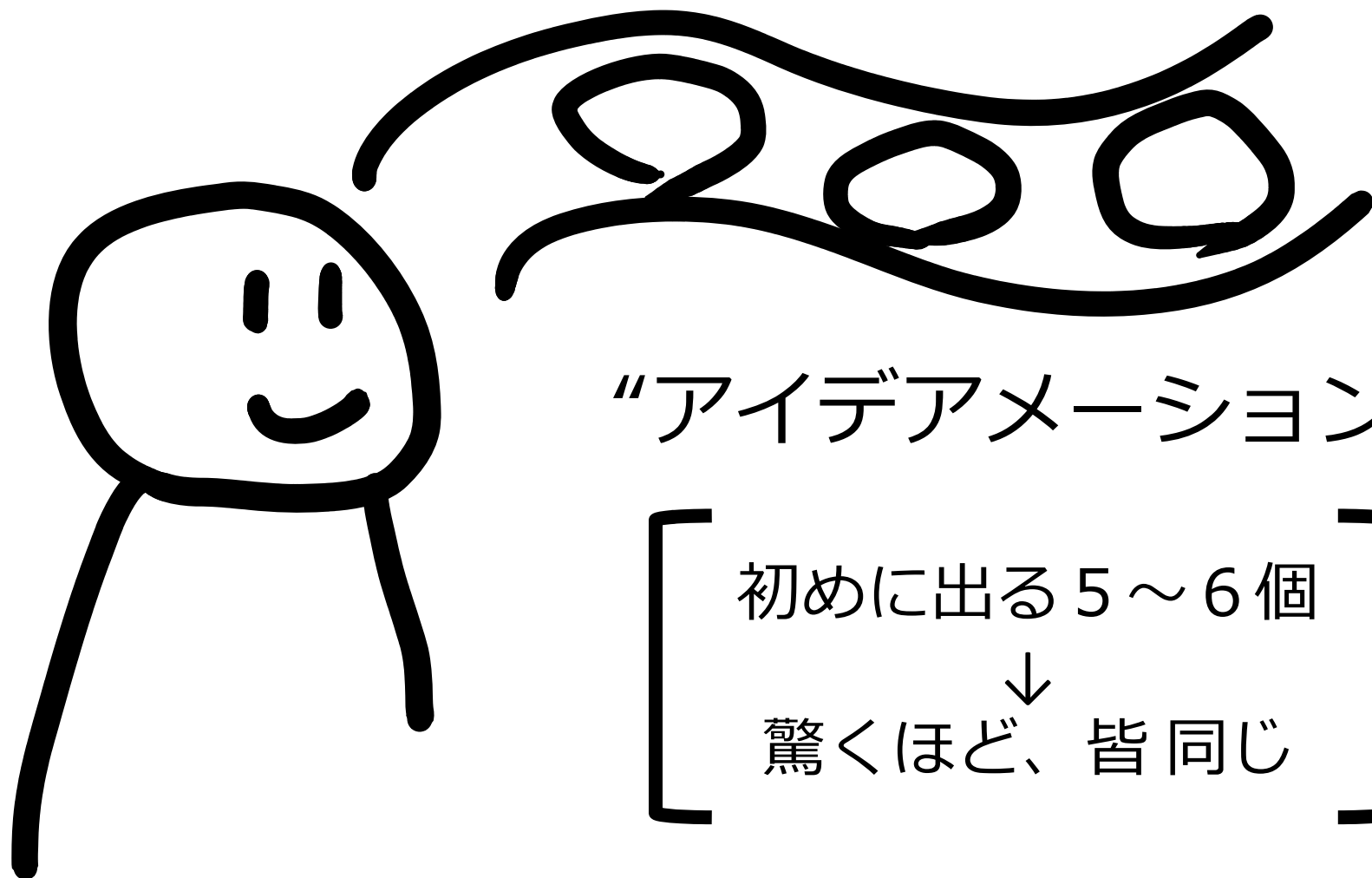




初めに出る 5 ~ 6 個



驚くほど、皆同じ



“アイデアメーション”

初めに出る 5~6個

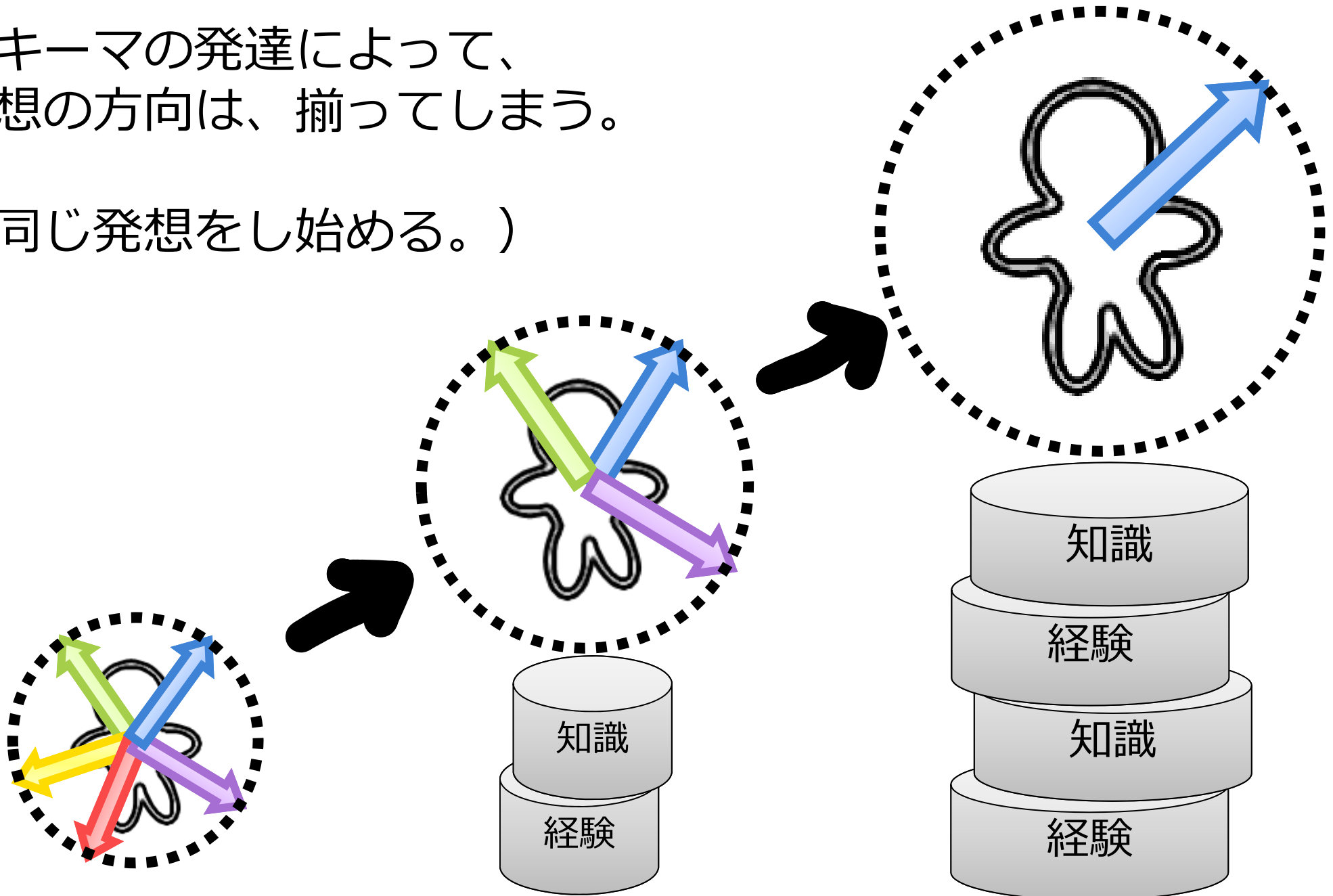


驚くほど、皆同じ

ただ・・・、

スキーマの発達によって、  
発想の方向は、揃ってしまう。

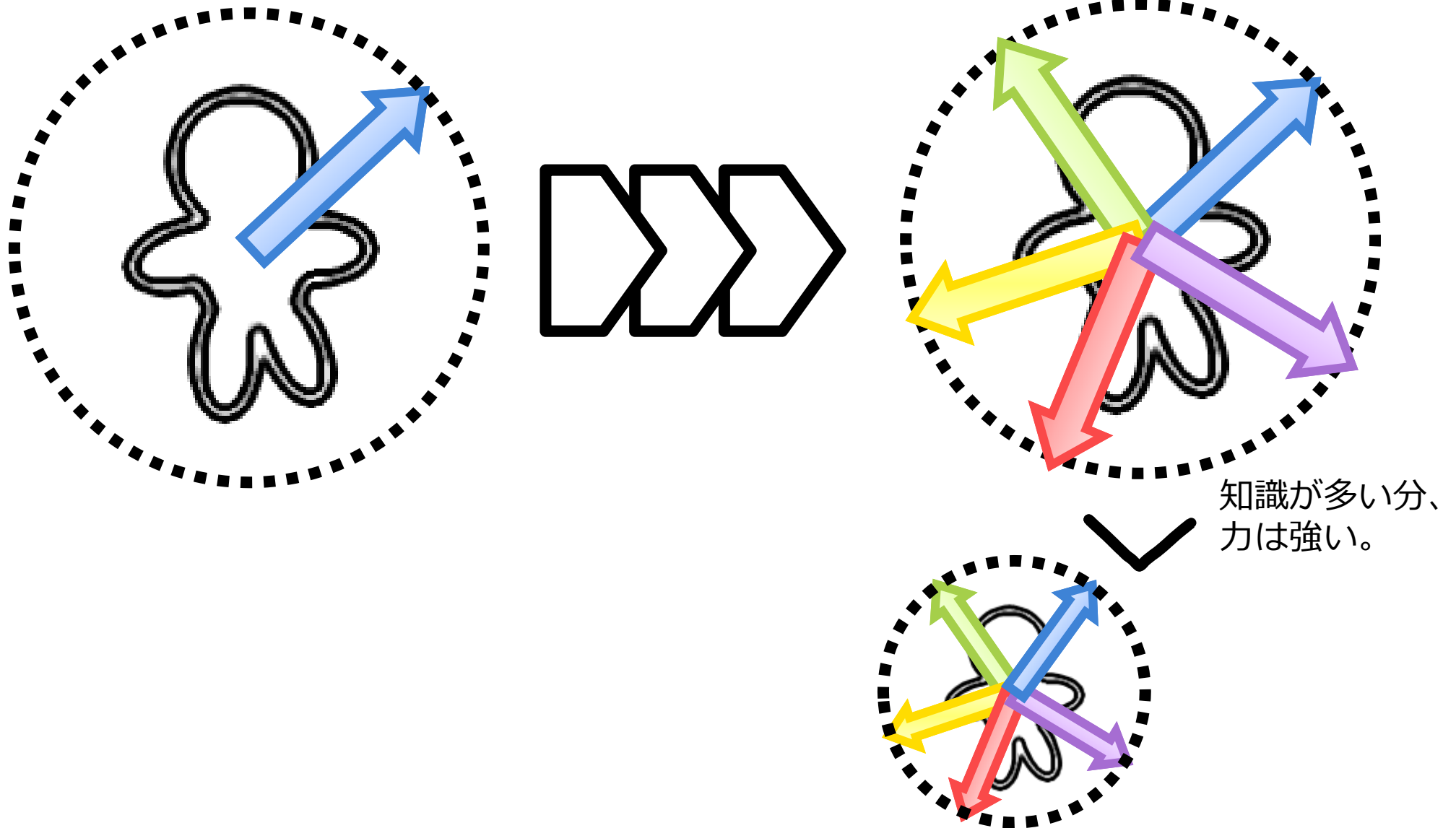
(同じ発想をし始める。)





意図的に創造力を使う方法もあります。

(= 今日の話)



で、どうすればいいのか？

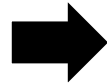
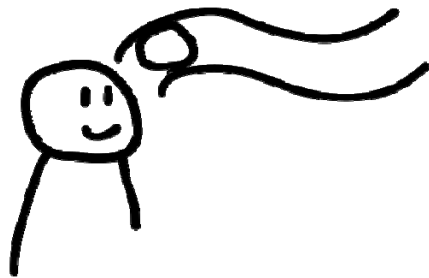
(先のスライドに戻ります)

# 0-2

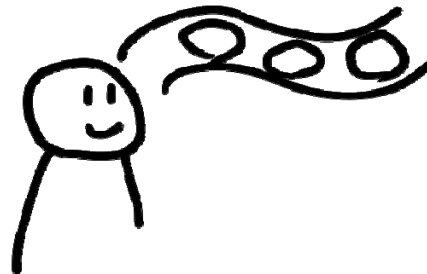
自分しか思いつかない、クリエイティブなアイデア

それを得るシンプルな（そして、苦しい）方法

(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”

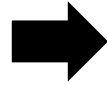
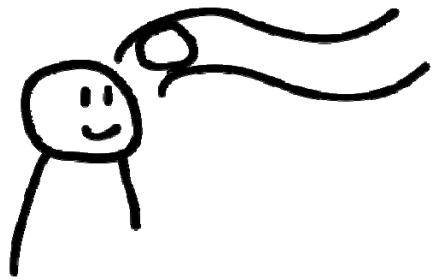
# アイデアの通せんぼ



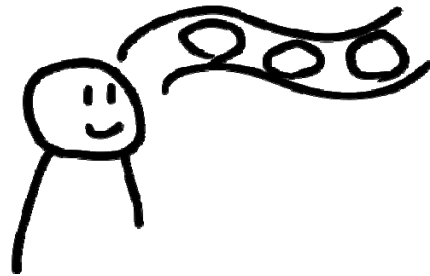
「思いつくことは何でも、バカげていてもつまらなくても、  
書かないことには他のアイディアの通せんぼをする」

A. Osborn 『創造力を生かす』

(アイデアを出そう！)



初めに出る5~6個  
=驚くほど、皆同じ



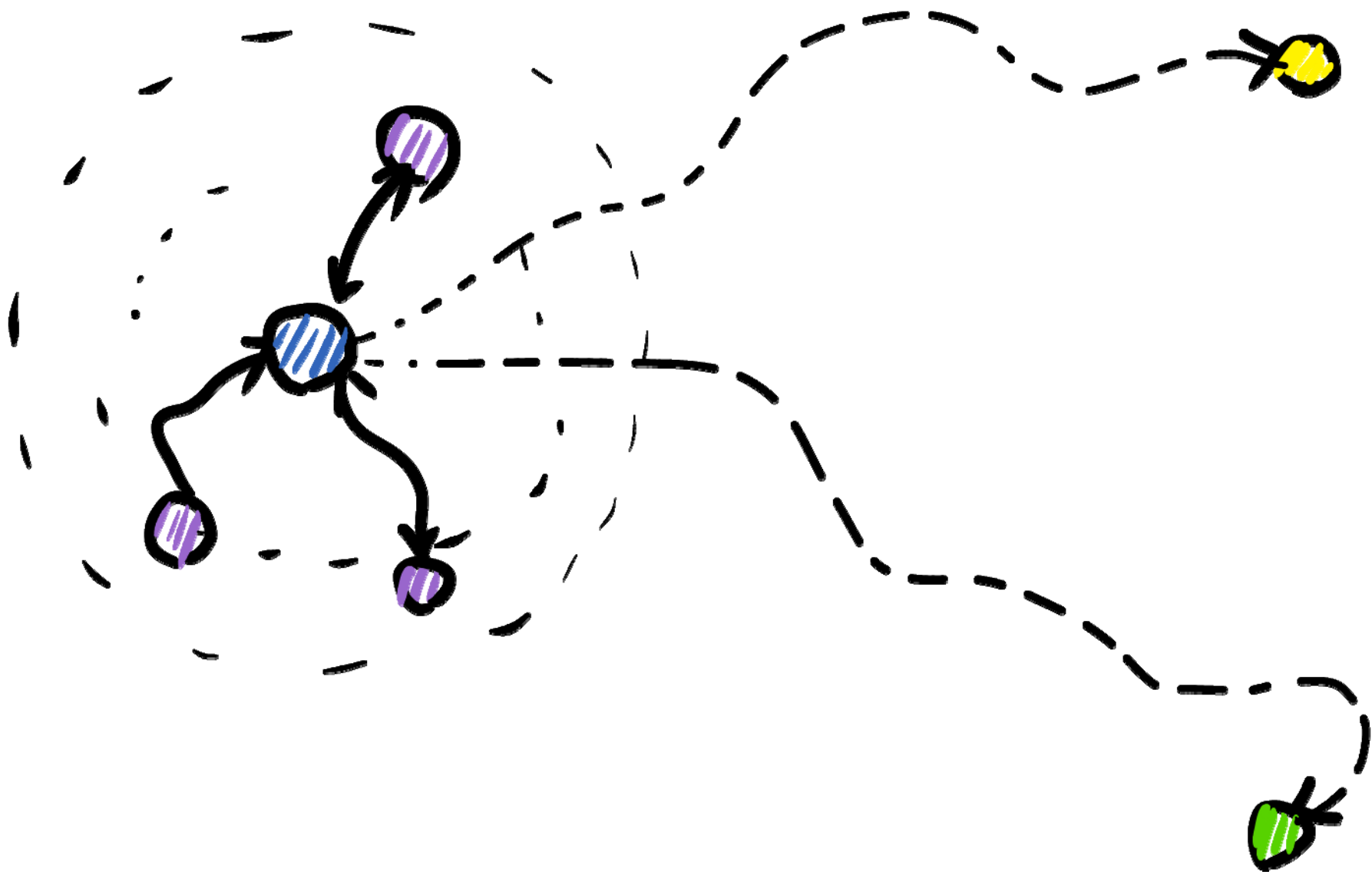
“アイデアメーション”

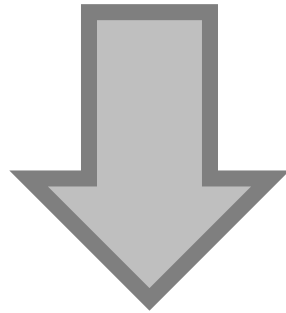
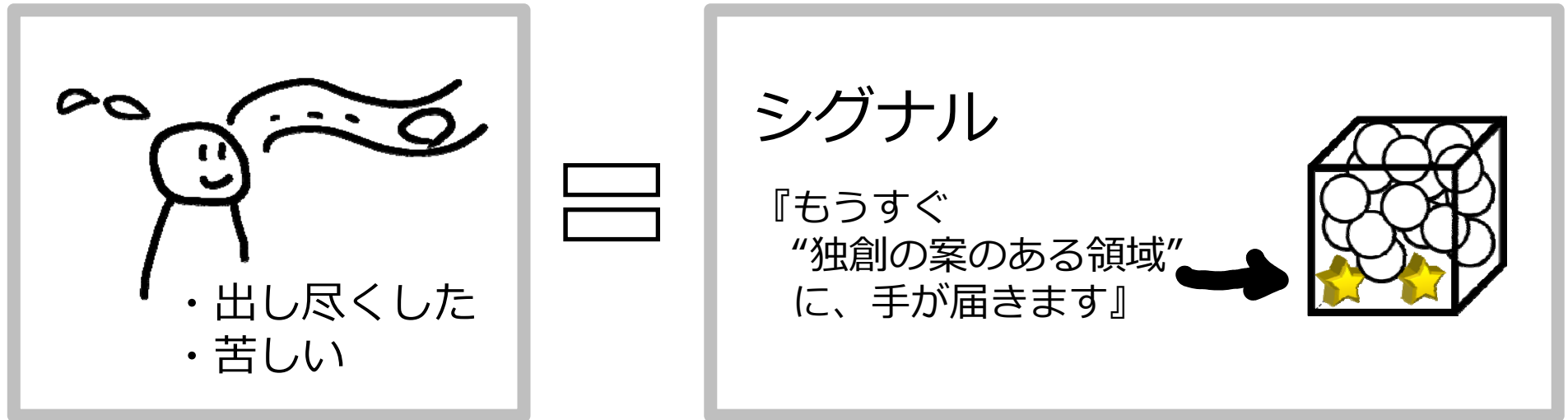


凡案を、出し尽くす。



(く、苦しい……)





**出し尽くしたら、あと10個**

(10年後でも使える「創造的努力の方法」)



1

# 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



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。使っているうちに、自然とブレインストーミングの心理様式を学ぶことができます。

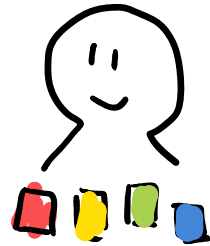
そのカードに書いてある指示の内容（アイデアを出す、等の行為）が実行できれば、そのカードを場に出すことができます。

You can learn Brainstorming rules with playing card game.

# やり方 (グループ対抗のゲーム)

How to play ( team competition )

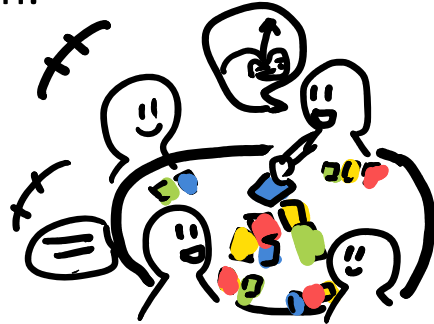
0) 4色 (赤/黄/緑/青) の  
カードを各人が持つ。  
Every member have 4 cards of  
each color.



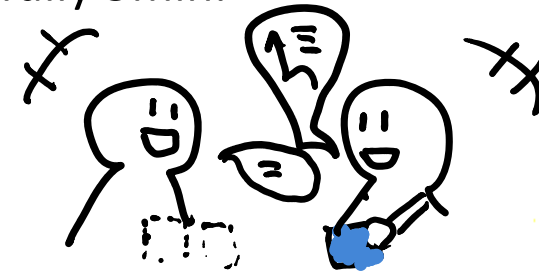
1) 選んだ「お題」に  
対してブレスト開始。  
After choosing brainstorming  
theme, start to brainstorm.

自分の手札の内容  
を実行できたら、  
捨てられます。

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



2) 手札を早く使いきった人も、  
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.



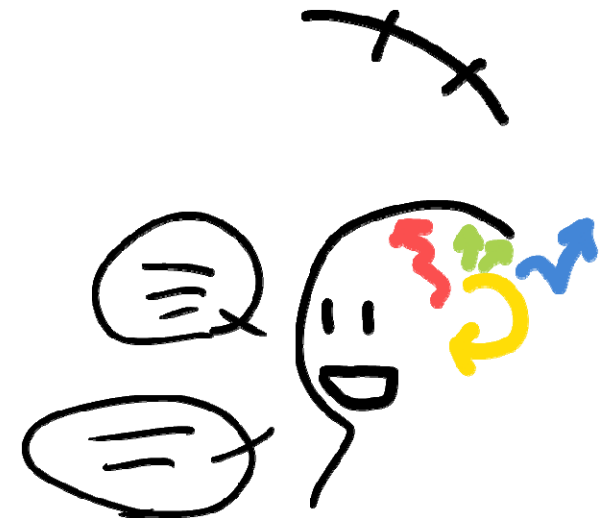
3) 時間は「5分間」。最も多く場に出せたグループが優勝です。  
After 5min, count the number of discarded.  
Largest team is winner.



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.



ちょっと、  
本格的な話。

創造工学

創造力。

その引き出しの開け方。

・・・について、  
紹介させてください。

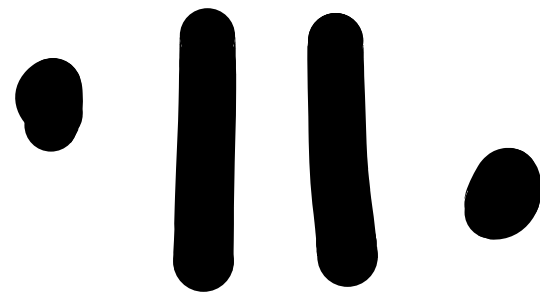
「創造的に、  
独創的に、  
案を出すには？」

その問い答えるための  
ヒントがたくさん含まれています。

2

ブレストのルール、  
その根底にあるもの

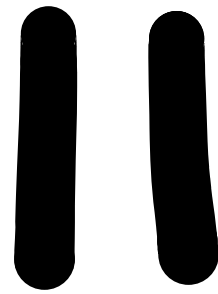
Brainstorming Rule の根底にあるもの



創造的イマジネーションへのガイド

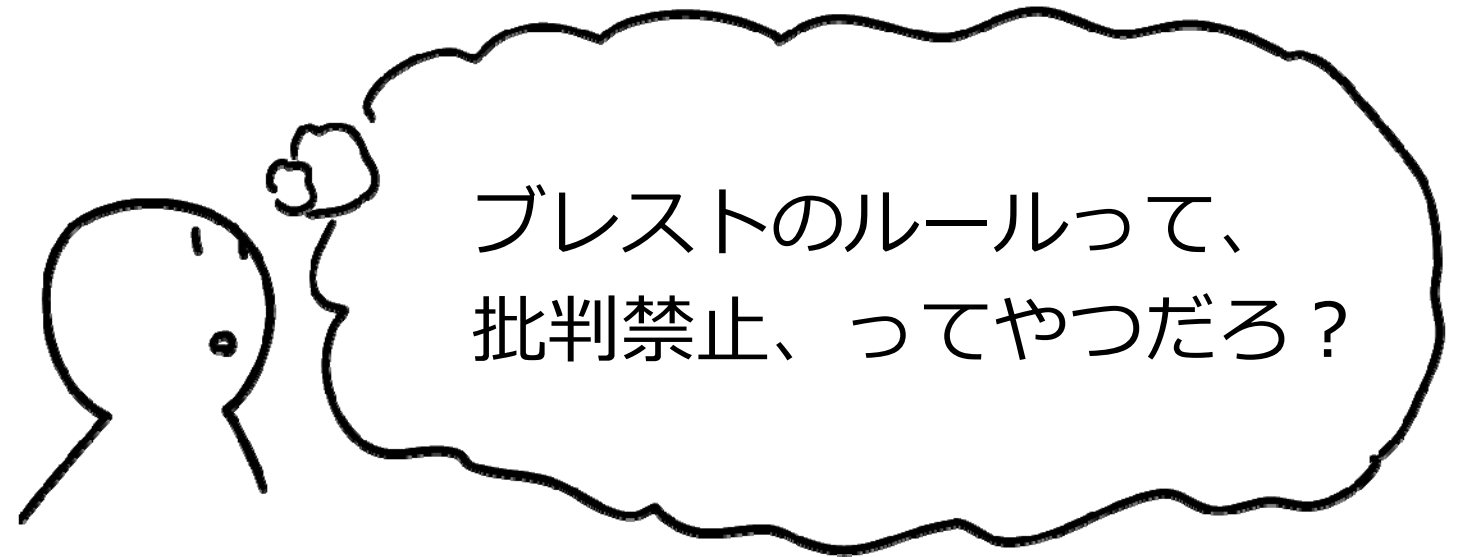


- ブレインストーミング
- A.F.オズボーンが作った集団発想の技法
- 4つのルール、あり



- **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**

# ブレインストーミングのルール？



実は、原典ではちょっと違います。

# 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

実際の行動的には、、、

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



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

こんな感じの行動に。

# 本質に、もう一步迫ろう

- “A.F.Osborn”の考えていたことって？  
↓
- モデルっぽく紹介

## 補足

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。

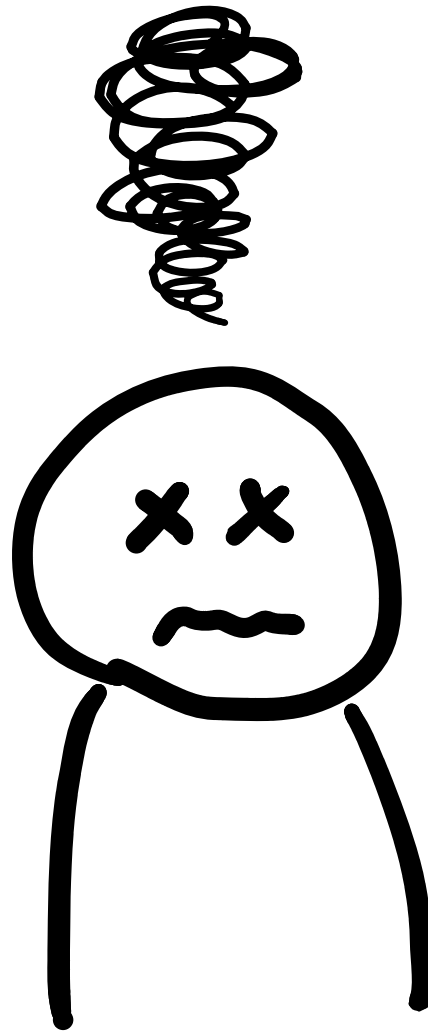
# 創造的な力を 意図的に使う方法？

～Brainstormのルールの根底にあるもの～



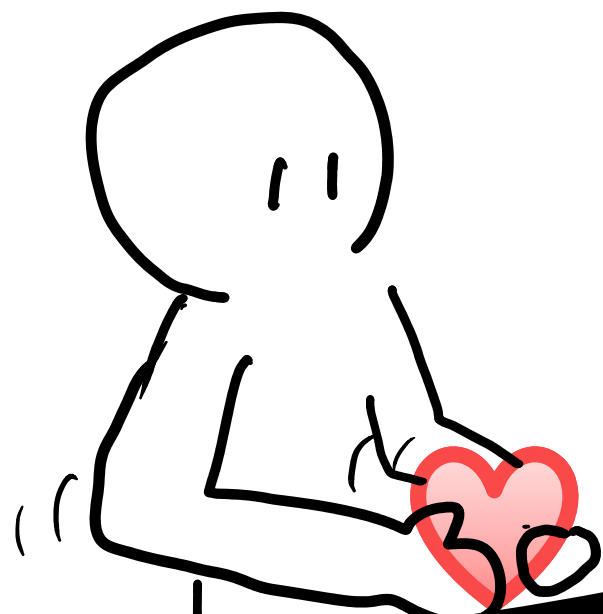
どんどん出せる人も





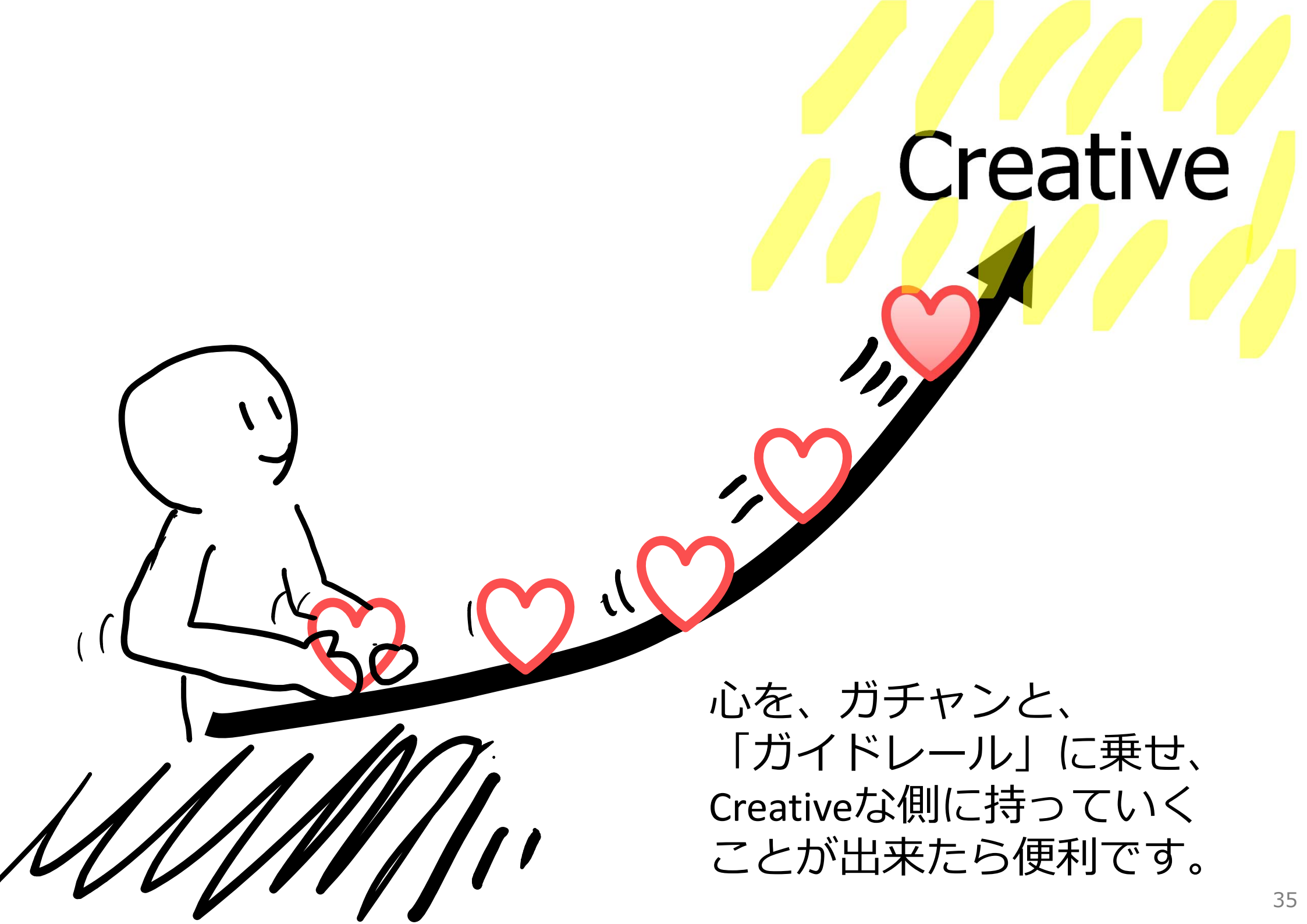
“今日はわからない...”という時、ありますね？

そんな時。

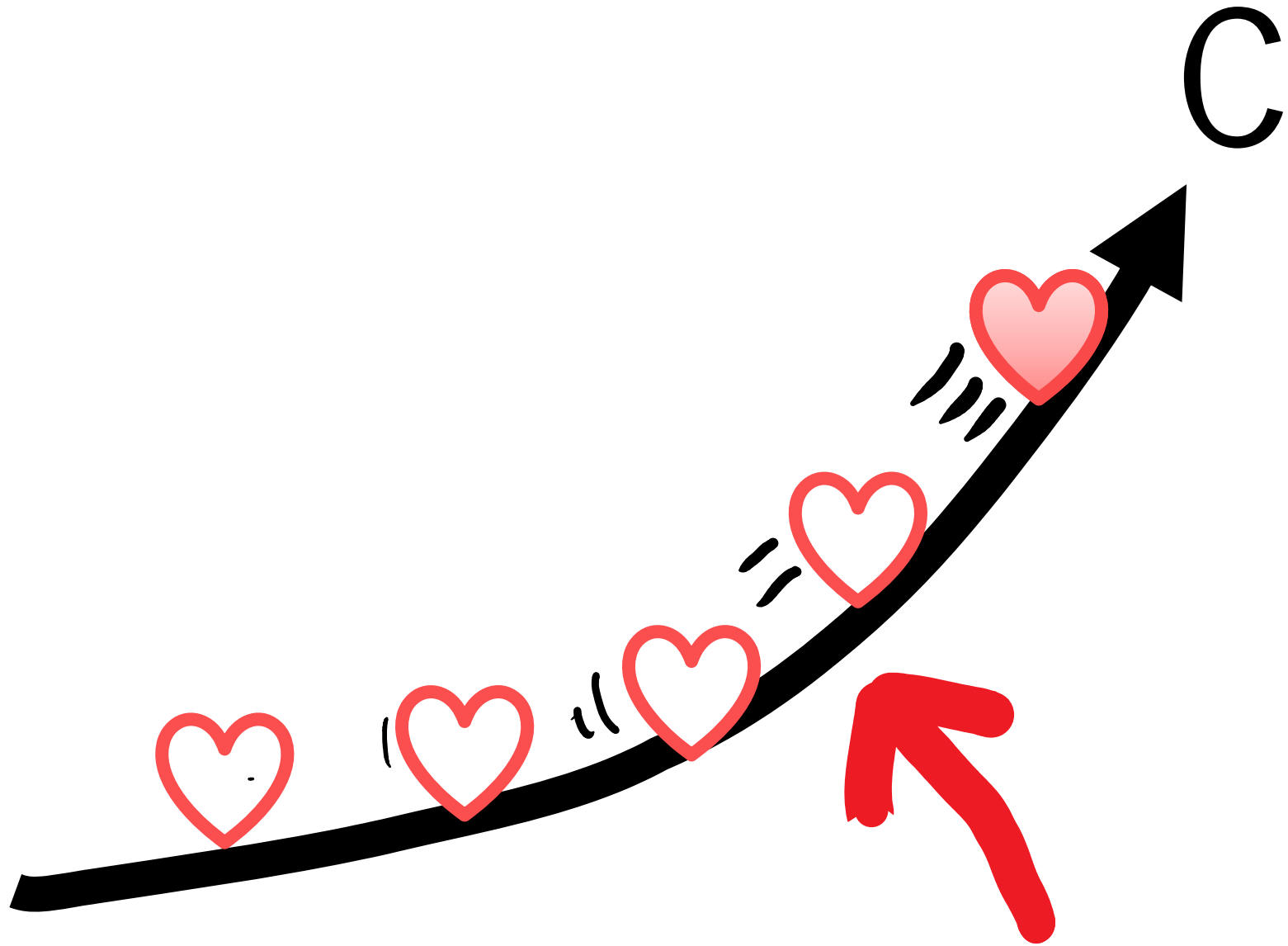


心を、ガチャんと、  
ガイドレールに乗せ、

# Creative



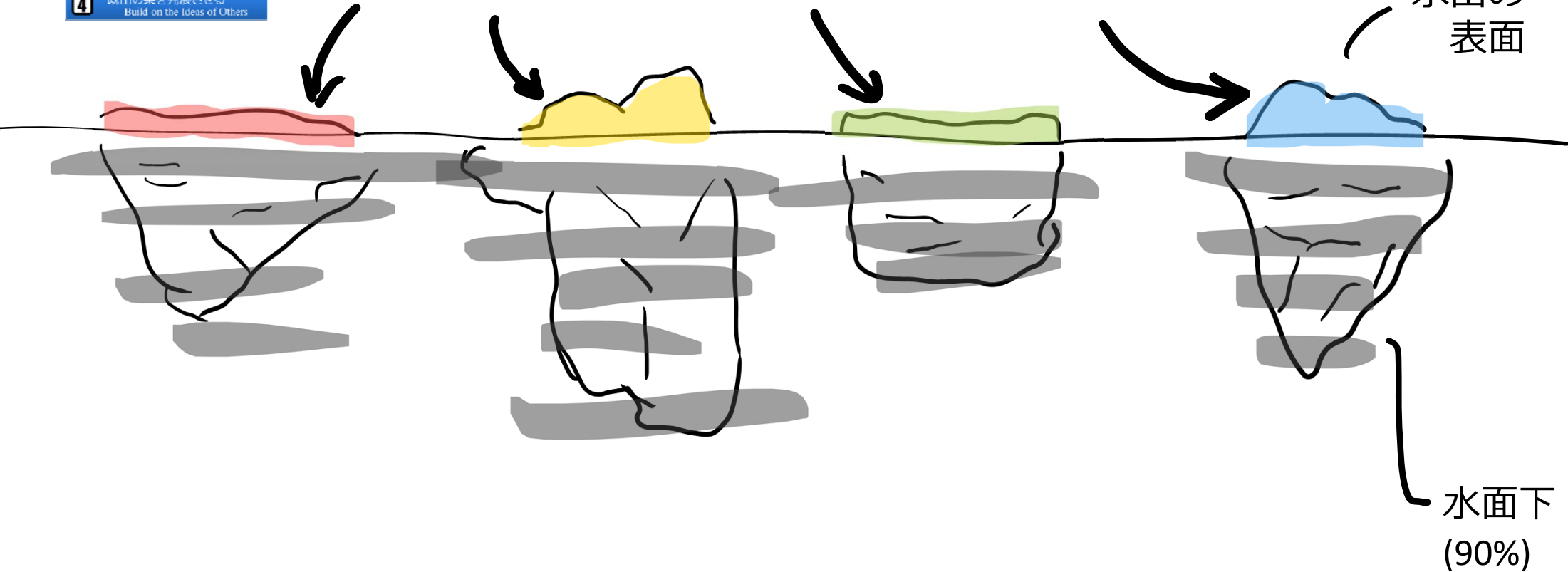
心を、ガチャんと、  
「ガイドレール」に乗せ、  
Creativeな側に持っていく  
ことが出来たら便利です。



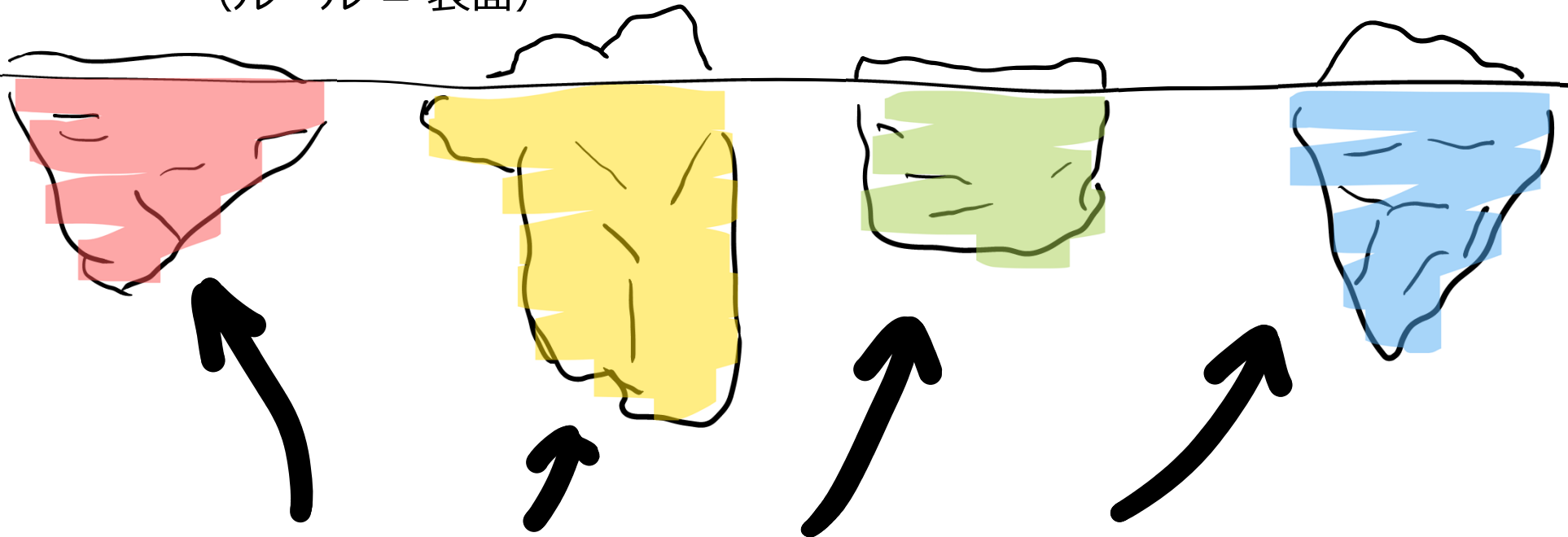
で、こんなもの、あるの？

- 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

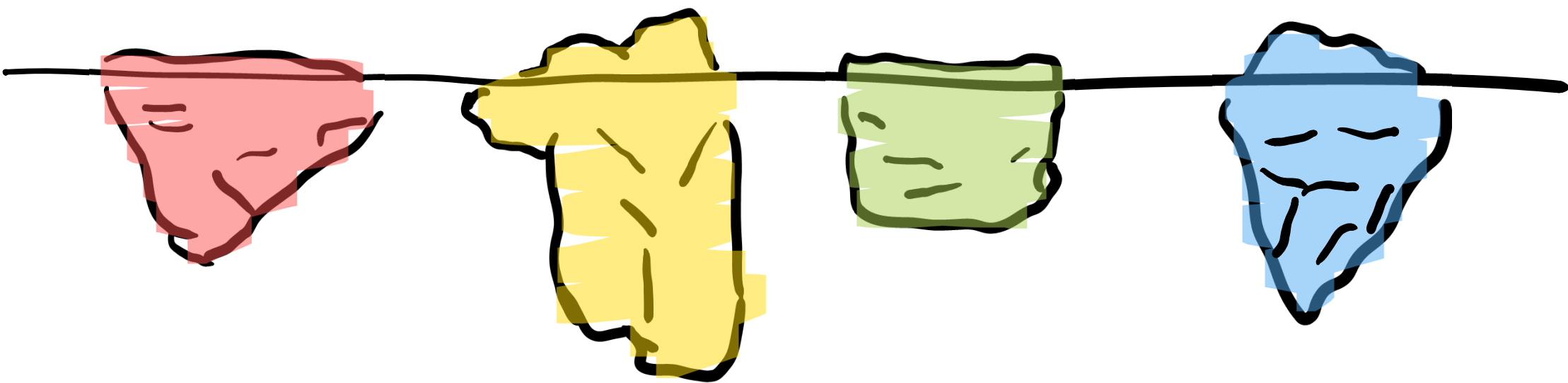
# ブレインストーミングの4つのルール




(ルール = 表面)



ルールの、水面下にあるもの



これらが、創造力をガイドしてくれるもの、です。

(  チームにも )

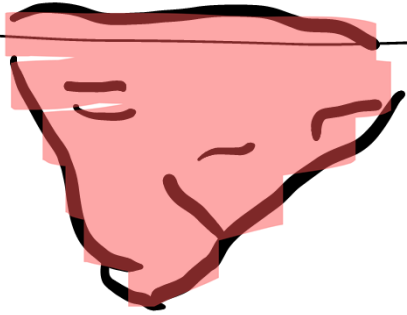
(  個人にも )

1つずつ、モデルっぽく、紹介していきます。



1

判断を先に延ばす  
Defer Judgment



1

## 判断を先に延ばす Defer Judgment



創造、という頭の中の営みを  
思い切り単純なモデルで表現すると・・・

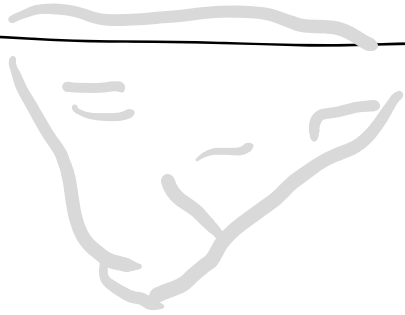
頭の中には



「創造のエンジン」と「批判のエンジン」  
の2つの力がある。

1

# 判断を先に延ばす Defer Judgment



互いに打ち消しあう2つの力。



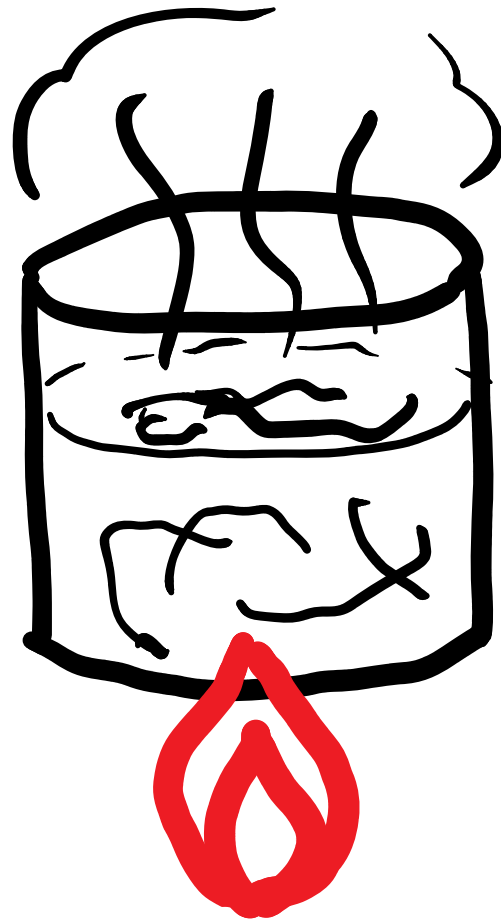
両方、大事。両方、必要。  
重要なことは、同時に使わないこと。

(印象付けるために、簡単な物体の比喻で話します)

1

判断を先に延ばす  
Defer Judgment

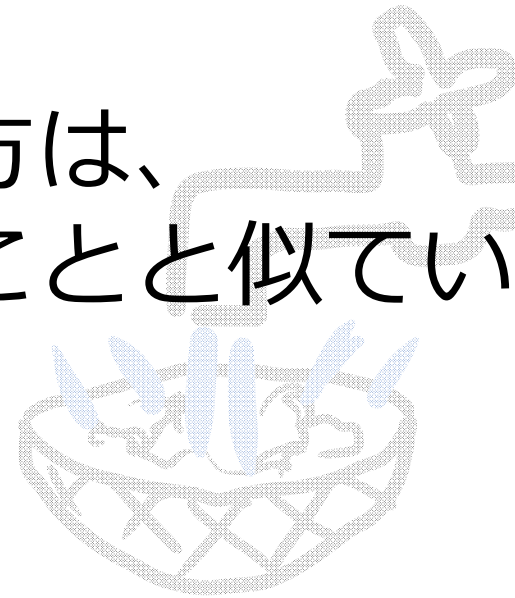
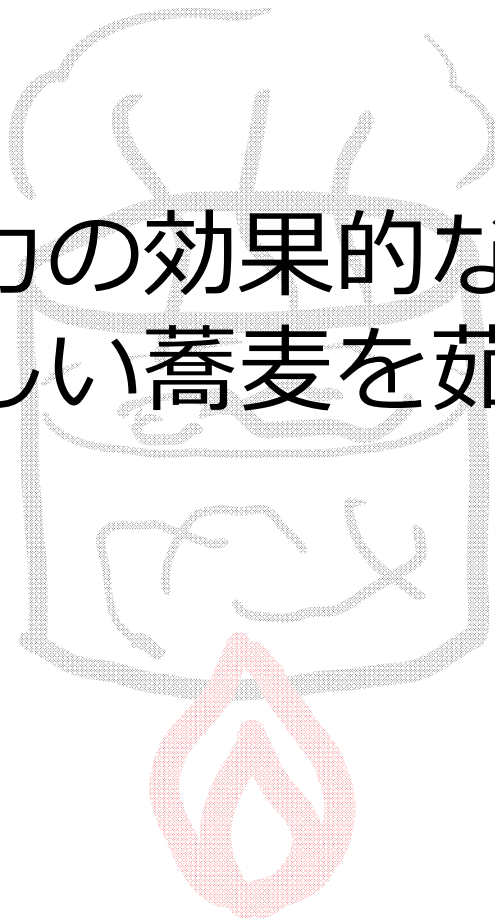
## 「熱湯と冷水」モデル



1

## 判断を先に延ばす Defer Judgment

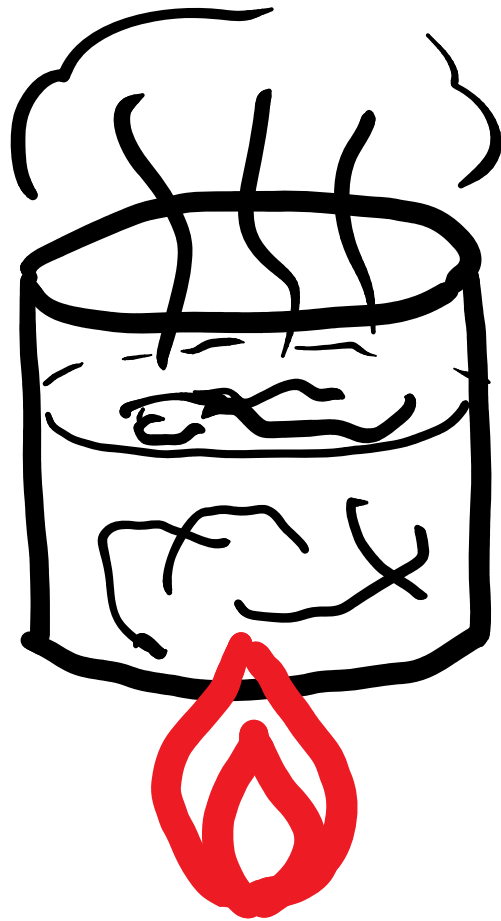
創造力の効果的な使い方は、  
おいしい蕎麦を茹でることと似ている。



1

# 判断を先に延ばす Defer Judgment

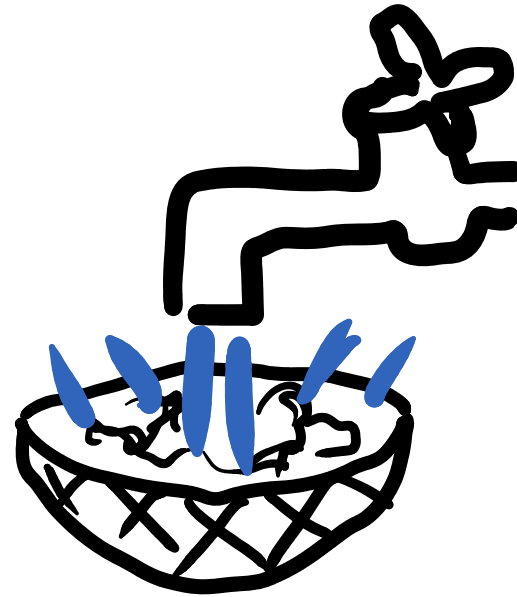
まずは、  
熱湯で  
ぐらぐら、  
茹でる。



1

# 判断を先に延ばす Defer Judgment

そして、  
冷水で  
きゅっと、  
締める。





1

## 判断を先に延ばす Defer Judgment

こうすれば、  
コシのあるおいしい蕎麦を  
食べられます。

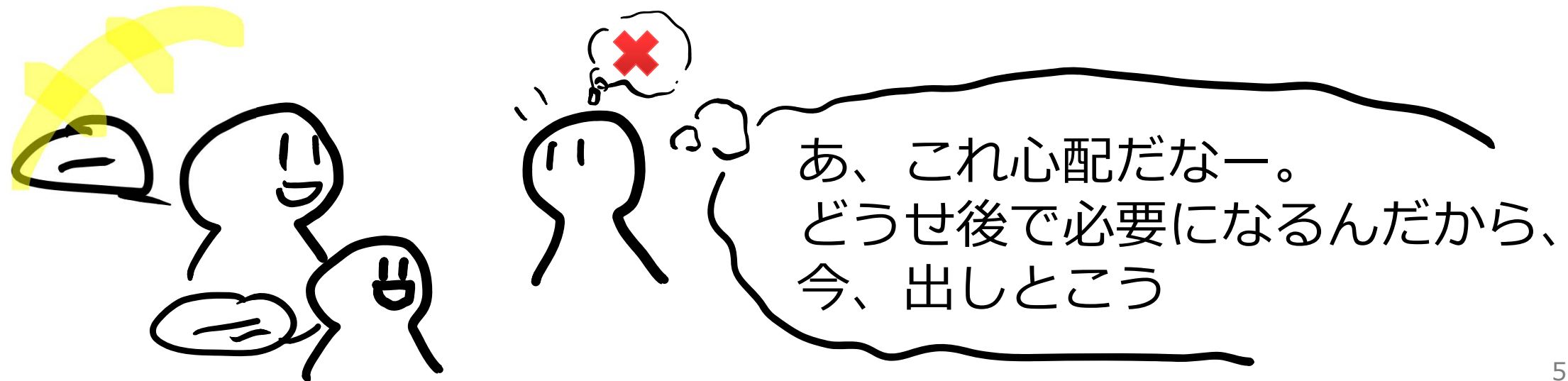
間違っても、茹でている途中で  
「あ！これ、どうせあとで必要になるから」  
といって、氷水を鍋に投入したり、  
しませんよね？

1

## 判断を先に延ばす Defer Judgment

そういう馬鹿げたことを、物理的な作業ではめったにしないものです。

ところが、「頭の中の操作」となると、しょっちゅう、こういうことをします。



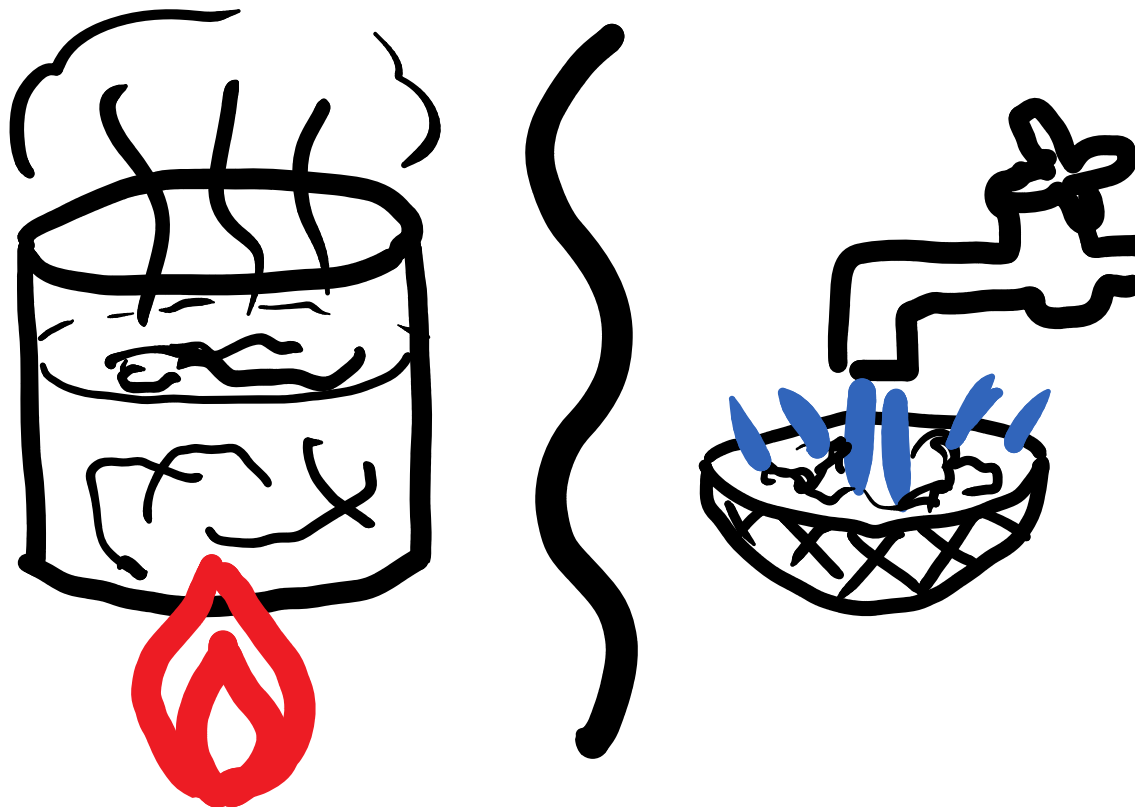
ルール

1

判断を先に延ばす  
Defer Judgment

根底の  
心理様式

熱湯と冷水を同時につかわない



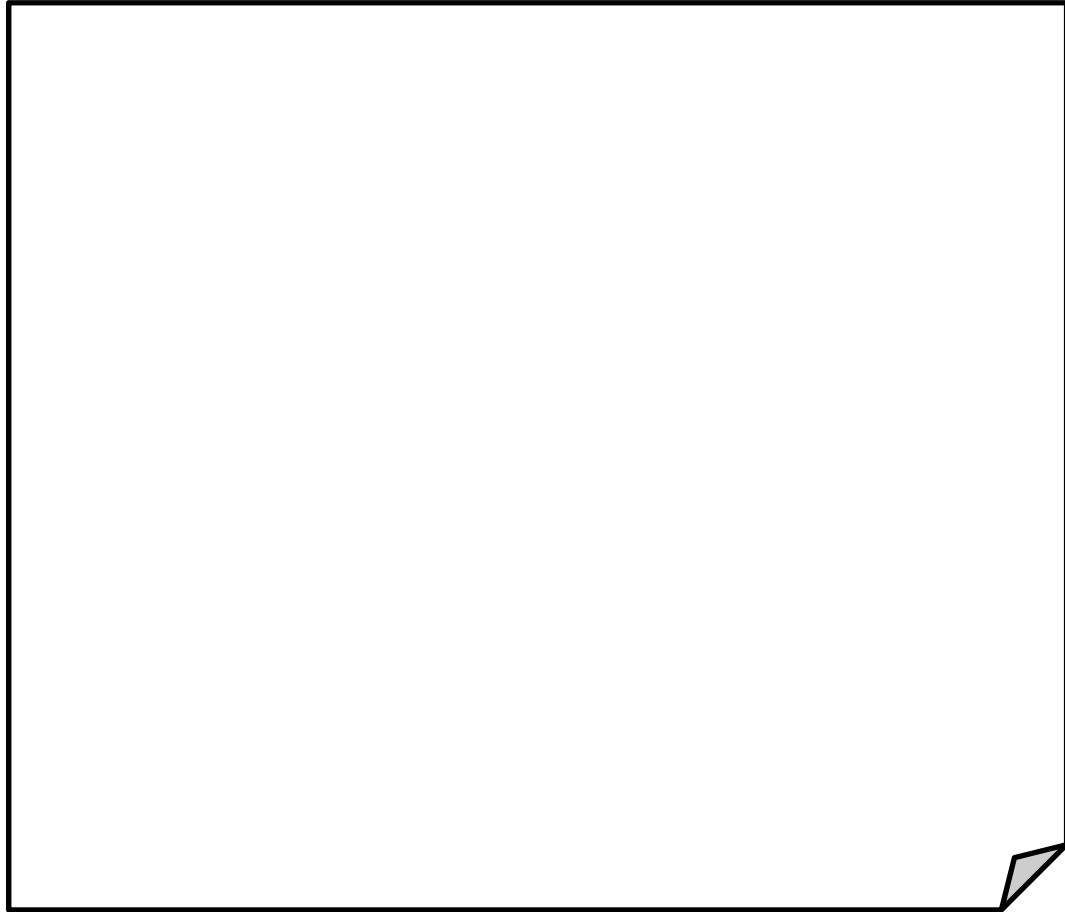
# 1

## 判断を先に延ばす Defer Judgment

創造工学の  
文献各種より

読み物

熱湯と冷水



新しいアイデア = 暗部探索



暗部探索をしやすくする



アイデアを褒めるのは良い  
(プラス側の判断はOK)



時間で区切る  
逆さにしてトリガーに  
アイデアの強化 (PPCO) が後である  
捨てるものまで批判するのは時間ロス

## 1

判断を先に延ばす  
Defer Judgment

## 熱湯と冷水

「もし一つの蛇口から熱湯と冷水を出そうとして、ぬるま湯しか出てこないことになる。だから、もし批判と創造を同時にしようとしても、冷静な良い批判も熱した良いアイデアも出せないということだ。この会議中はアイデアだけに専念して批判はすべてお預けにしておこう」

判断力が働きすぎると創造精神は硬化してしまう」

「判断力があまりに早く水をさすと、イマジネーションは試案を考え出す努力をさっさとやめてしまう」

「熟さぬ判断力は創造力の炎を消し去り、さらには芽生えかけたアイデアを殺してしまう」

「あまりに旺盛な判断力は、人間の持って生まれたイマジネーションを枯らしてしまうことになる」

「批判精神と創造精神も折合いが悪い。だからよく調整しないと、すぐお互いの邪魔をするようになる」

「判断力とイマジネーションは適切な距離をおいておけばお互いを助け合う」

「創造的な努力においては、判断力は時宜を得た場合にのみ望ましいものとなる」

「決定を下すにあたって初めて、それまでの創造的過程での熱中を捨てて冷静に判断しなければならない」

## 新しいアイデア = 暗部探索

「判断力が手持ちの事実だけに頼りがちなものに対して、イマジネーションは未知のものに向かって手を差し伸べ（後略）」

## 暗部探索をしやすくする

「ブレインストームが生産的な理由は、創造的な思索のみに集中しイマジネーションを萎えさせる批判や邪魔を排するから」  
「ちょっとでも失敗はないかという完全主義は排斥しなければならない」

「『正しい時に賢明に判断せよ』を肝に銘じておくべき」

アイデアを褒めるのは良い  
(プラス側の判断はOK)

「創造的な努力においてはアイデアの最終選択に至らないうちはアイデアの価値を比較する必要はない」とはいうものの

「創造的思索は肯定的態度を必要とする」

「創造的な努力は賞賛を好む」

「肯定的態度は『創造的な人々の特色である』」

「"イエス"に反応して新しいアイデアを形づくる習慣をつけよ。まず、それがよい理由を考えるのだ」

「希望と熱意と勇気と、さらには自信が必要なのだ」

## 時間で区切る

逆さにしてトリガーに

アイデアの強化 (PPCO) が後である

捨てるものまで批判するのは時間ロス

2

未成熟な案を育成する  
Encourage Wild Ideas



## 2

# 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

新しいアイデアを考え出す、という行為は、  
その人にとり「よく知らないことを考える」という作業。

いわば、視界の効かない暗い中で、  
陸地を探しながら、歩いていくようなもの。

暗い中を行くとき、人は自然と、  
あゆみ方が小刻みになる。

思考活動の中でも、同じことが起こる。



2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas



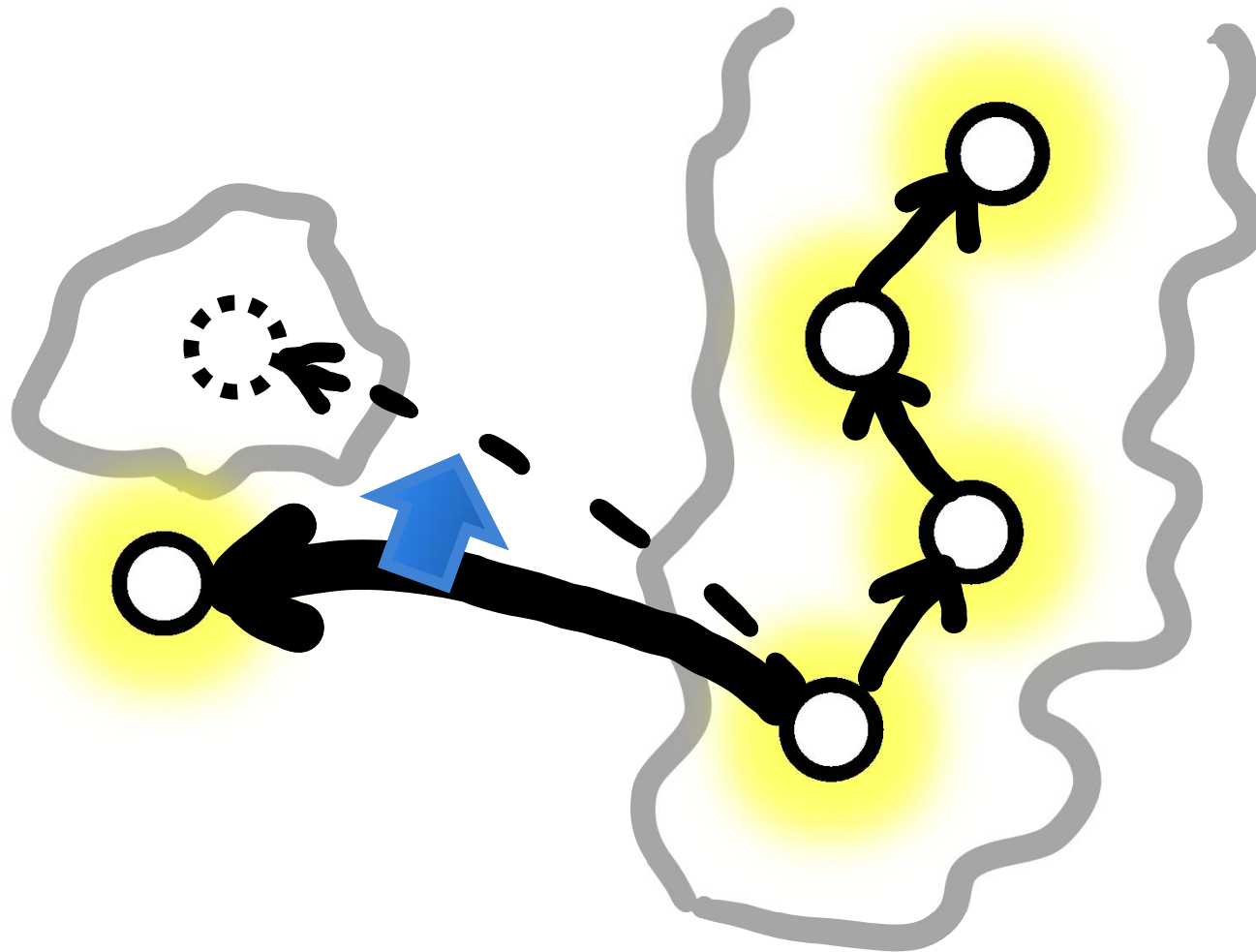
遠くにある、新しいアイデアを  
早く発見するには、  
“近場で済ませたい”という気持ちに抗せよ。  
発想を思い切り遠くへ跳ばす。  
そしてそのアイデアを発展させる。



2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

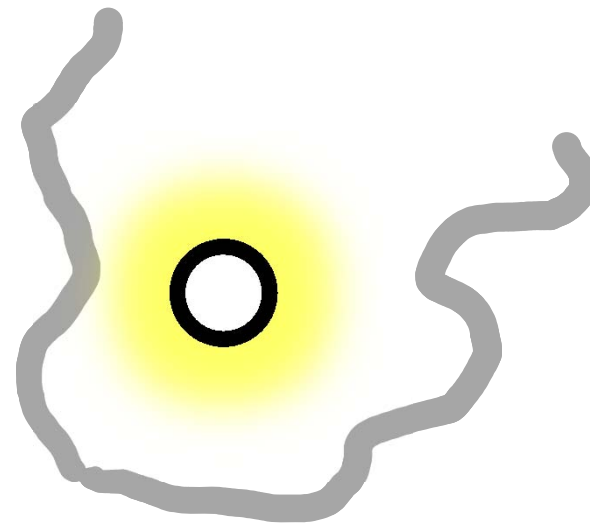
「闇夜の陸地さがし」モデル



2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

初めに、アイデアがあった。

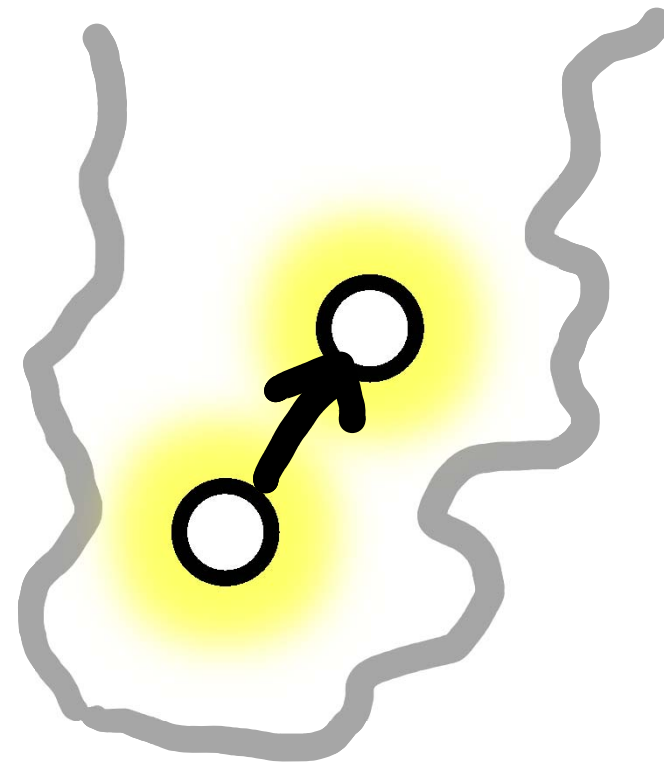


## 2

# 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

初めに、アイデアがあった。

1つ見つかりると、  
連想空間上、近い所は、  
うっすらと見えてくる。



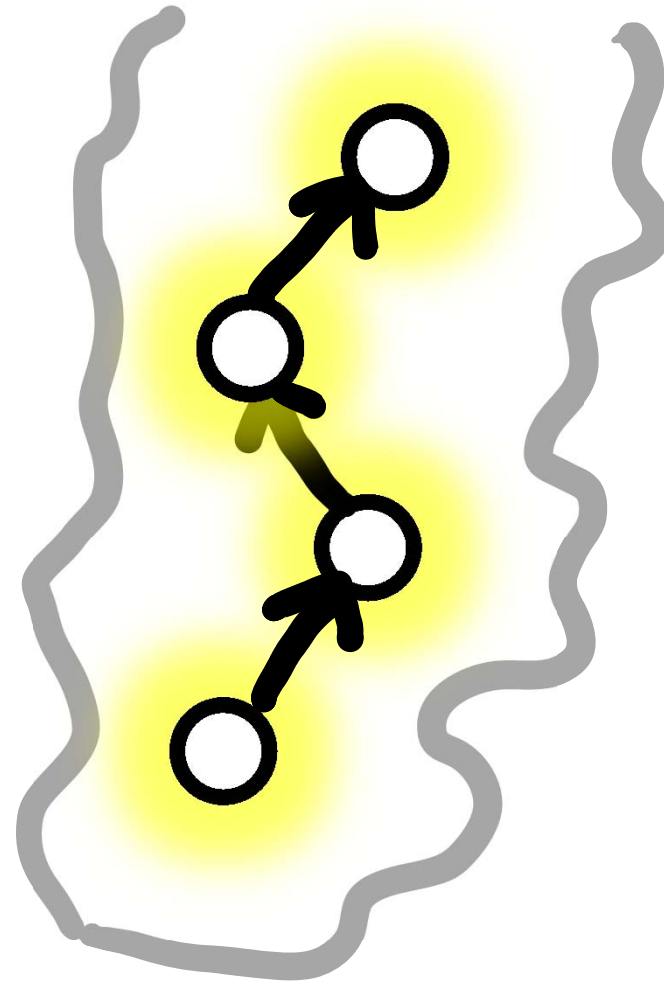
## 2

# 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

初めに、アイデアがあった。

1つ見つかりると、  
連想空間上、近い所は、  
うっすらと見えてくる。

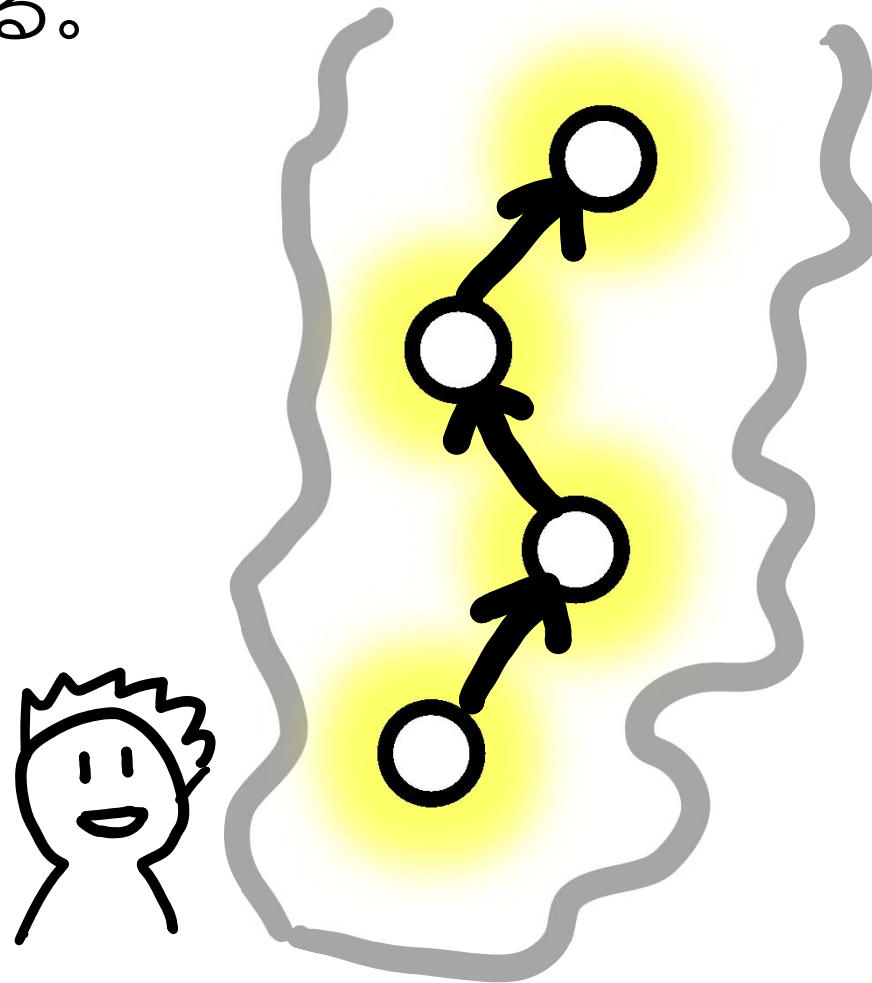
近いアイデアが見つかる。  
更に、少し先が見える。  
こうして、一歩、一歩、  
徐々に広がっていく。



2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

時々、突飛さんがいる。

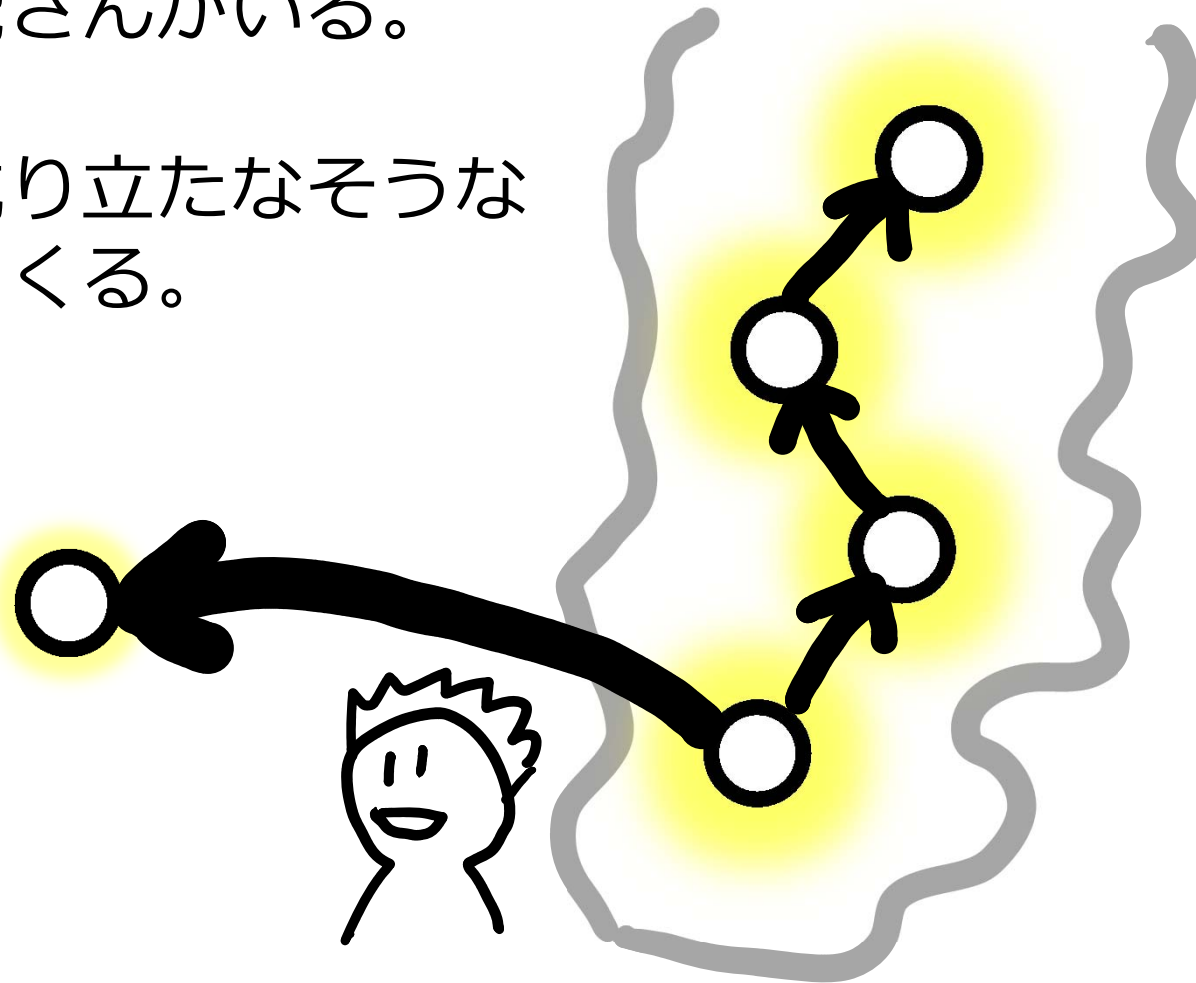


2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

時々、突飛さんがいる。

およそ、成り立たなそうな案を出してくる。



2

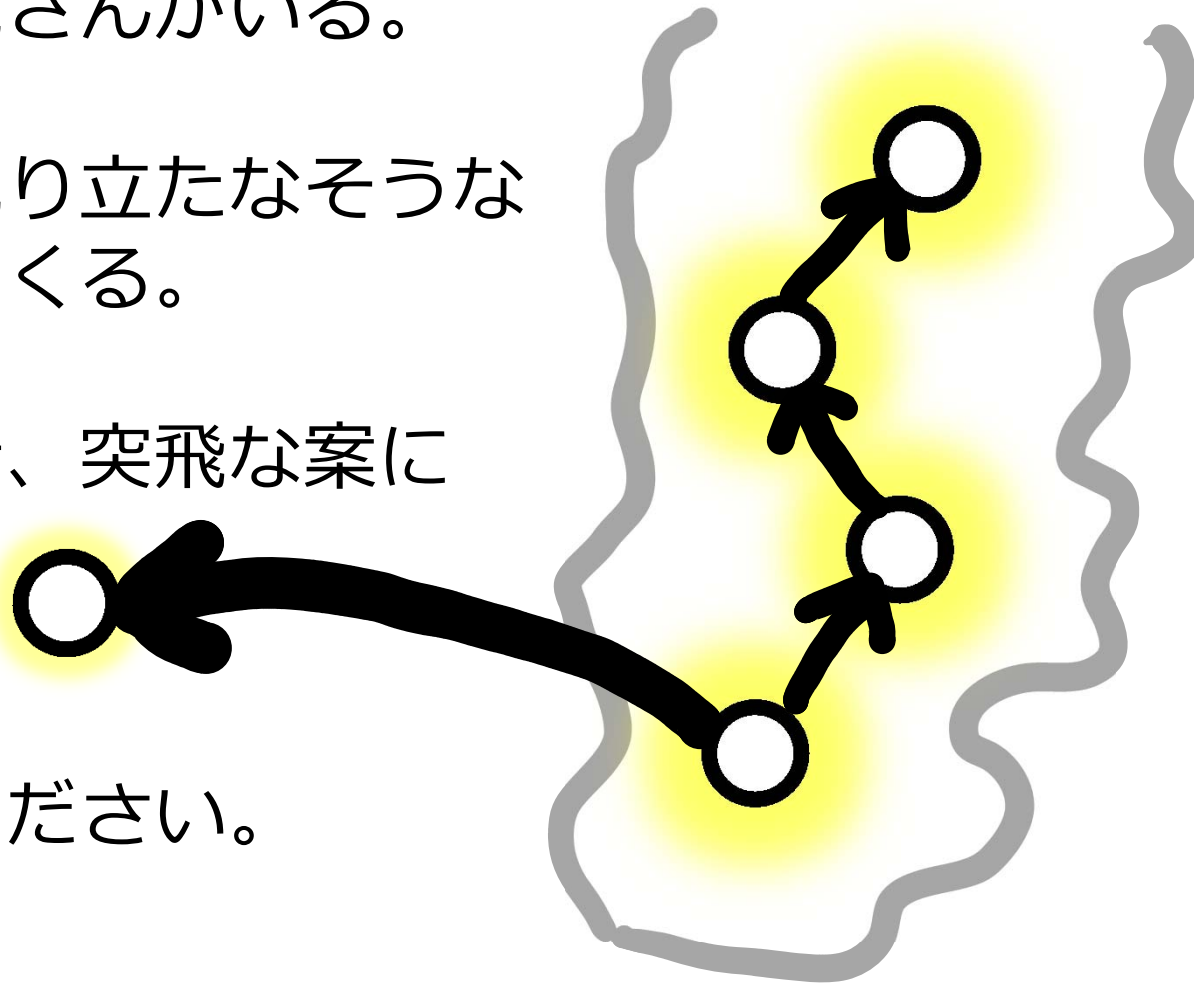
## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

時々、突飛さんがいる。

およそ、成り立たなそうな案を出してくる。

そういう時、突飛な案に

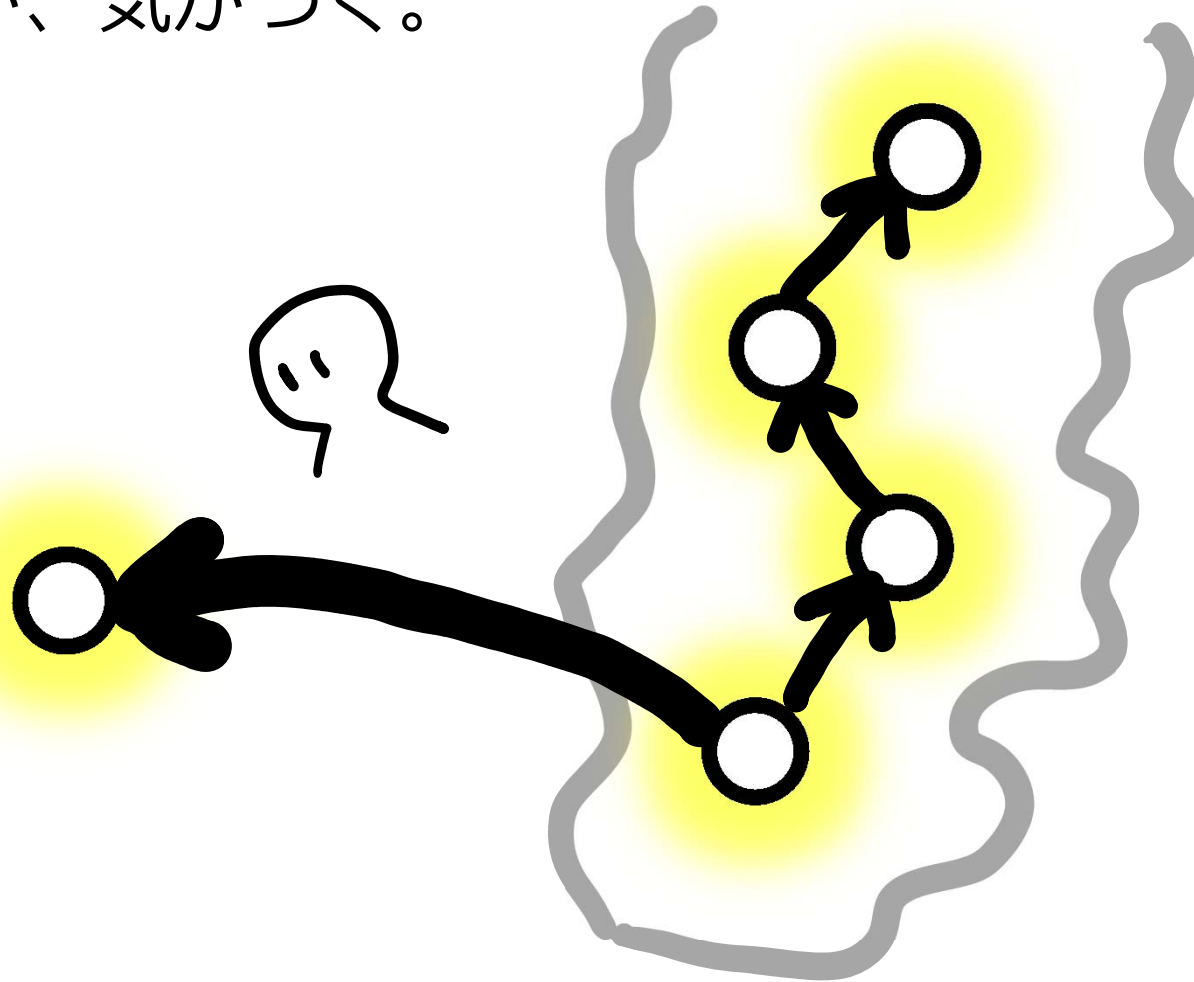
じっと目を凝らしてください。



2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

目のいい人が、気がつく。



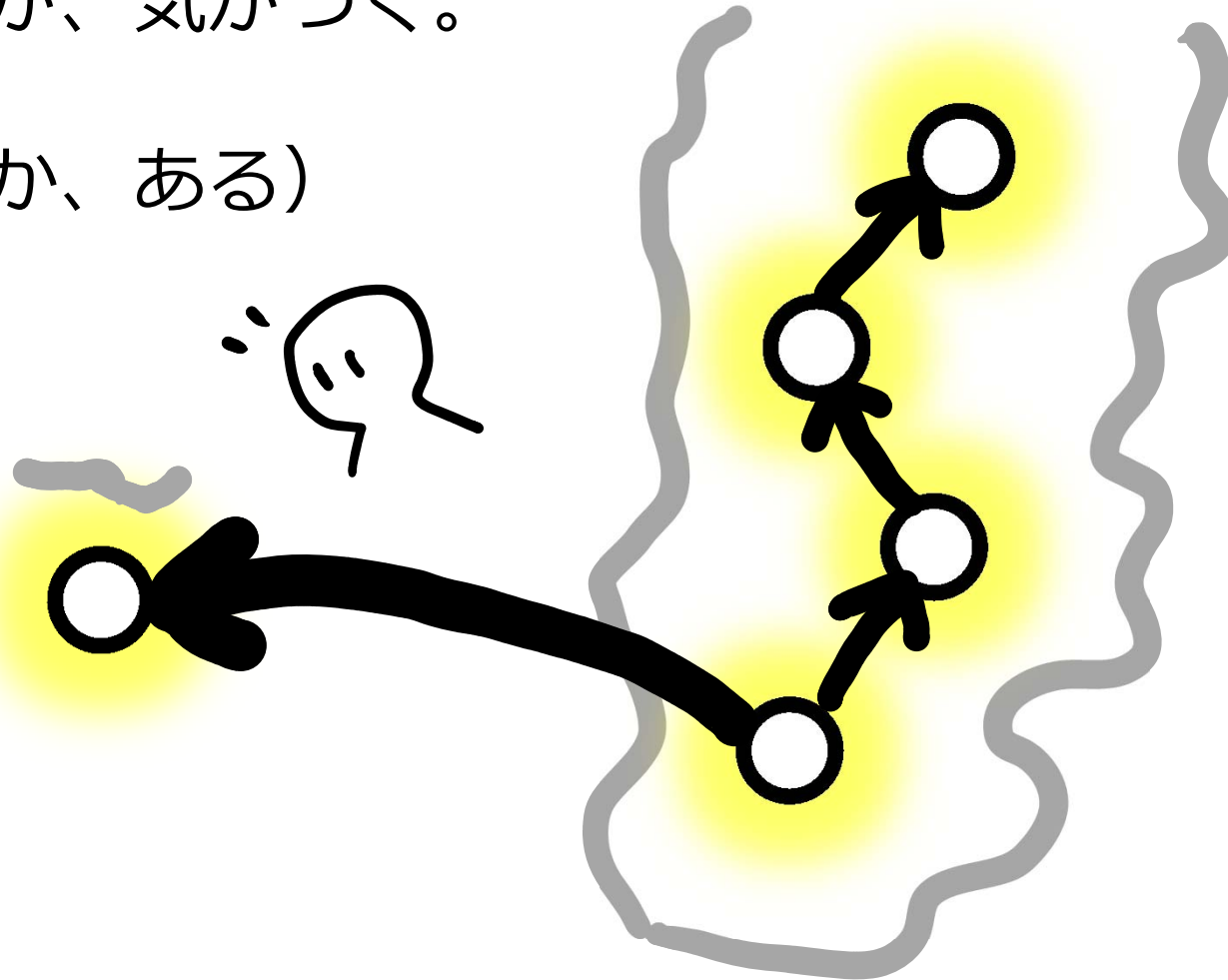


2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

目のいい人が、気がつく。

(ん？なにか、ある)

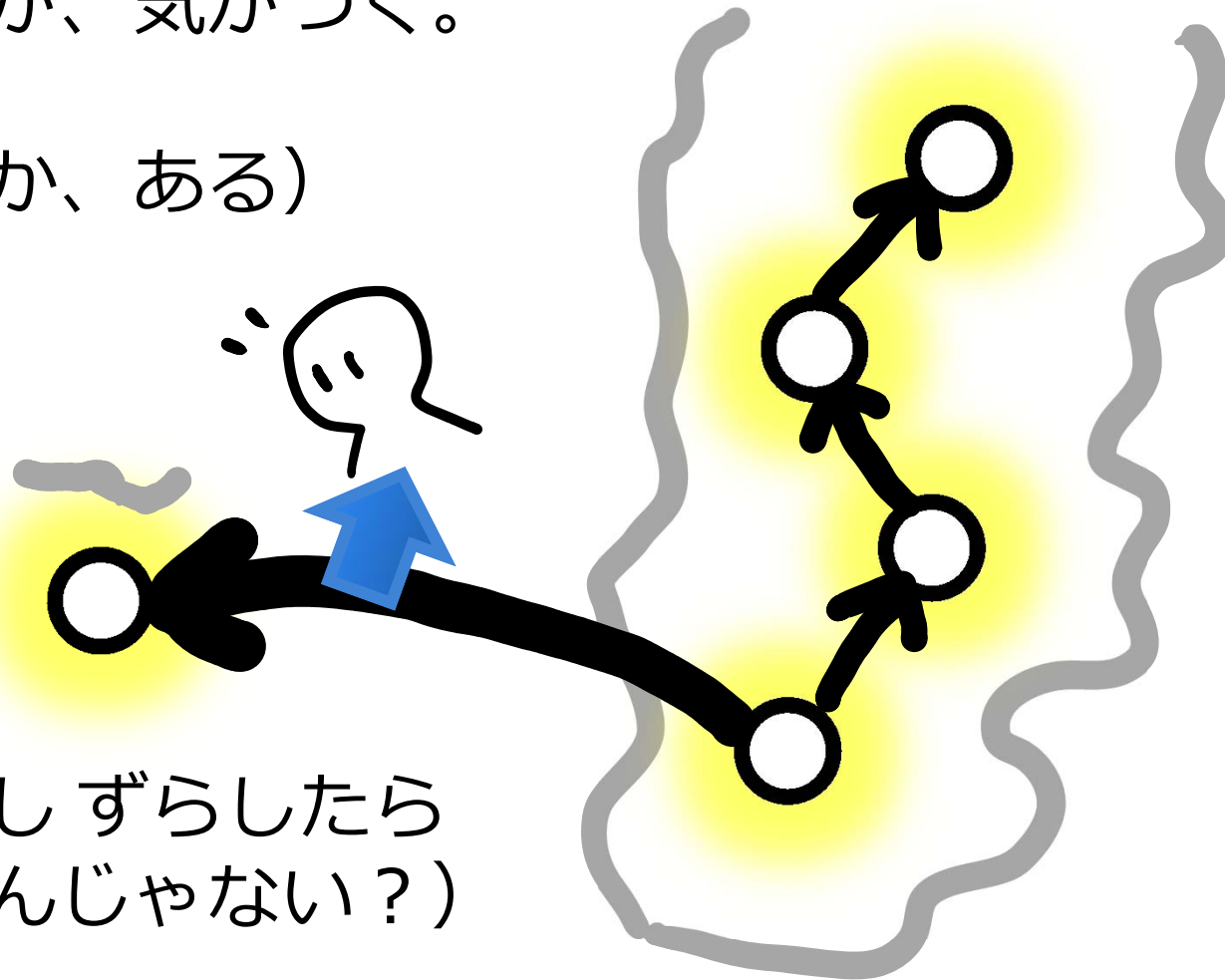


2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

目のいい人が、気がつく。

(ん? なにか、ある)



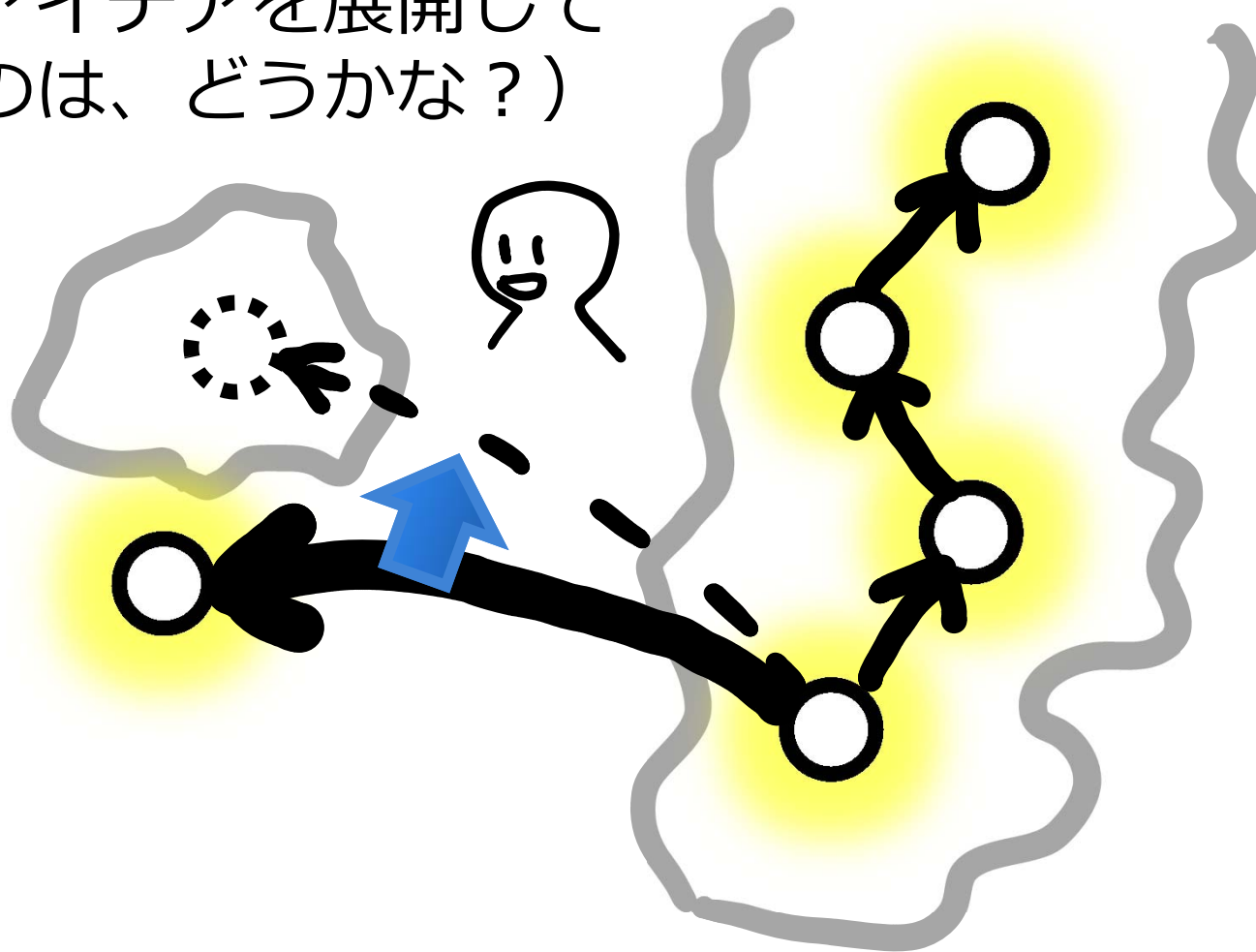
(これ、少しずらしたら  
成り立つんじゃない?)

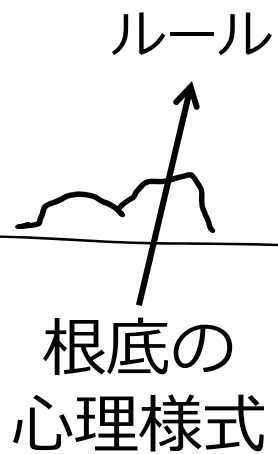
2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

(さっきのアイデアを展開して  
こういうのは、どうかな?)

意外な案を  
見つける。

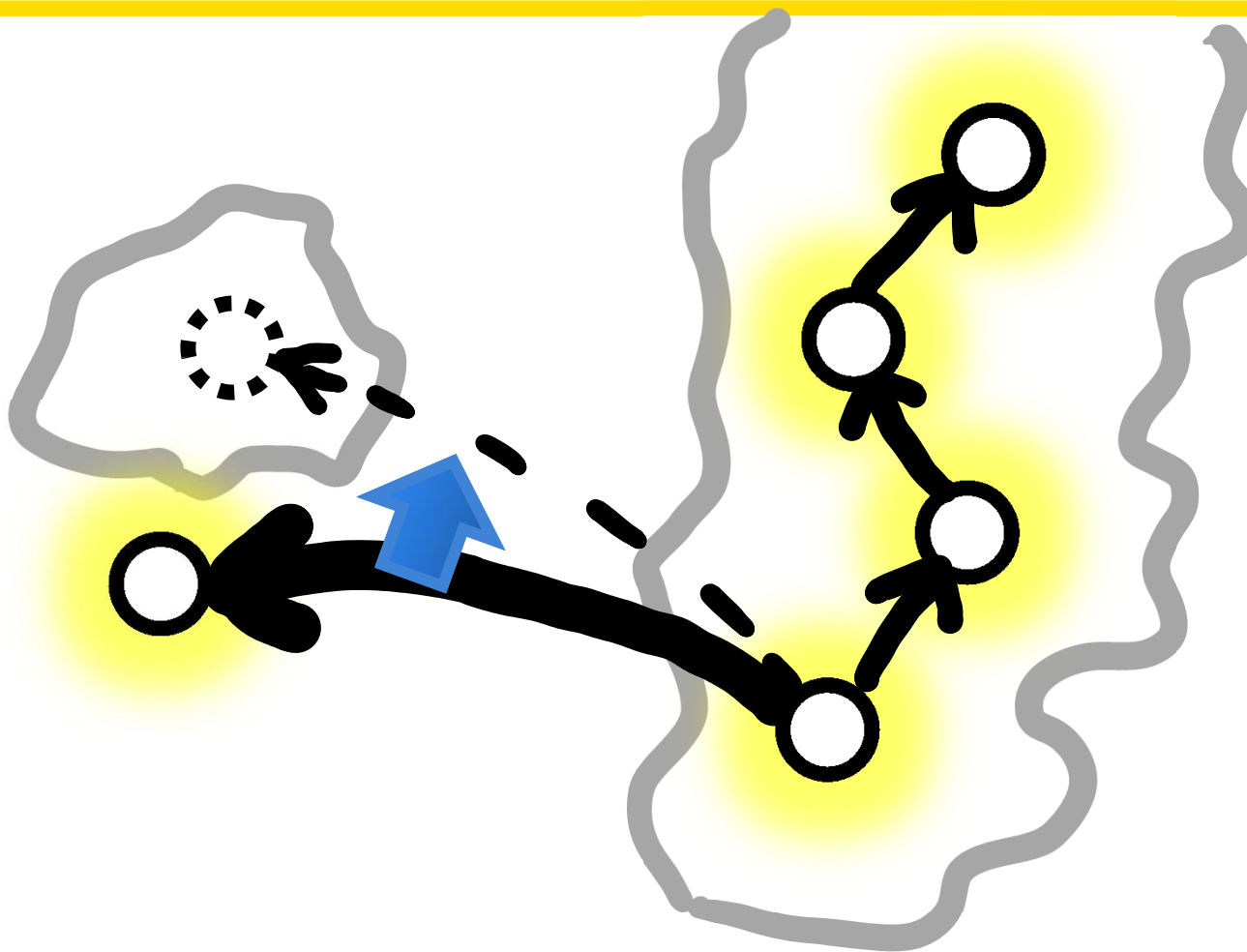




2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

突飛な案に目を向け、周辺に目を凝らす



# 2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

創造工学の  
文献各種より

読み物

「暗いは一歩ずつ」の傾向

未成熟な・突飛な案も出す

よぎれば「可能性」に気づく

良い所・新しい要素に注目する

“突飛さん” = 「多様性の担保」

# 2

## 未成熟な案を育成する Encourage Wild Ideas

創造工学の  
文献各種より

読み物

### 「暗いは一歩ずつ」の傾向

「精神の航海に漕ぎ出すことはそんなに易しいものではない」  
「既成概念は新しい考えを受け入れる際の障害となる」  
「創造力を妨げる今一つの傾向は、われわれの“順応したい”という熱望である。」  
「『パカに見えるのがいやだから』という怖れは、人と違って  
いると思われたくない気持ちと一致する」  
「臆病はまた、創造的な試みに乗り出したあとでわれわれを立ち止まらせる小鬼でもある」

### 未成熟な・突飛な案も出す

「少なくとも自分のアイデアが一つぐらいは使いものになる  
かもしれないと思うだけでよいではないか」  
「バカバカしいアイデアでも、グループを息抜きさせるという  
点では効用がある」  
「勇気を出してアイデアを考えよう、そしてそれを思い切って  
試してみよう。人が何と言おうと、かまわないことだ。」  
「可能な限り最も奔放なアイデアを思いつく努力をしなければ  
ならない。そうすることによって、われわれのアイデア装  
置すなわちイマジネーションの準備運動を行なう」  
「他人にバカに見えるのと、自分にバカに見えるのと、どちら  
がいけないか？ 仮に他人が君のアイデアを少々バカげている  
と思っても、そのために自分で自分の創造精神を見捨ててし  
まってよいものかね？」

### よぎれば「可能性」に気づく

「創造力の問題においては特にイマジネーションを判断力に優  
先させて、対象のまわりを徘徊させること」  
「準備段階のひらめきを小うるさい判断力に妨害される前に、  
紙に書き留めるとよい。そうすれば、そのうちのどれかが鍵穴  
と鍵のようにぴたりと合うようになる」

### 良い所・新しい要素に注目する

「良いアイデアは大抵生まれた時には突飛なものだということ  
を忘れてはならない」  
「世の福利はすべて誰かの“バカげた”アイデアからもたらさ  
れている」  
「どのようなアイデアも、賞賛とはいわないまでも、少なく  
とも聞いてもらうことを必要とする。たとえ役に立たないもの  
でも、努力を継続させるには激励が必要だ。」  
「心中創造的な努力を賞賛している」

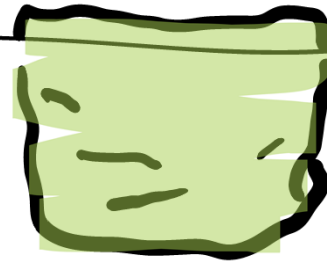
### “突飛さん” = 「多様性の担保」

「因襲主義。因襲は独創性の天敵」 (因襲：昔から続いているしきたり)  
「自分では『つまらない』と思っているアイデアも他の誰の  
よりも優れていることもありうるし、また、最上のアイデア  
を作る組み合わせには是非とも必要なものかもしれない」

3

量を求める

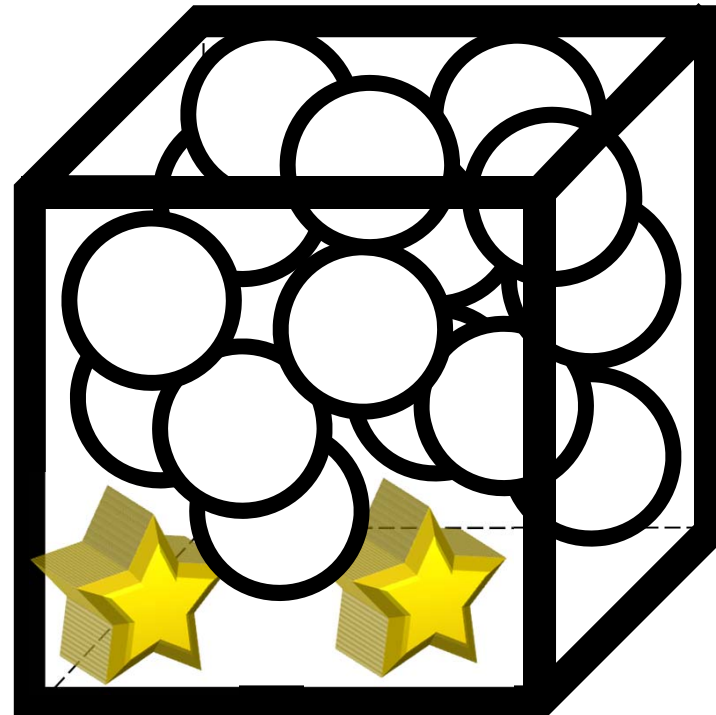
Go for Quantity



3

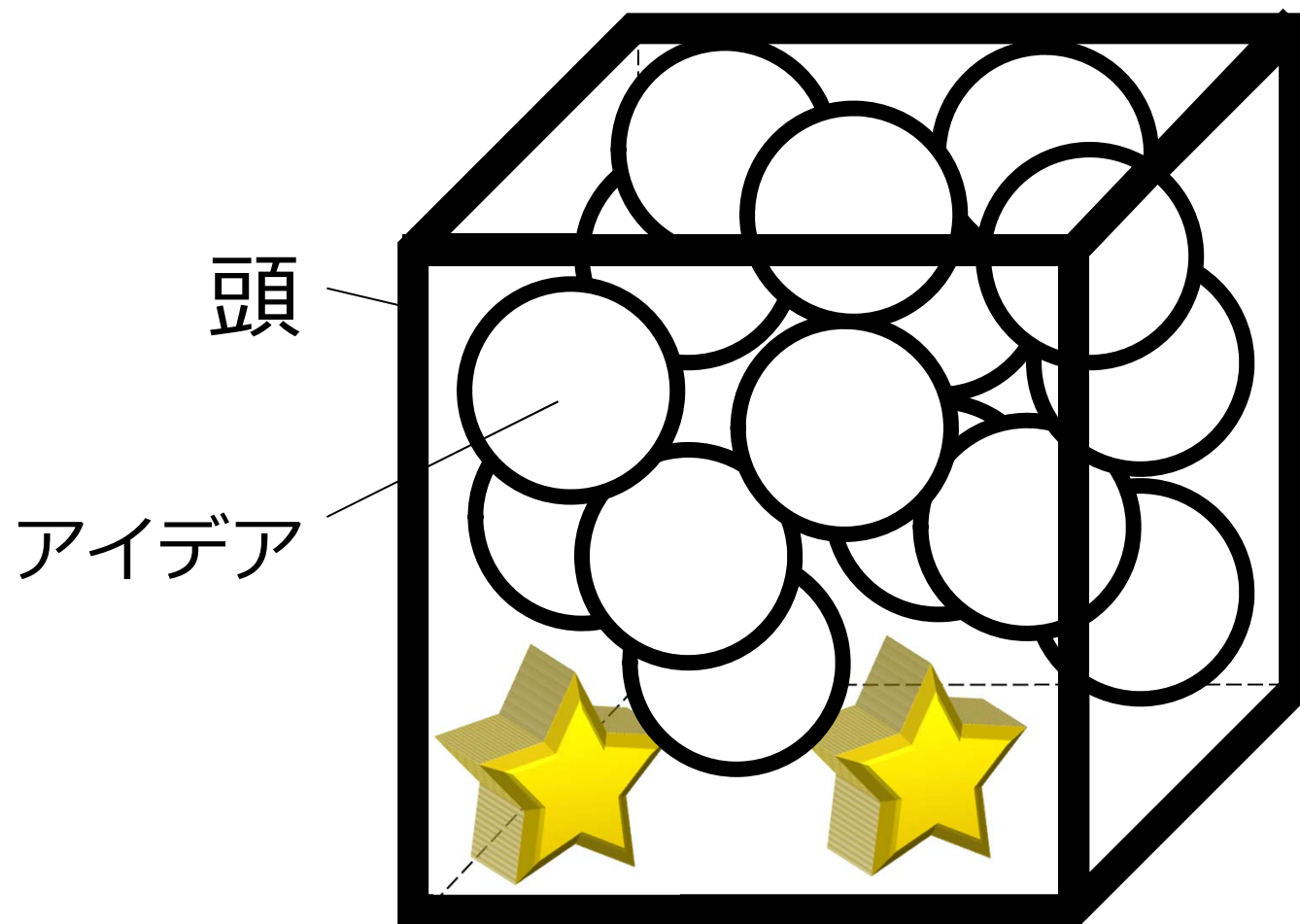
量を求める  
Go for Quantity

「箱とボール」モデル



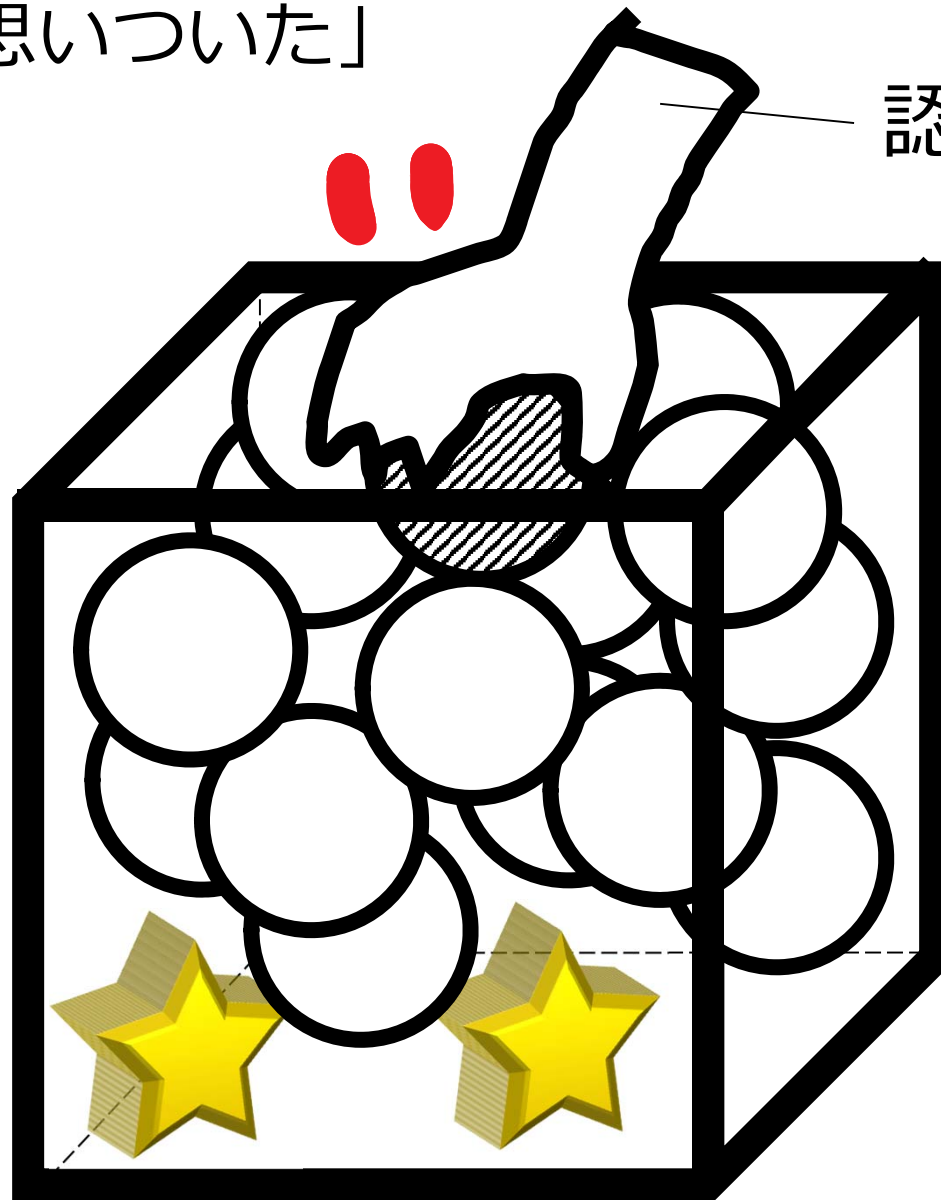


「さあ、アイデアを出そう」とした時の頭の中



「思いついた」

認知

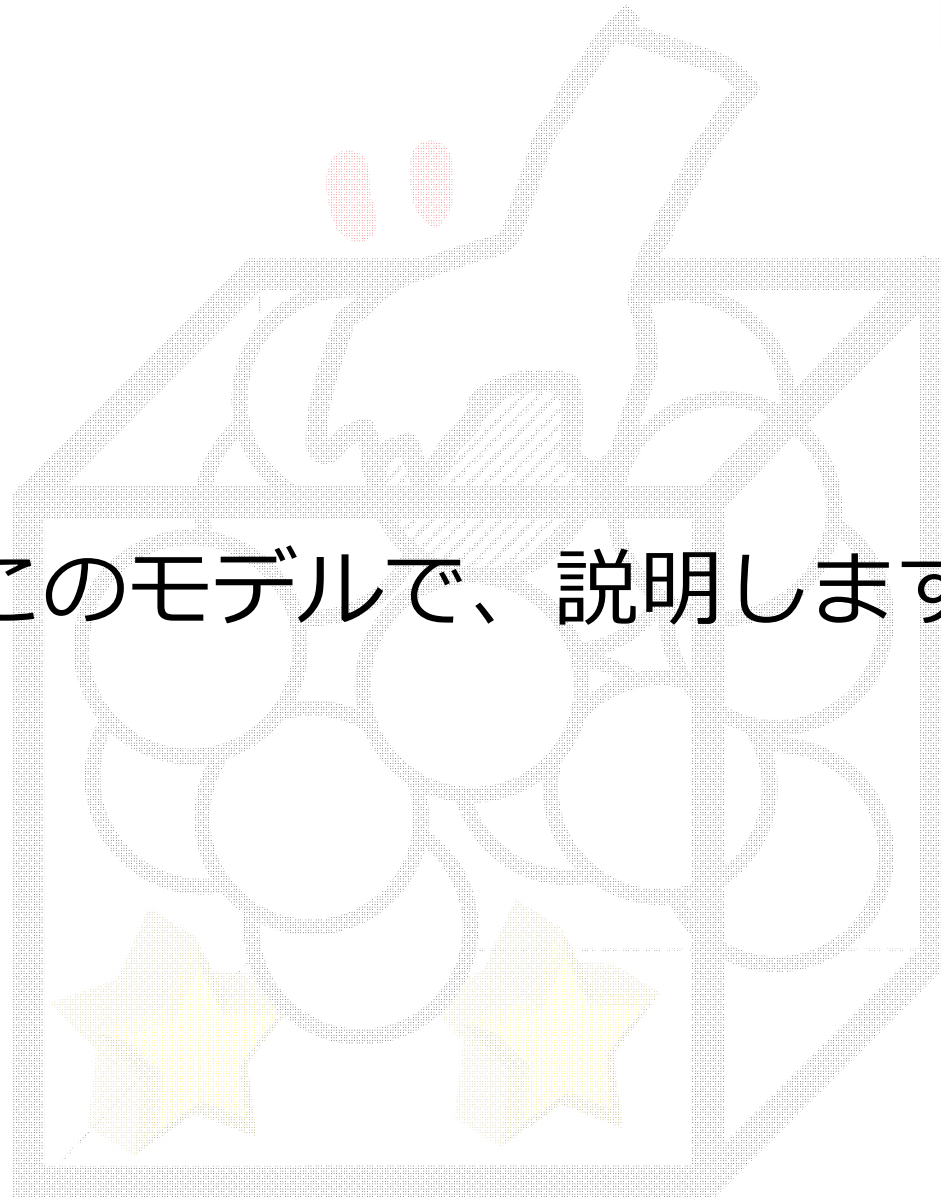


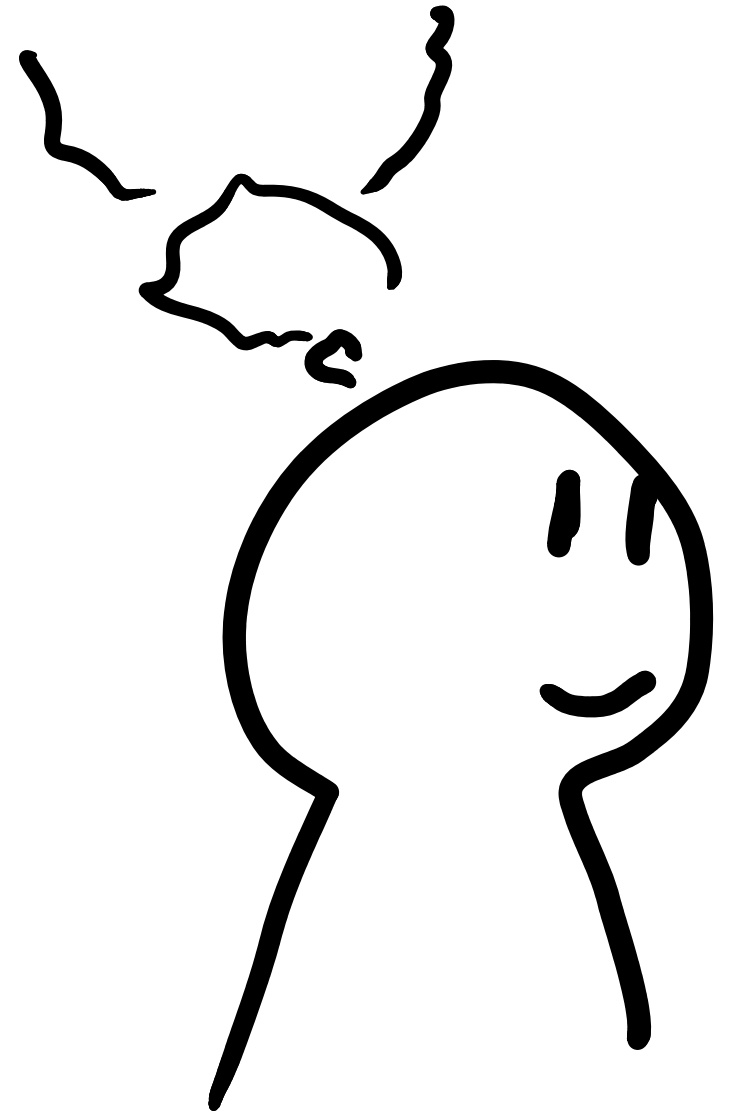
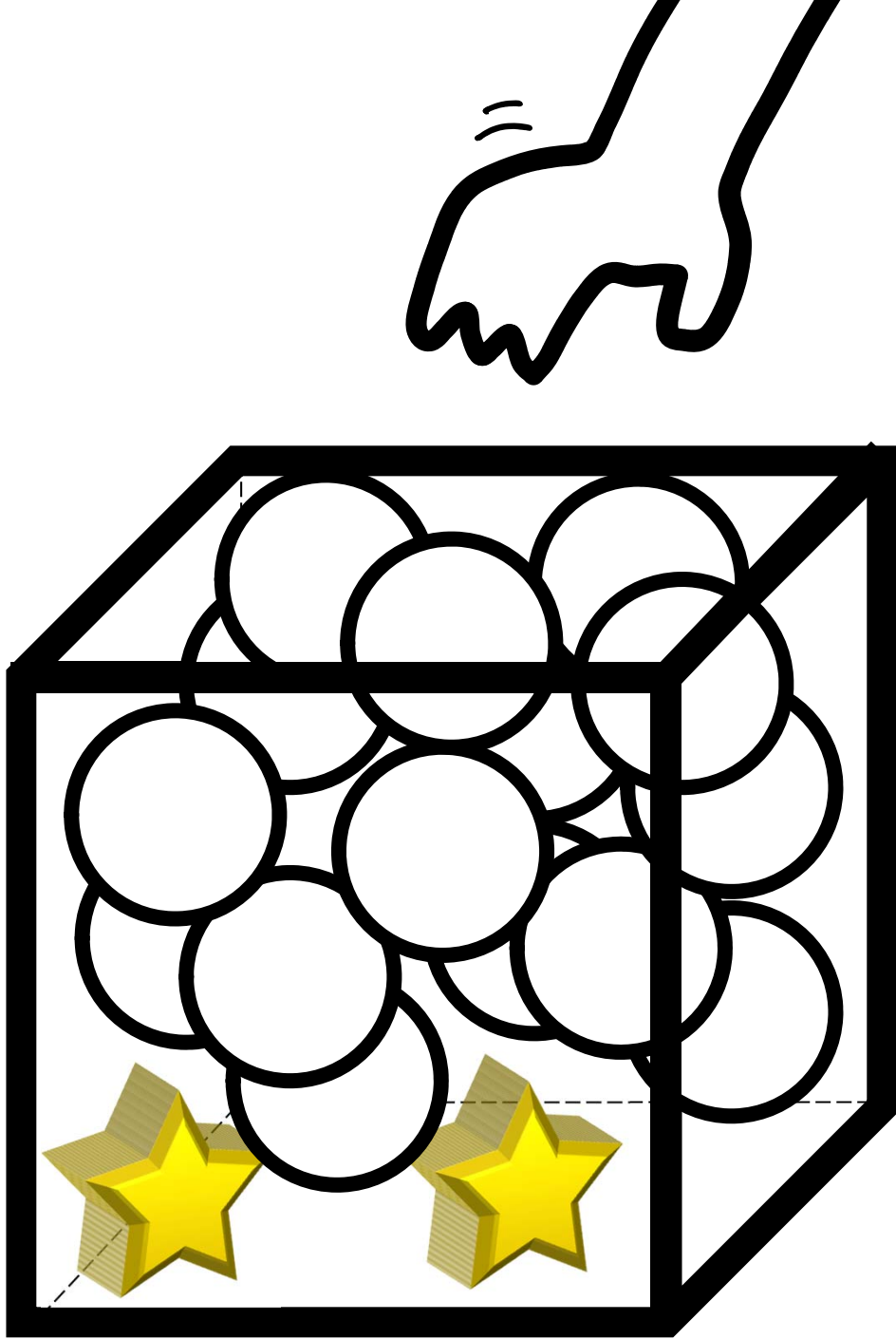
「思いついた」

○ = 平凡

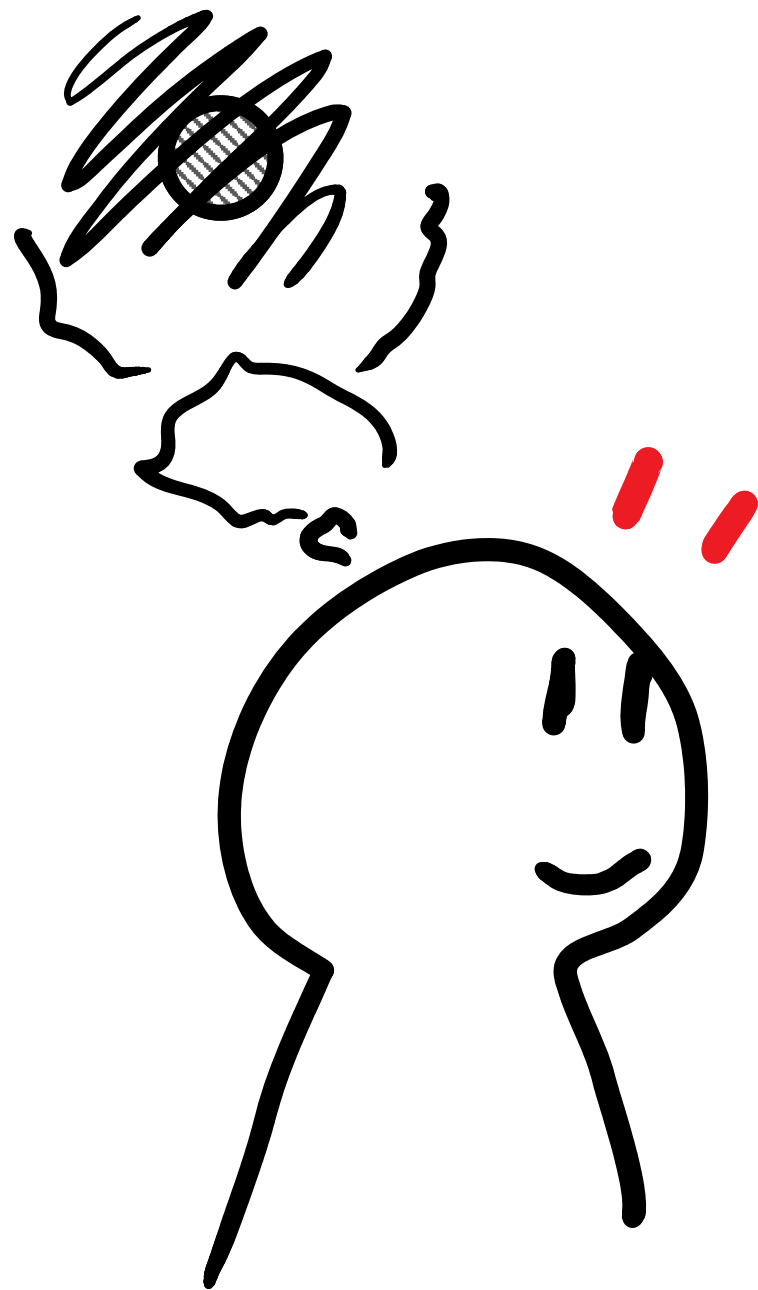
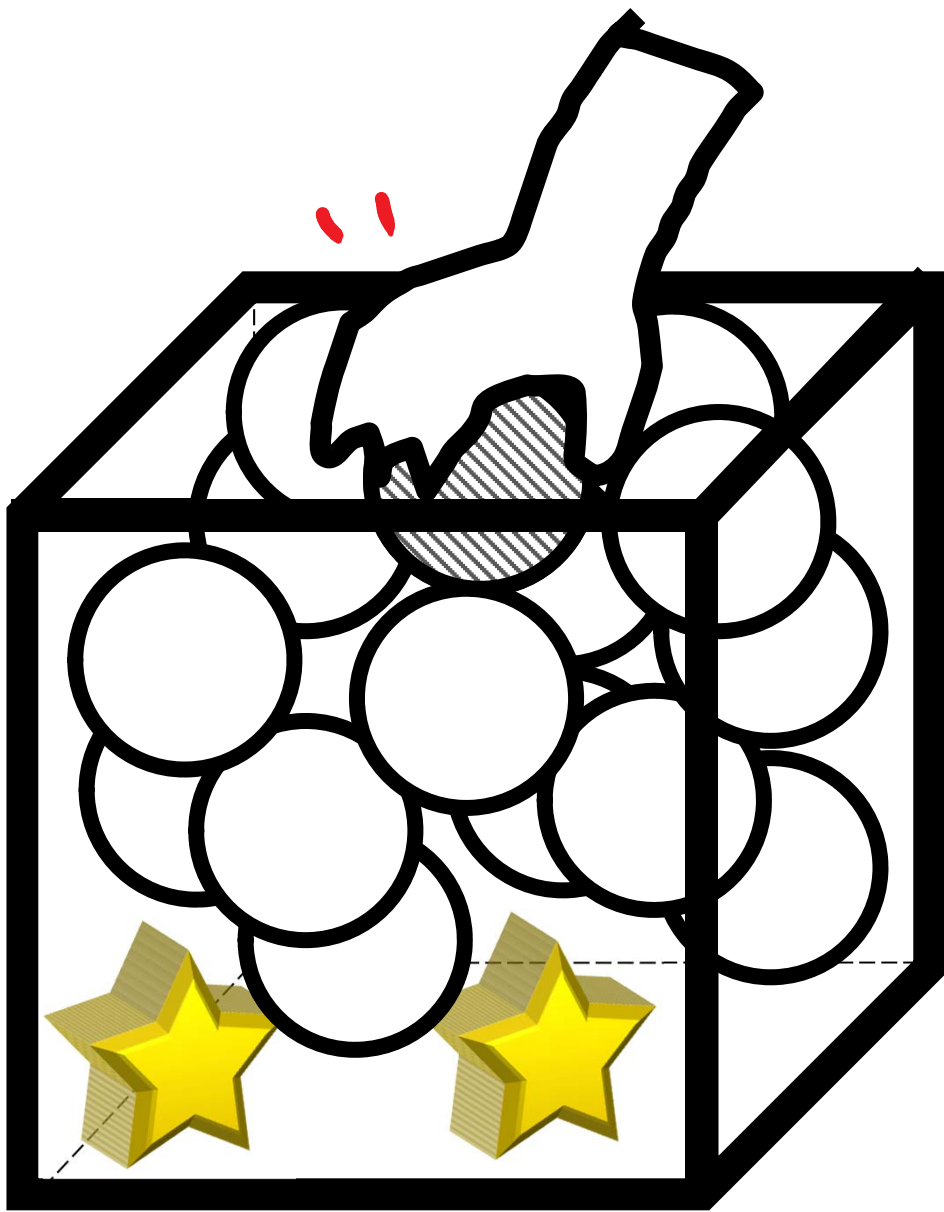
このモデルで、説明します

☆ = 独創

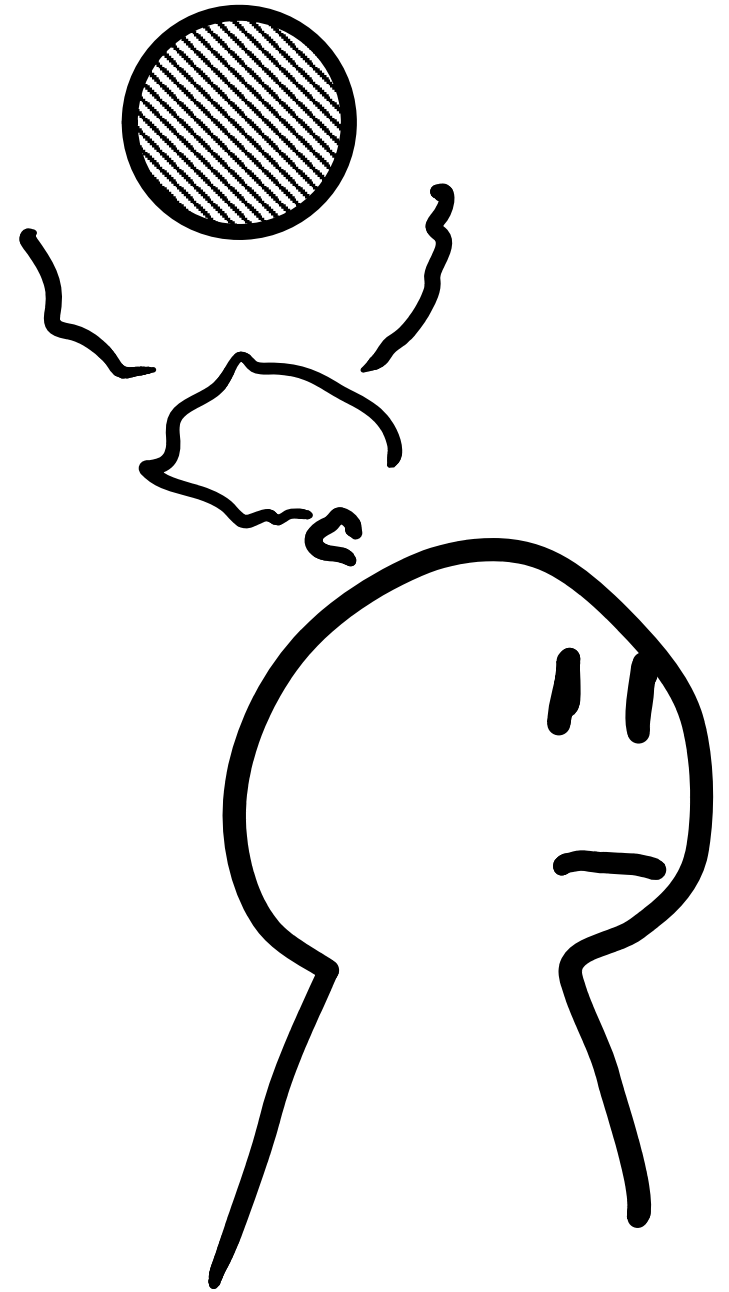
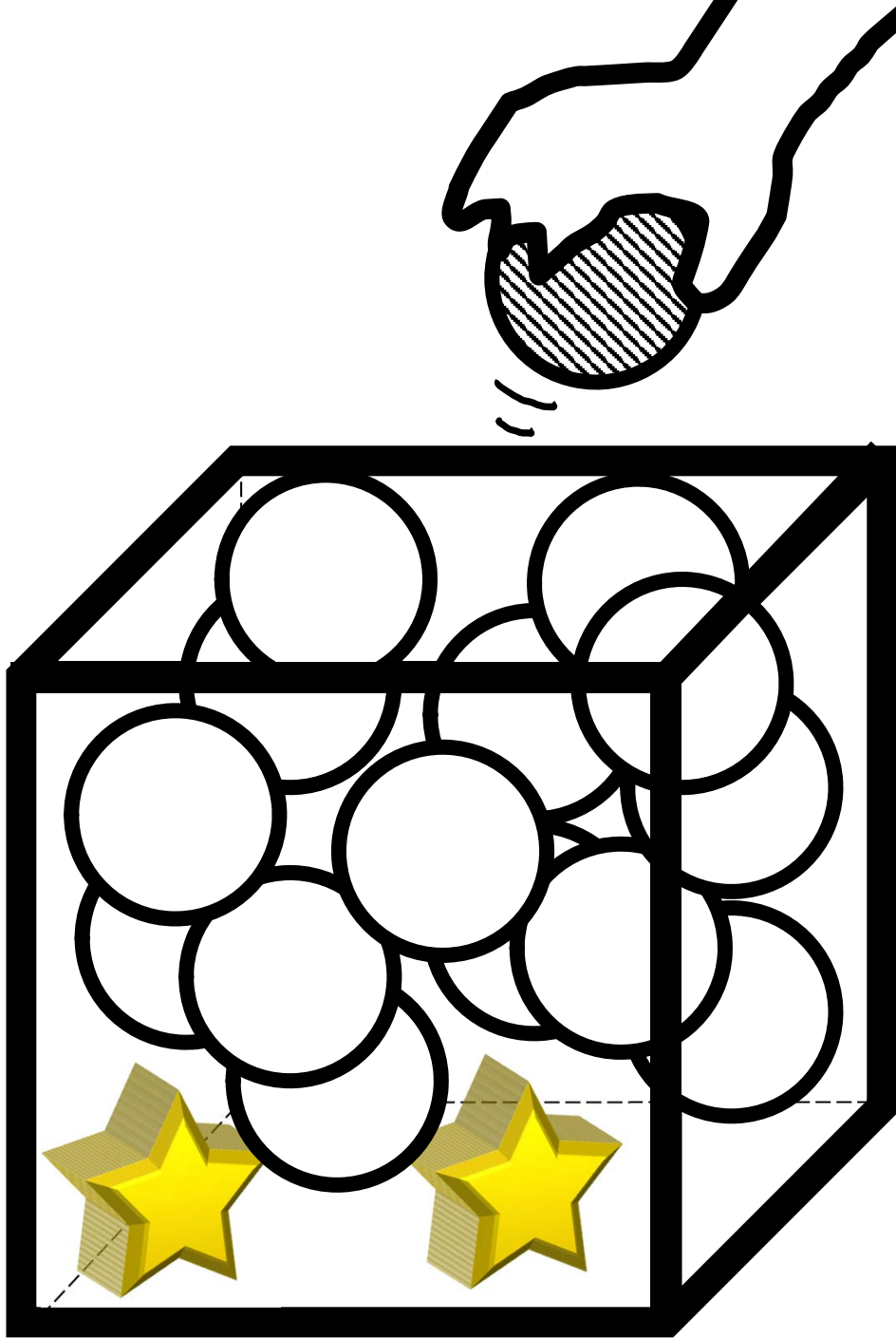




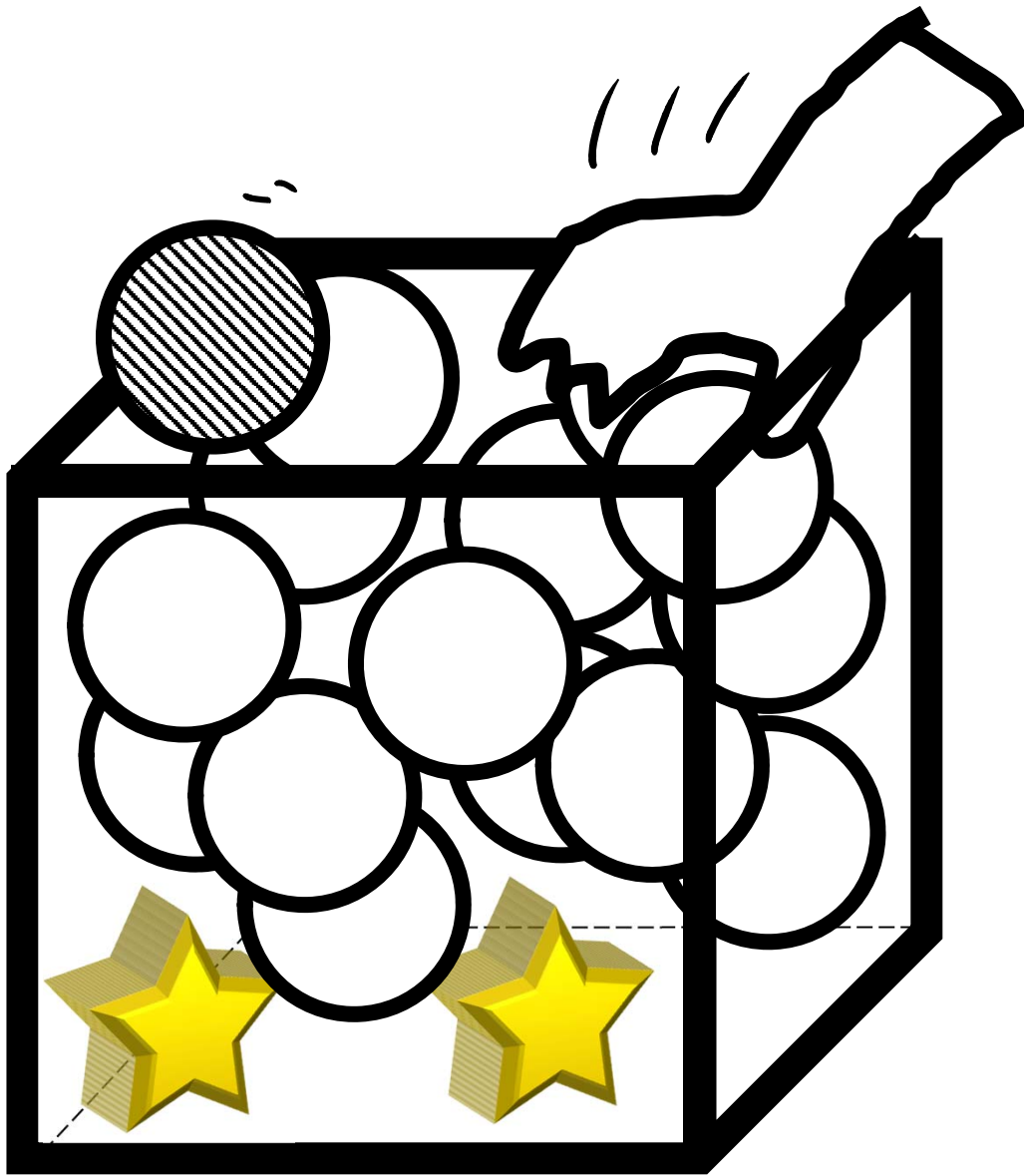
「何か、いい案は・・・」



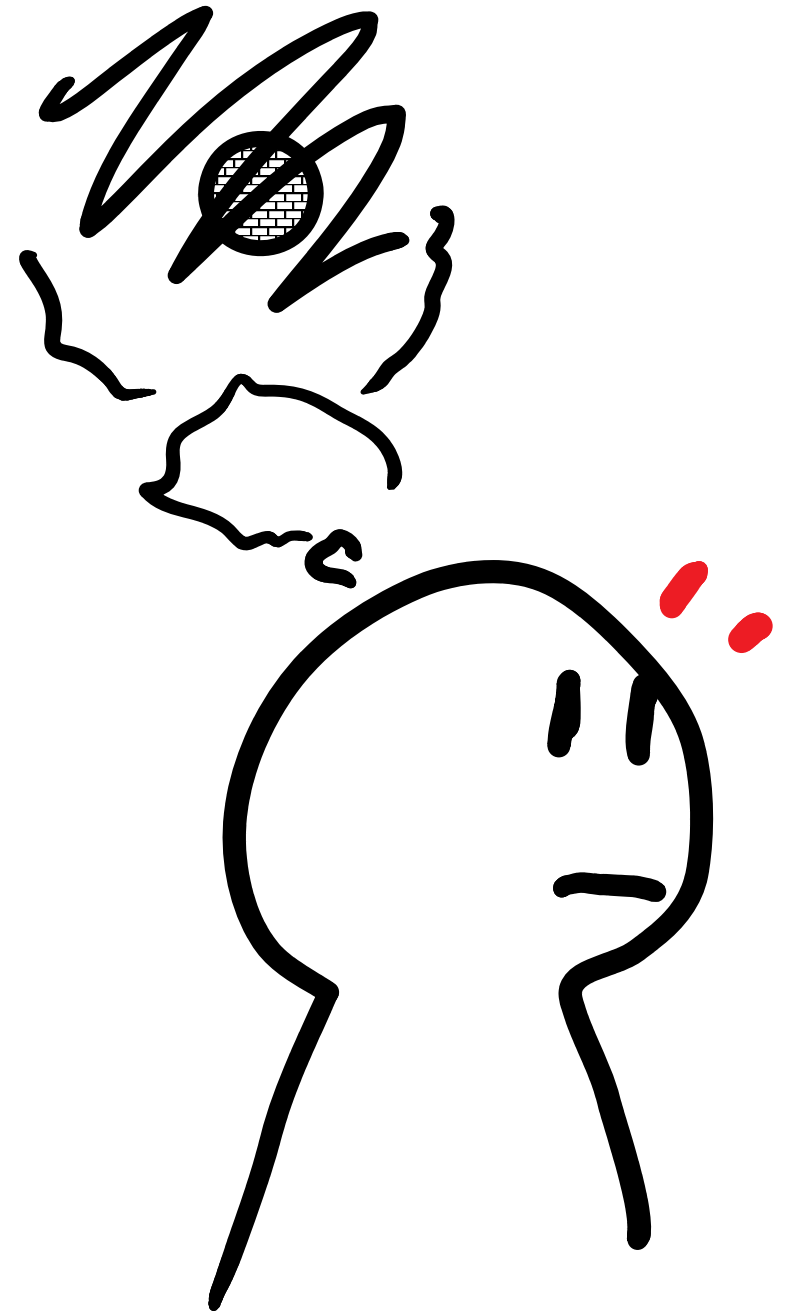
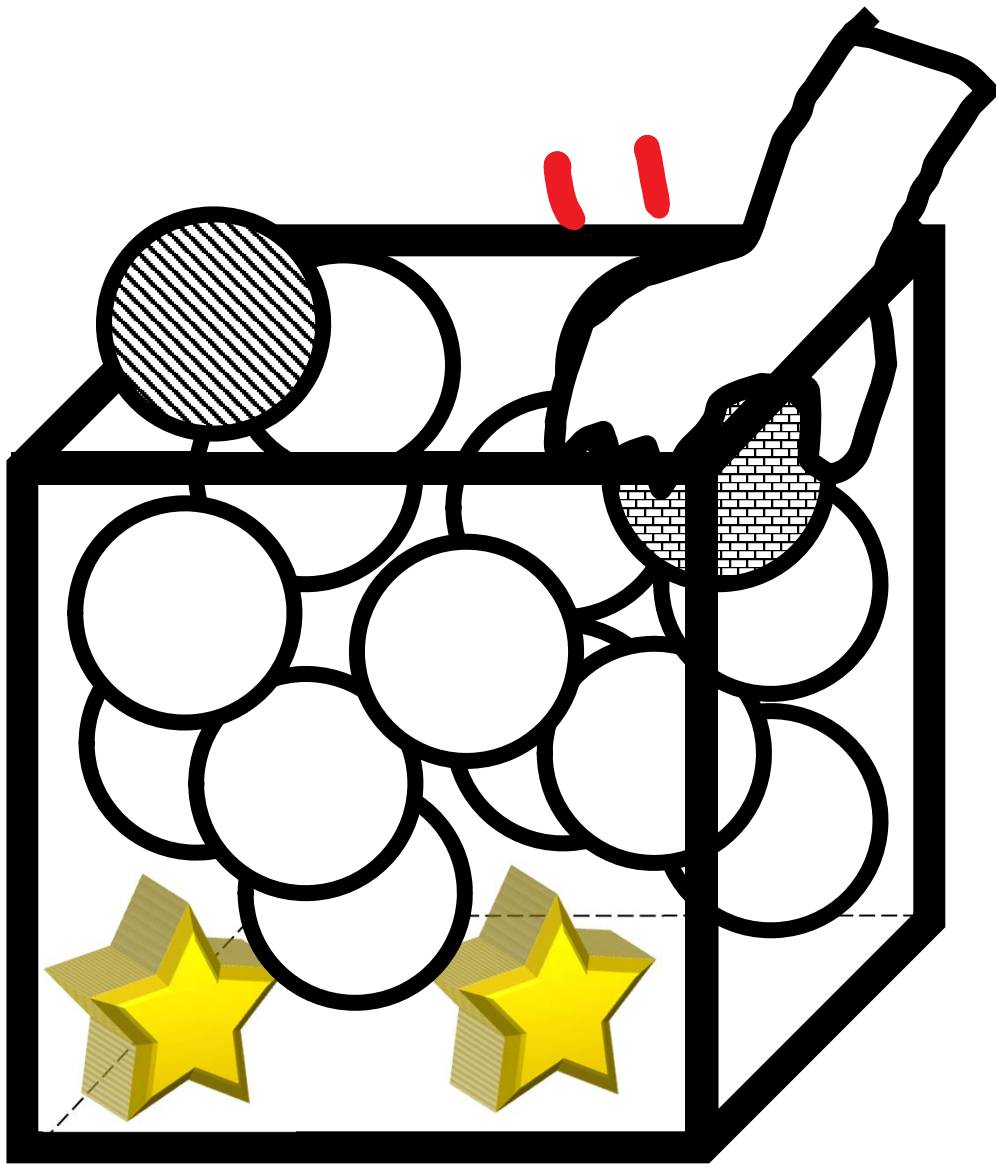
「あ！そうだ。じゃあ・・・」



「うーん、つまらないな、これ」

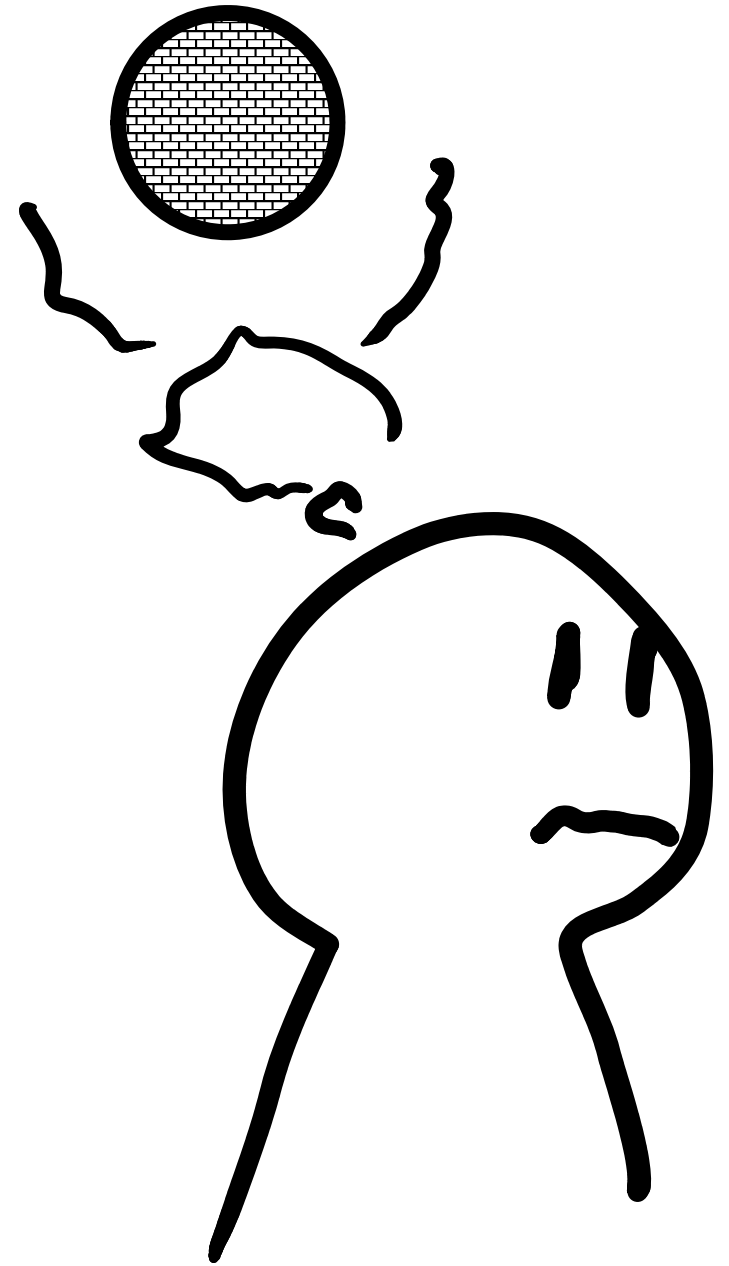
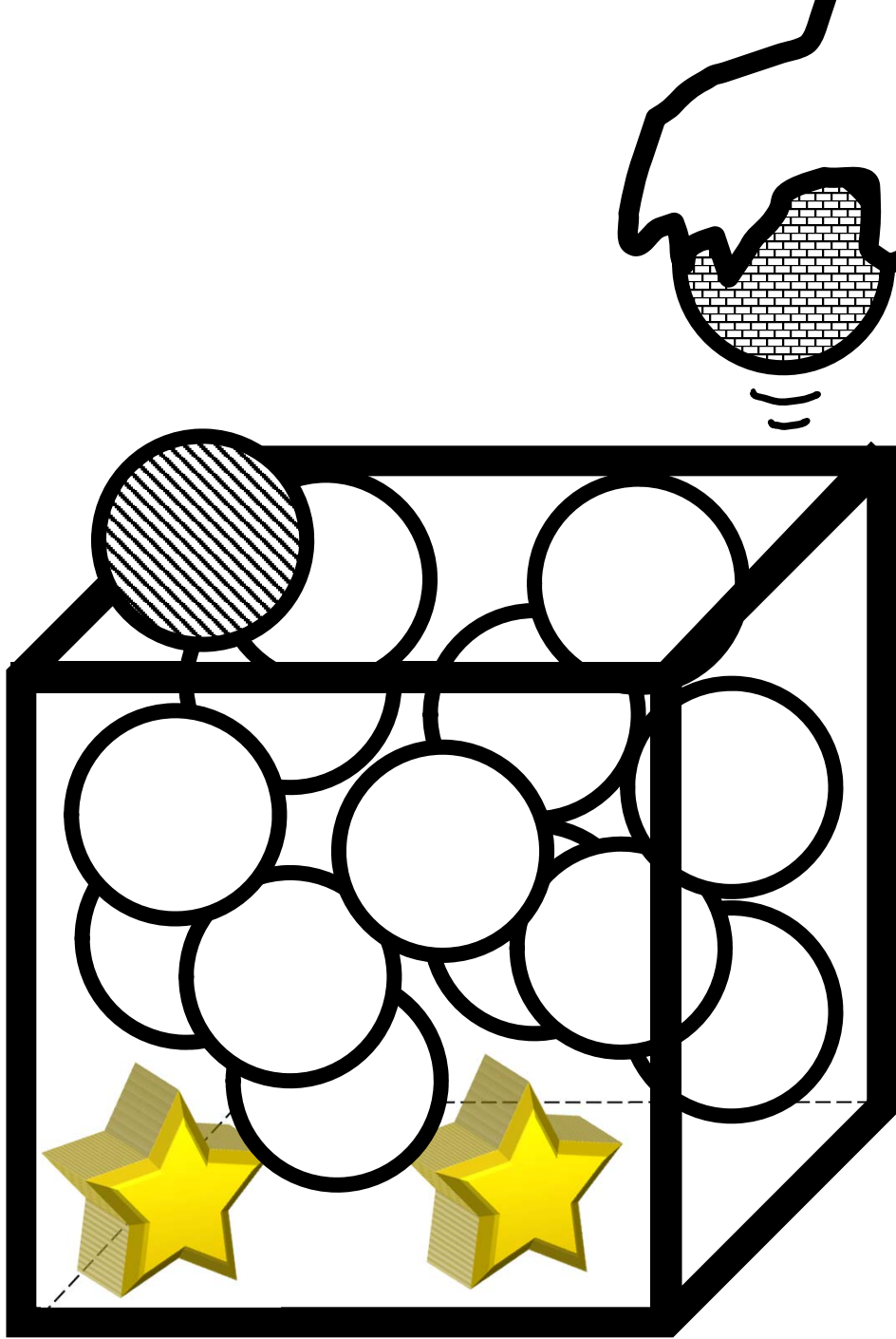


「えーっと、他には・・・」

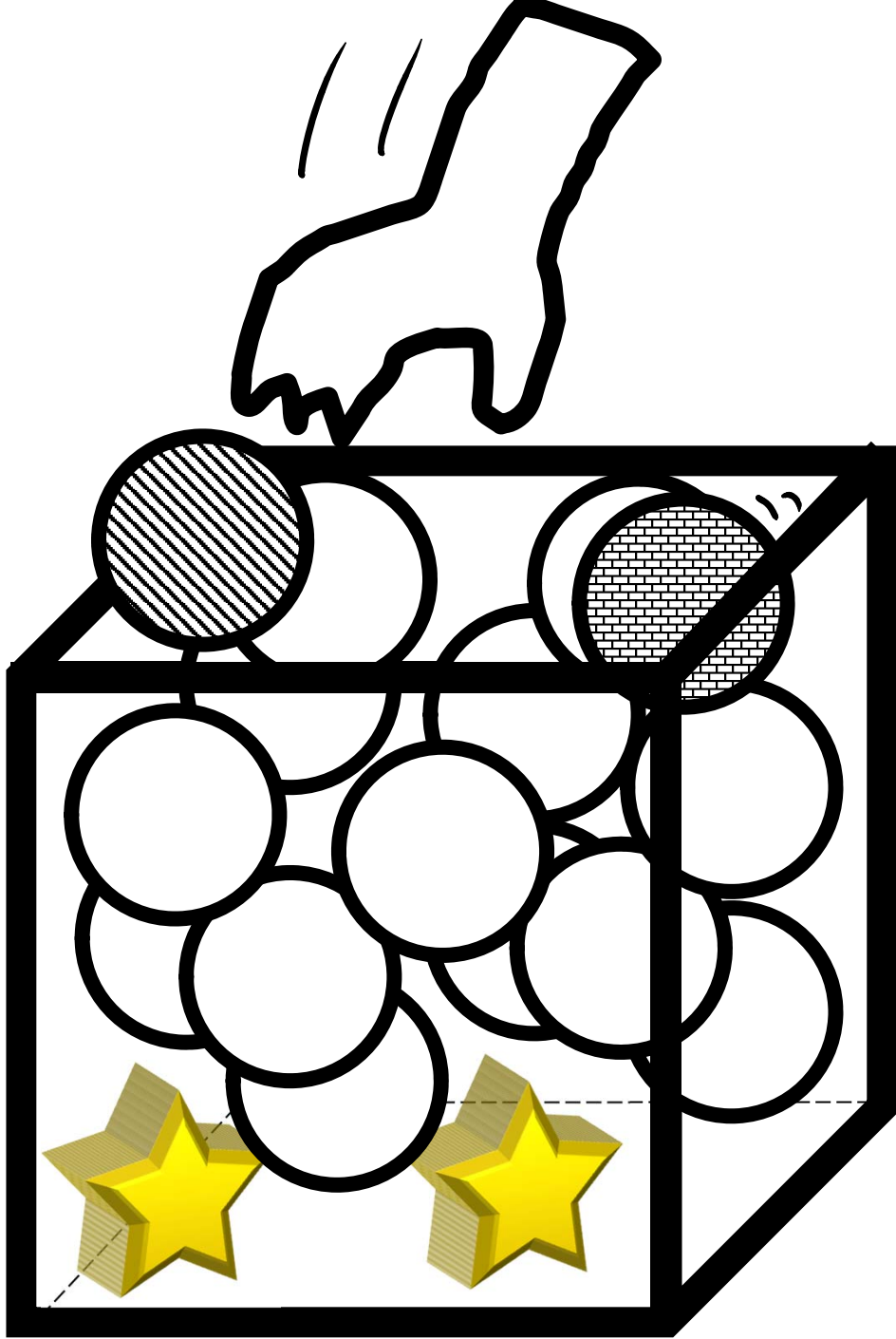


「おっ！ そうだ！」

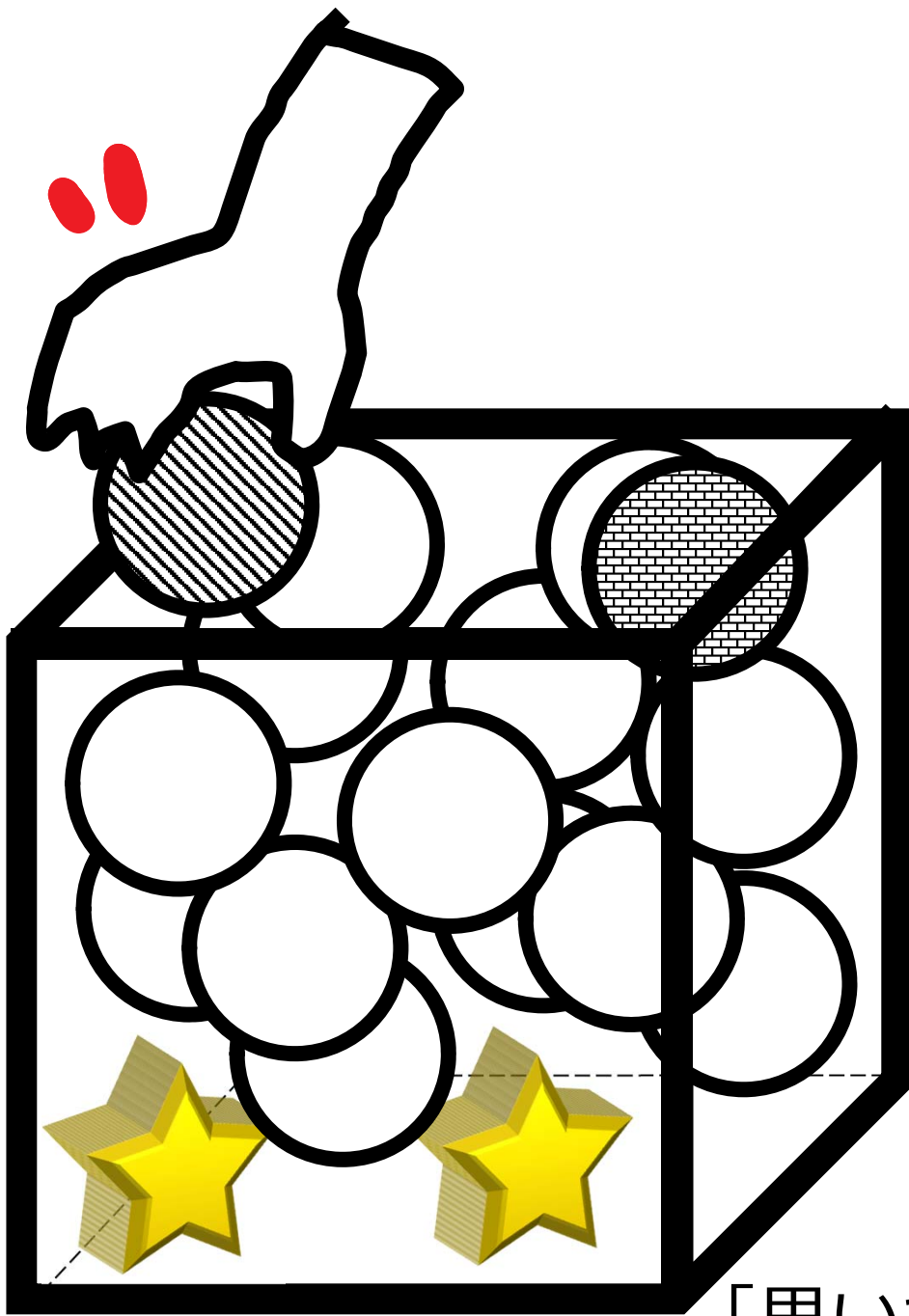




「うむー。これも駄目だな」



「さて、他には・・・」



「思いついた！  
いや、これ、さっき捨てたやつだ」

さっきから、  
同じことばかり考えているなあ。

もう、新しい考えも出てこないし  
ちょっと、休憩。

コーヒーでも飲み行くか...

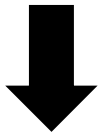


どうすれば、良かったのか？

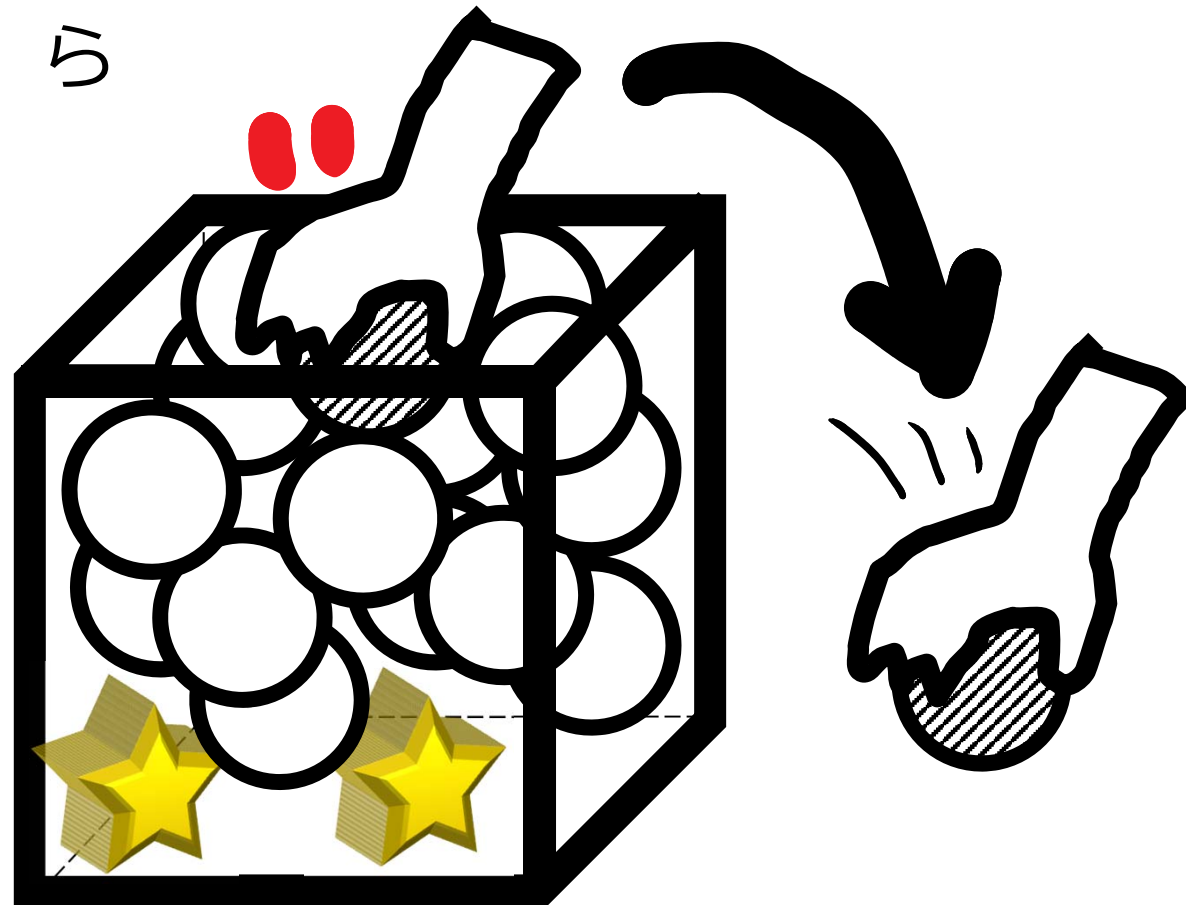
3

量を求める  
Go for Quantity

「思いついた」ら



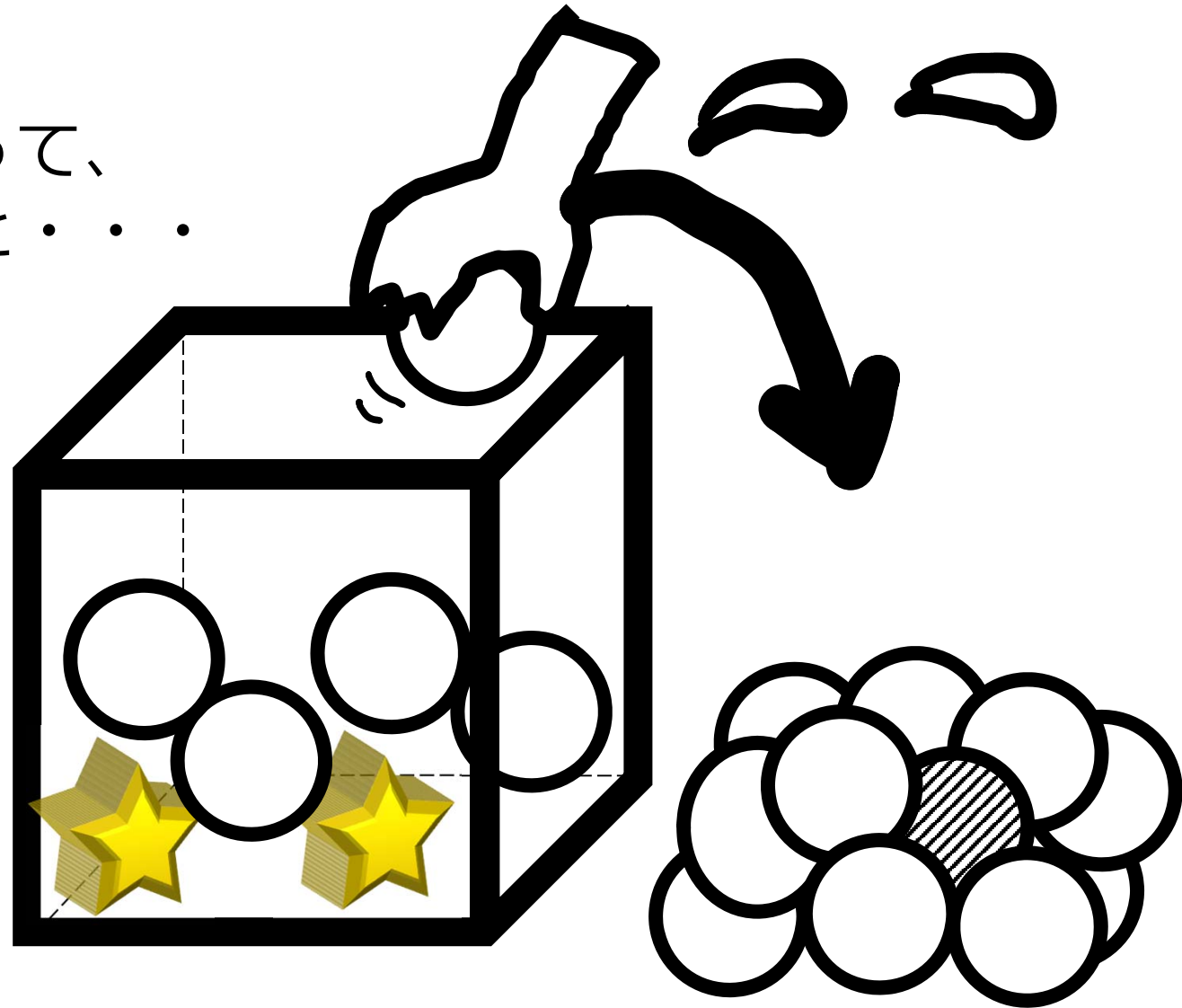
「外に出す」



3

量を求める  
Go for Quantity

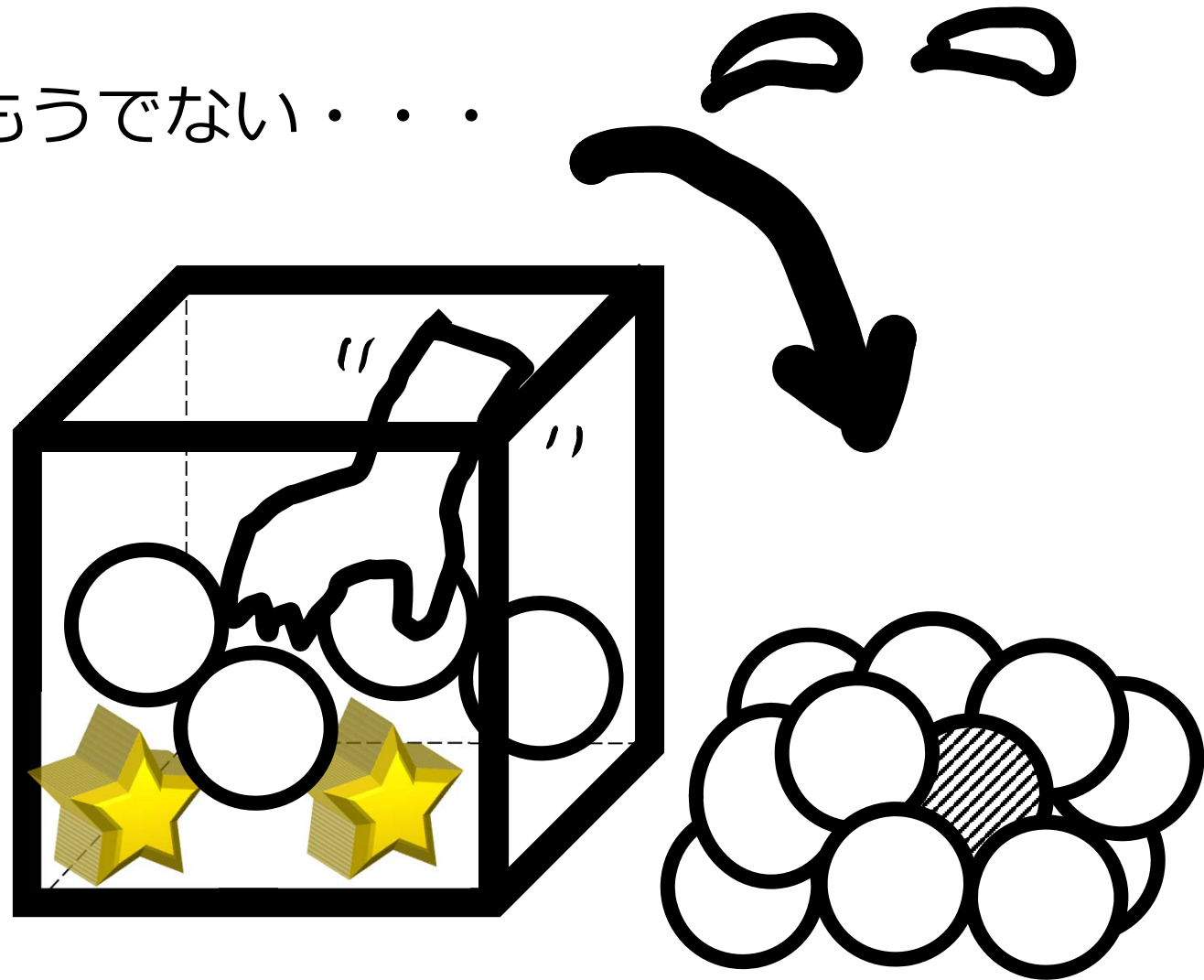
とって、とって、  
とっていと...



3

量を求める  
Go for Quantity

出し尽くして、もうでない・・・





3

量を求める  
Go for Quantity

出し尽くして、もうでない・・・



でも、それでも、  
頑張ります。

3

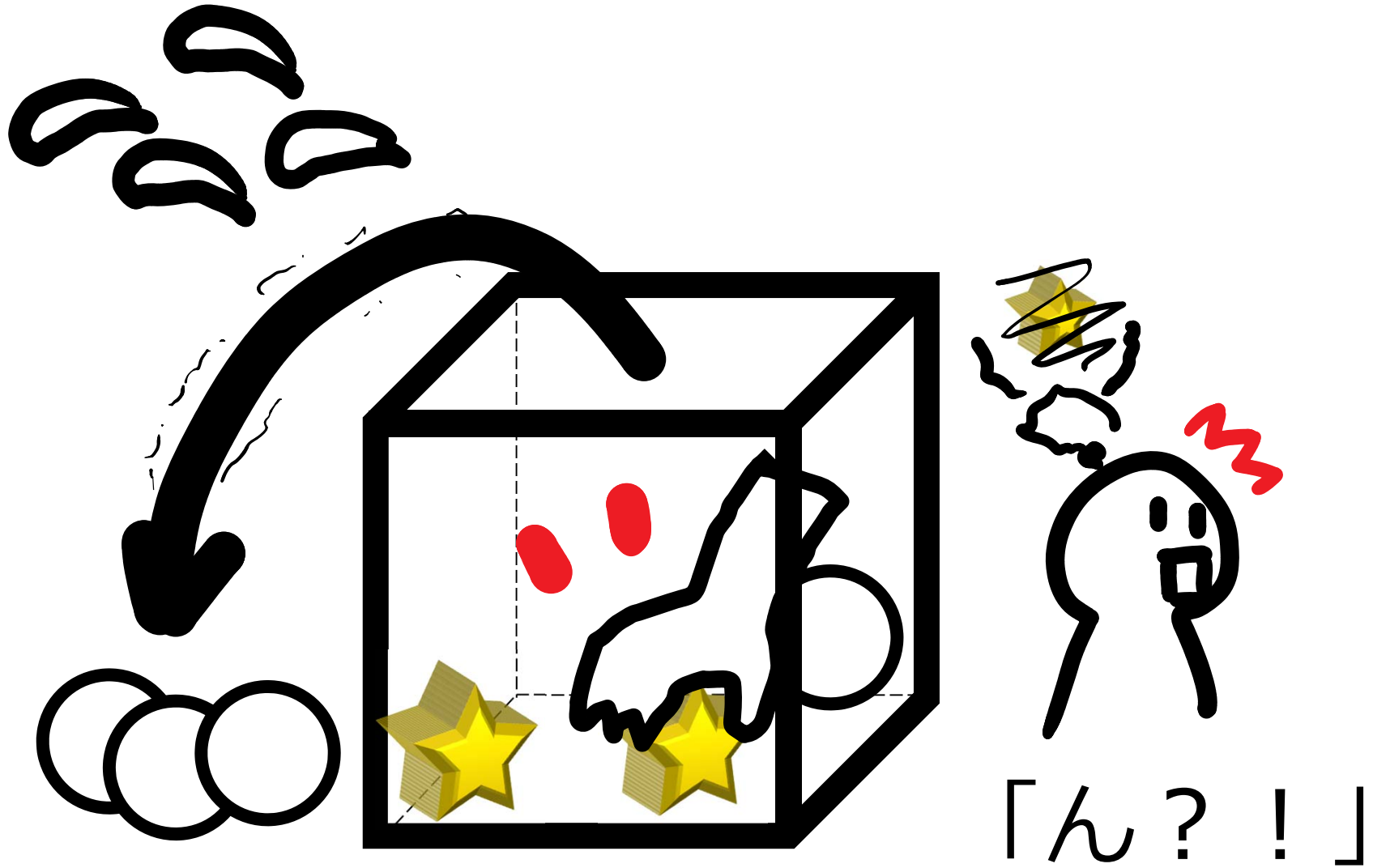
量を求める  
Go for Quantity



「苦し紛れだけれど  
なんとか、また1個…」 90

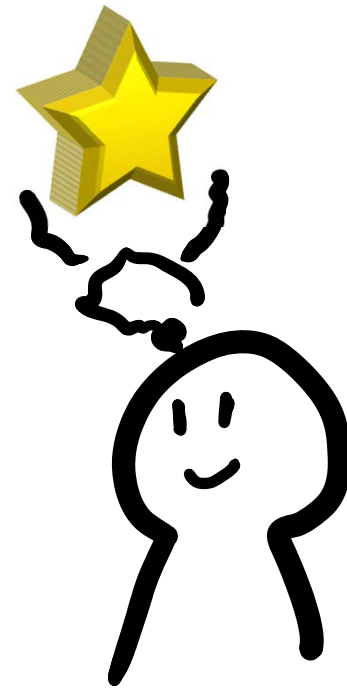
3

量を求める  
Go for Quantity



3

量を求める  
Go for Quantity



「おお」

ルール

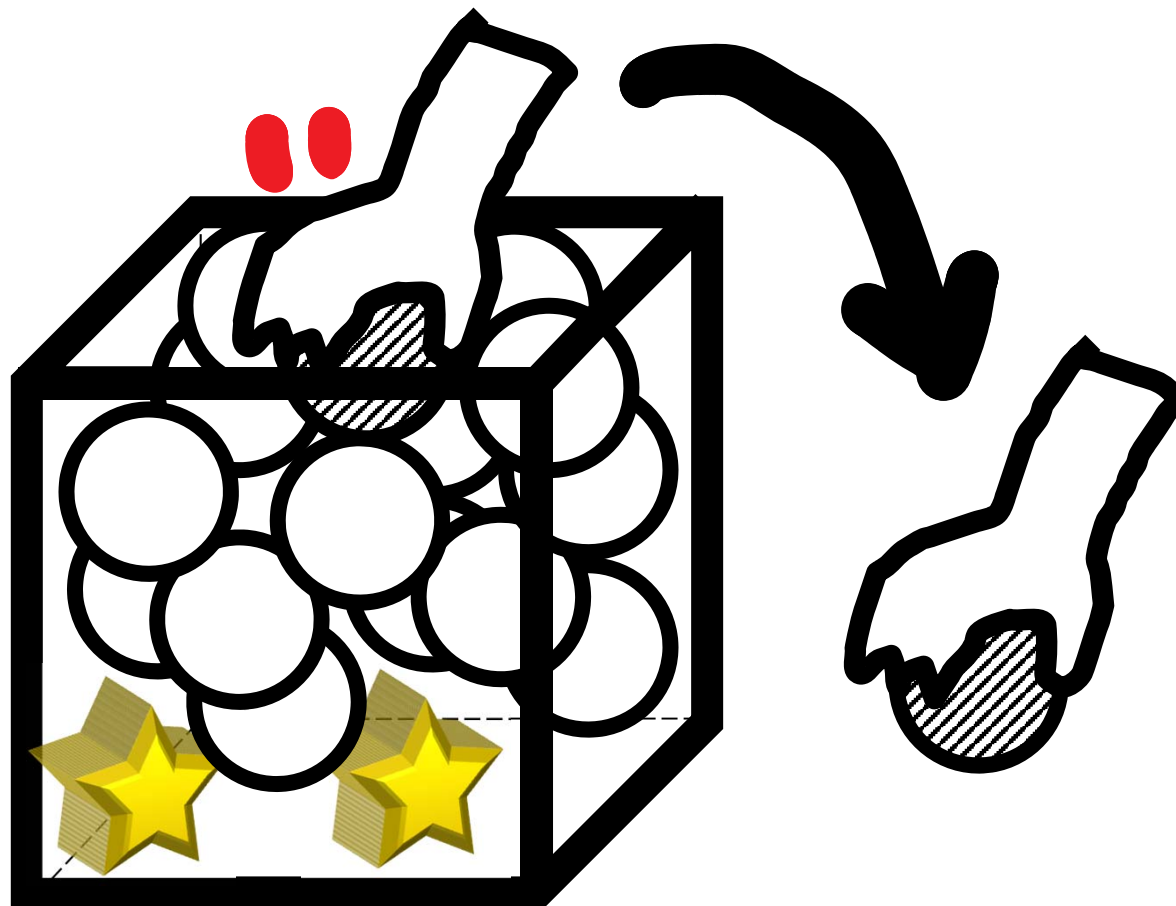
3

量を求める

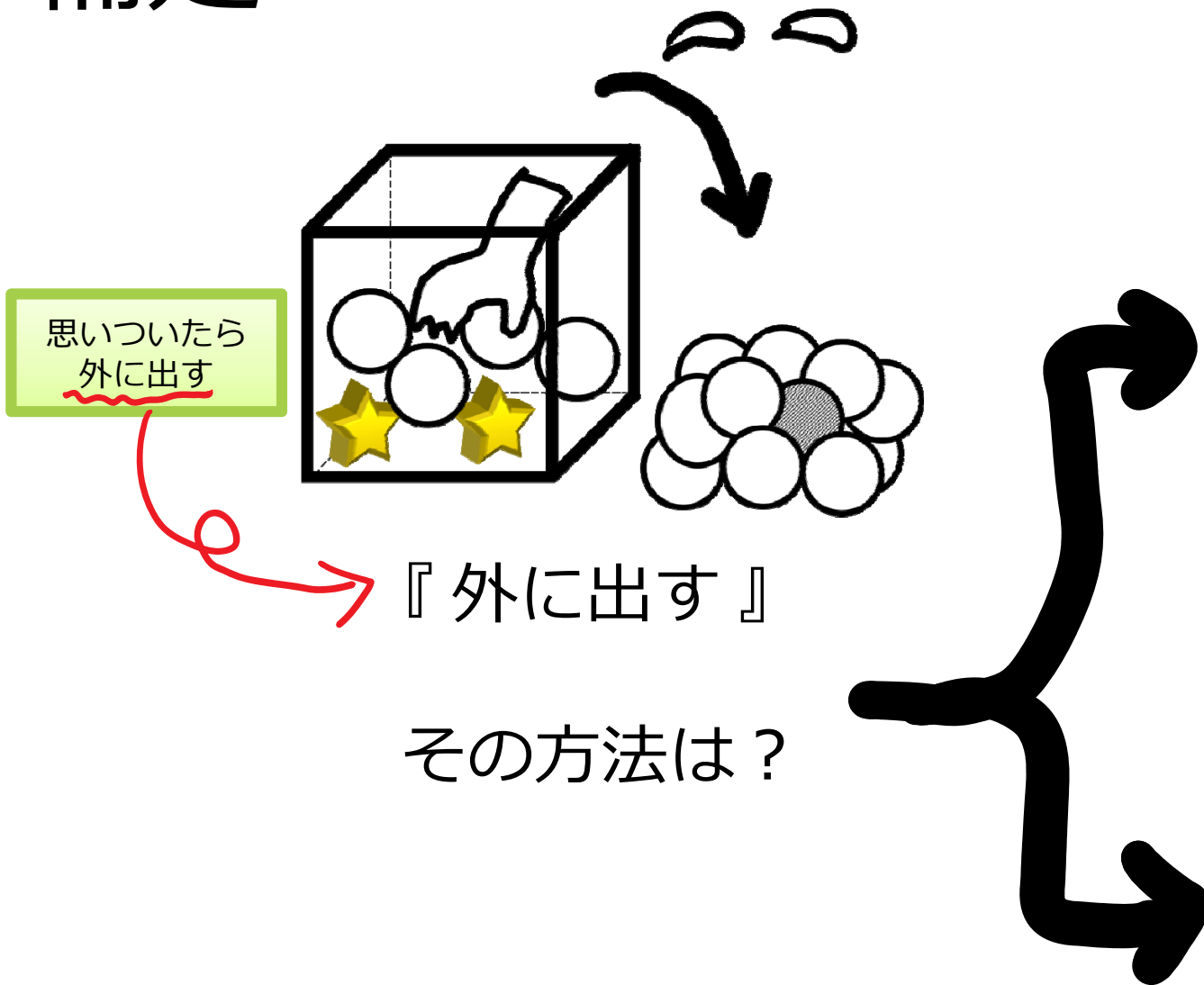
Go for Quantity

根底の  
心理様式

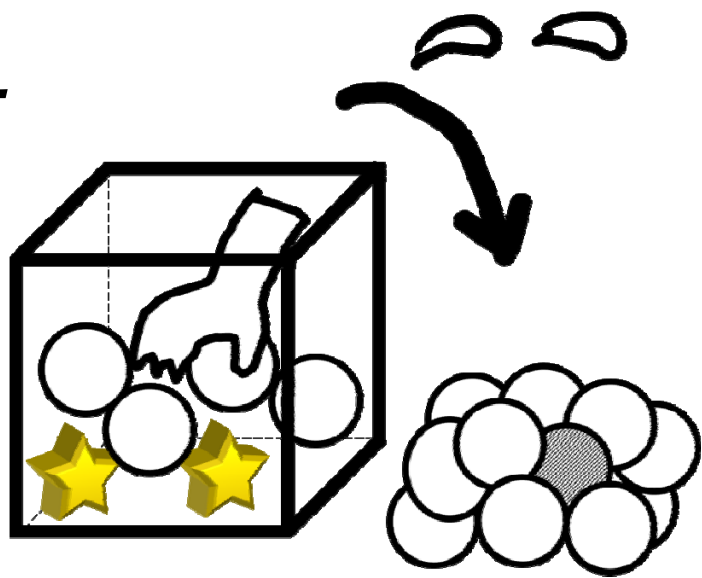
思いついたら、外に出す。戻さない。



# 補足

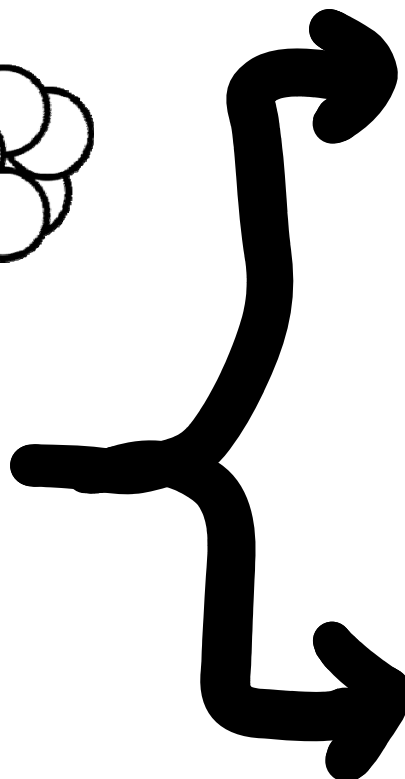


# 補足

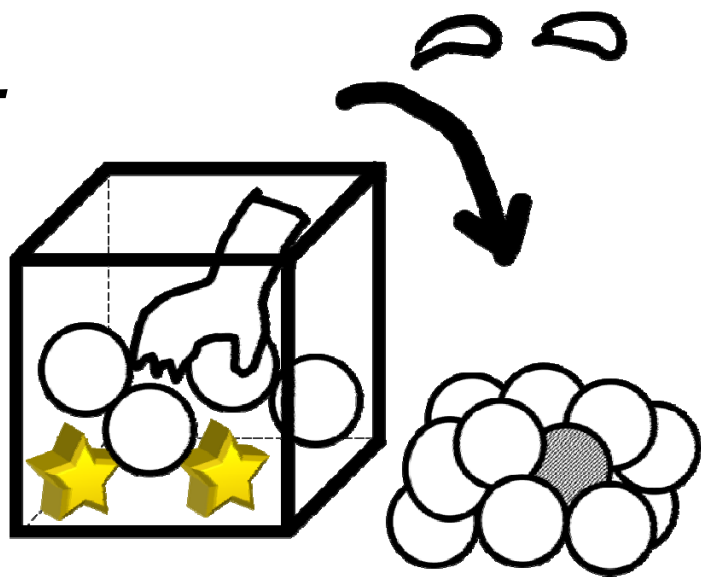


『外に出す』

その方法は？

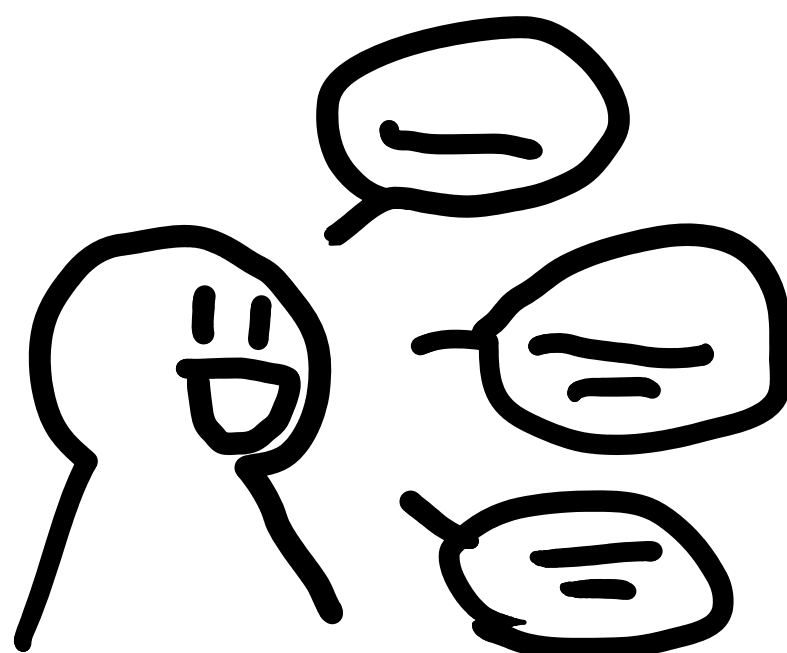
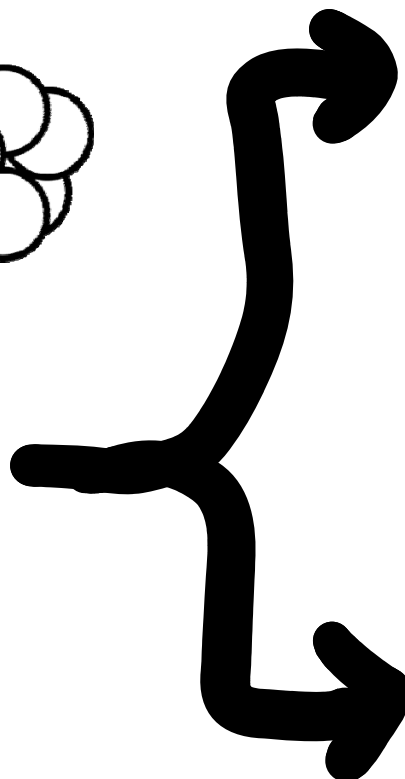


# 補足

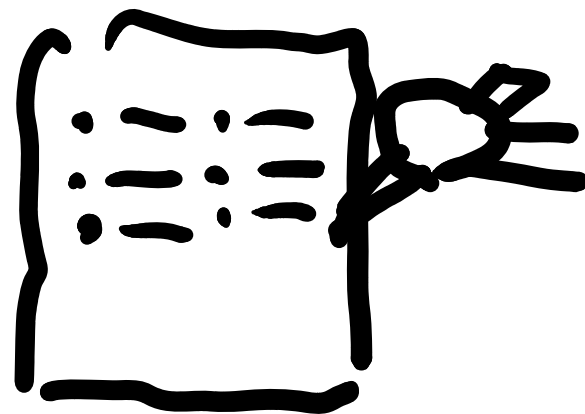


『外に出す』

その方法は？

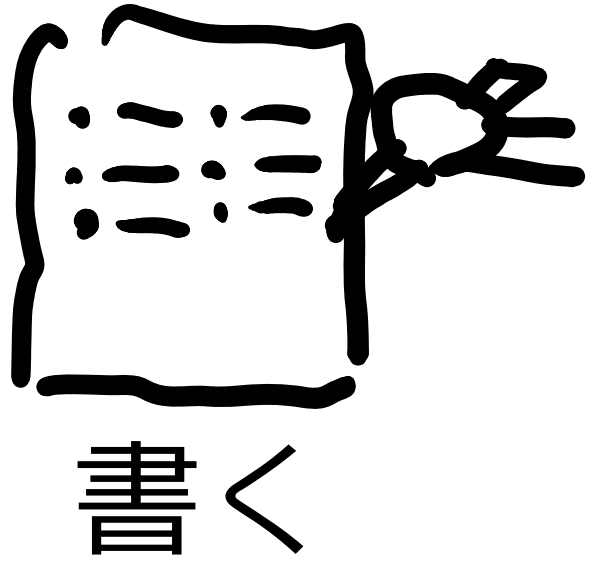
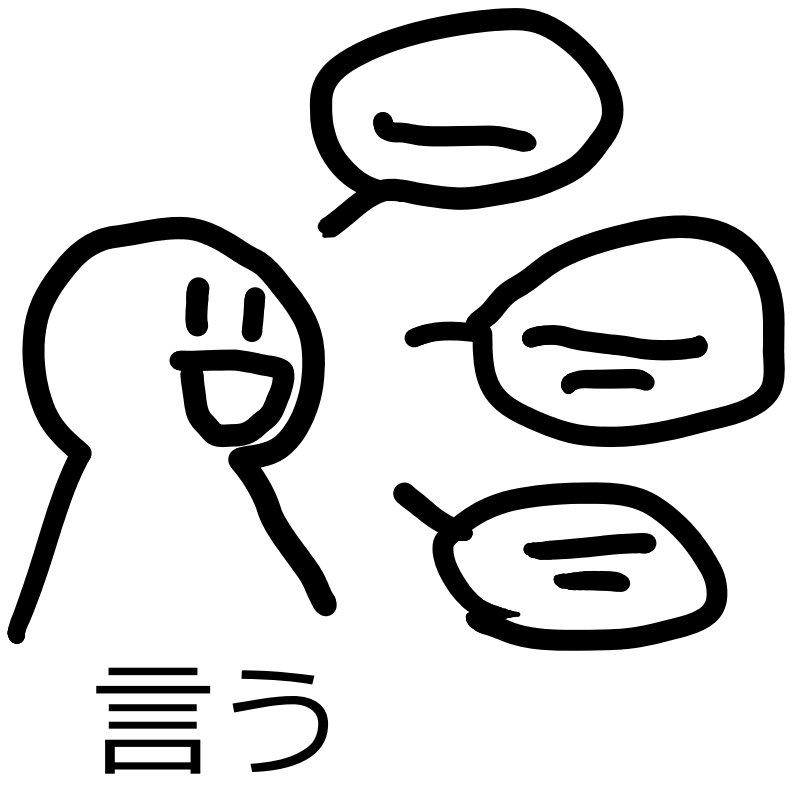


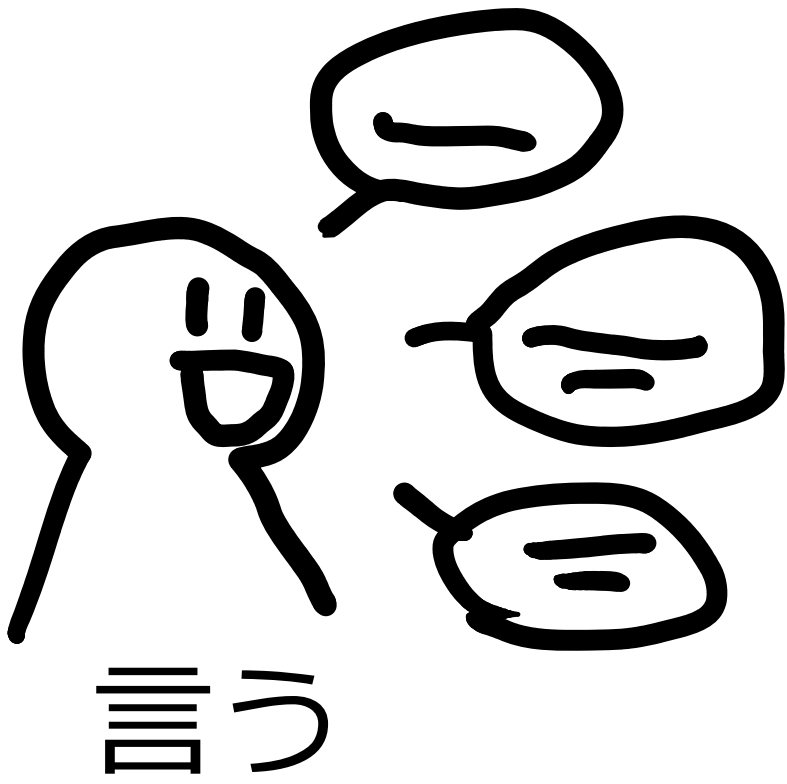
言う



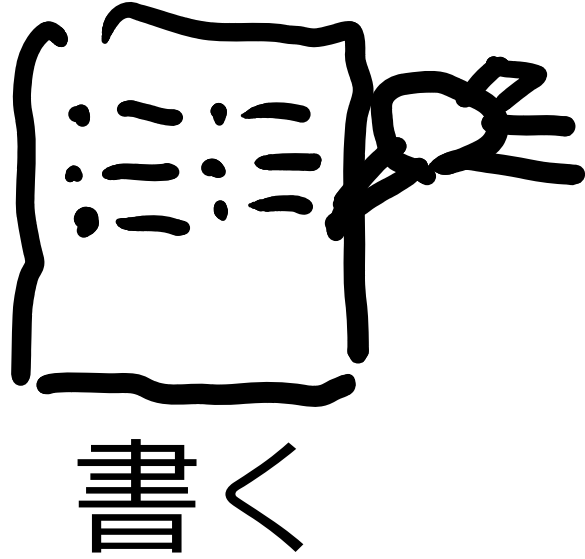
書く

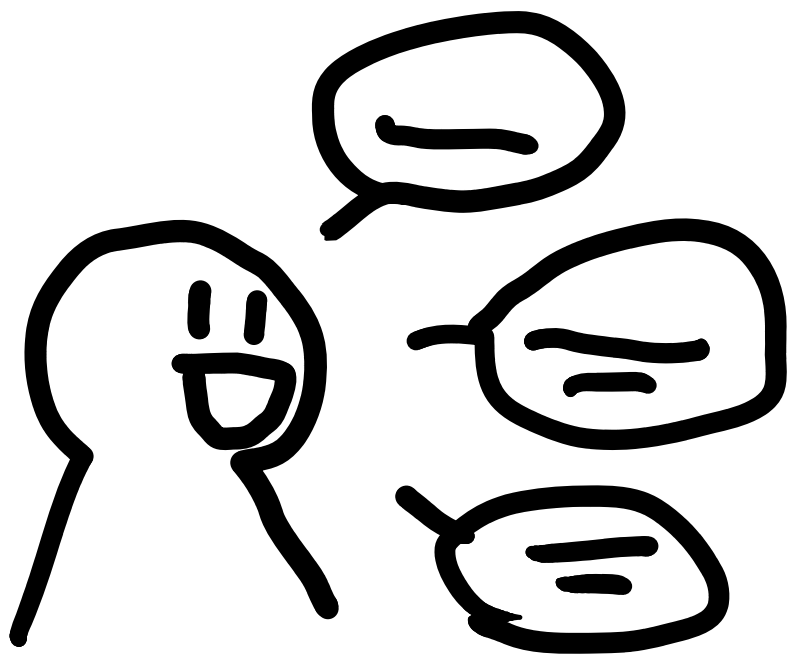






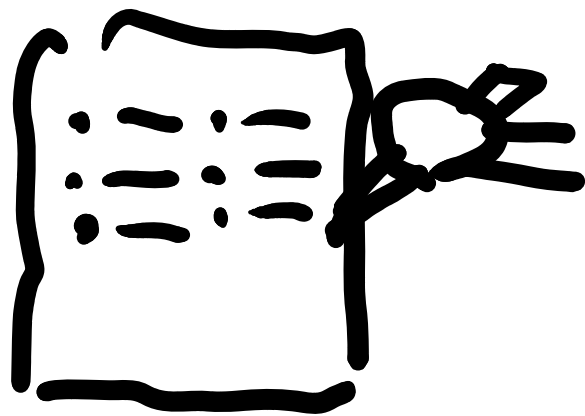
聞いてくれる相手がいるなら、  
思い付いたら、即出す。  
出して、出して、出しつくす。





言う

聞いてくれる相手がいるなら、  
思い付いたら、即出す。  
出して、出して、出しつくす。



書く

駄案を言うのがはばかれるなら、  
“ステガミ”に、いらぬ案を書く。

(cf “ダメ30”、にチャレンジ！)

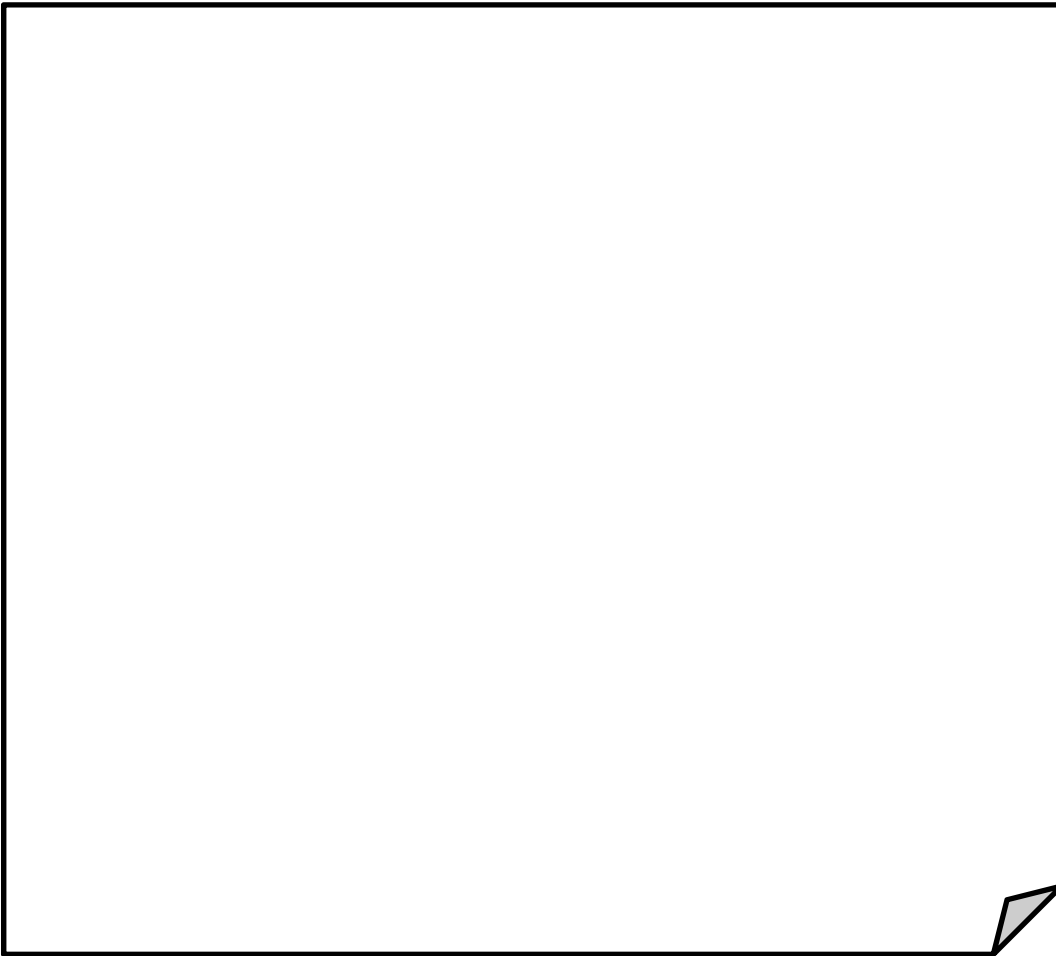
# 3

## 量を求める Go for Quantity

創造工学の  
文献各種より

読み物

量が質を生む



出てくる順に傾向あり

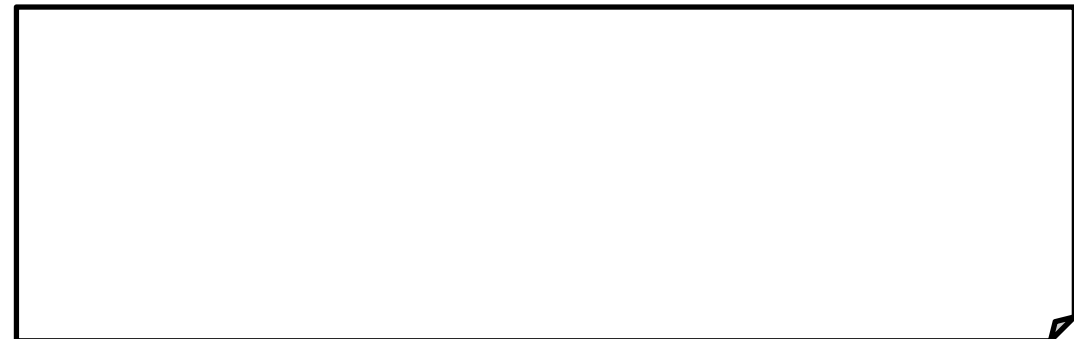
★Fredrik Hären「アイデアメーション」 (IDÉBOK)



独創への早道 = 搦んだら全部出す



出し尽して、苦しい =  
「創造性のおいしいゾーン」



出尽くしたら、あと10個

### 量が質を生む

「質を向上させるものは量である」  
 「創造的な成功は通常、案出した試案の数に正比例する」  
 「試案が百あれば十の場合の十倍の成功率」  
 「一見無謀とも思えるようなものをも含めて、量が物を言う」  
 「試案をつぎつぎに重ねれば創造力も高まってゆくのだ」

「気落ちは創造力の訓練の敵」  
 「初めのうち良いアイデアが全然浮かばなくても、どうだというのだ? (中略) 継続性と忠実さとねばりがあってこそ、ものになるのだ。天才と言われる人たちでさえ然り」  
 「完全主義には用心をしなければならない。まあまあのアイデアを実用する方が、良いアイデアをさらに磨いているのよりはるかに利口である」  
 「競争心が成人子供を問わず知的作業の遂行を50%以上促進する (中略) このような刺激は創造的な思索にとって最も大切なものである。創造的な思索にまず必要なものは、やってみようという衝動だからだ」

「立証済みの解決策を考え出すまでに35もアイデアを出している (中略) 5つか10か20ぐらいでアイデアを出す努力をやめていたら、ヘリコプターによる解決策は見逃していただろう」

### 出てくる順に傾向あり

★Fredrik Hären「アイデアメーション」 (IDÉBOK)

「初めに出てくるアイデアは大抵本当のアイデアではない」  
 「実験では、アイデアを出す時間の前半と後半ではどのような違いがあるか比較された (中略) 後半には前半の78%以上のいいアイデアが出されている。」

### 独創への早道 = 搦んだら全部出す

「思いつくことは何でも、バカげていてもつまらなくても、書かないことには他の**アイデアの通せんぼ**をする」

### 出し尽して、苦しい = 「創造性のおいしいゾーン」

「判断力に創造力の邪魔をさせないようにするには、すべての可能なアイデアが得られるまで、判断を遅らせる (中略) この時が来てもまだ判断力を行使させようとしてはならない。良い時機に心をさ迷わせておくと、さらに良いアイデアの靈感 (inspiration) が得られることもある」

★石井力重「Brainstomingの量と質の測定実験。出尽くすまでやる。この時点をとt0とする。更に0.5\*t0やると「質」が増加。

### 出尽くしたら、あと10個

4

既出の案を発展させる

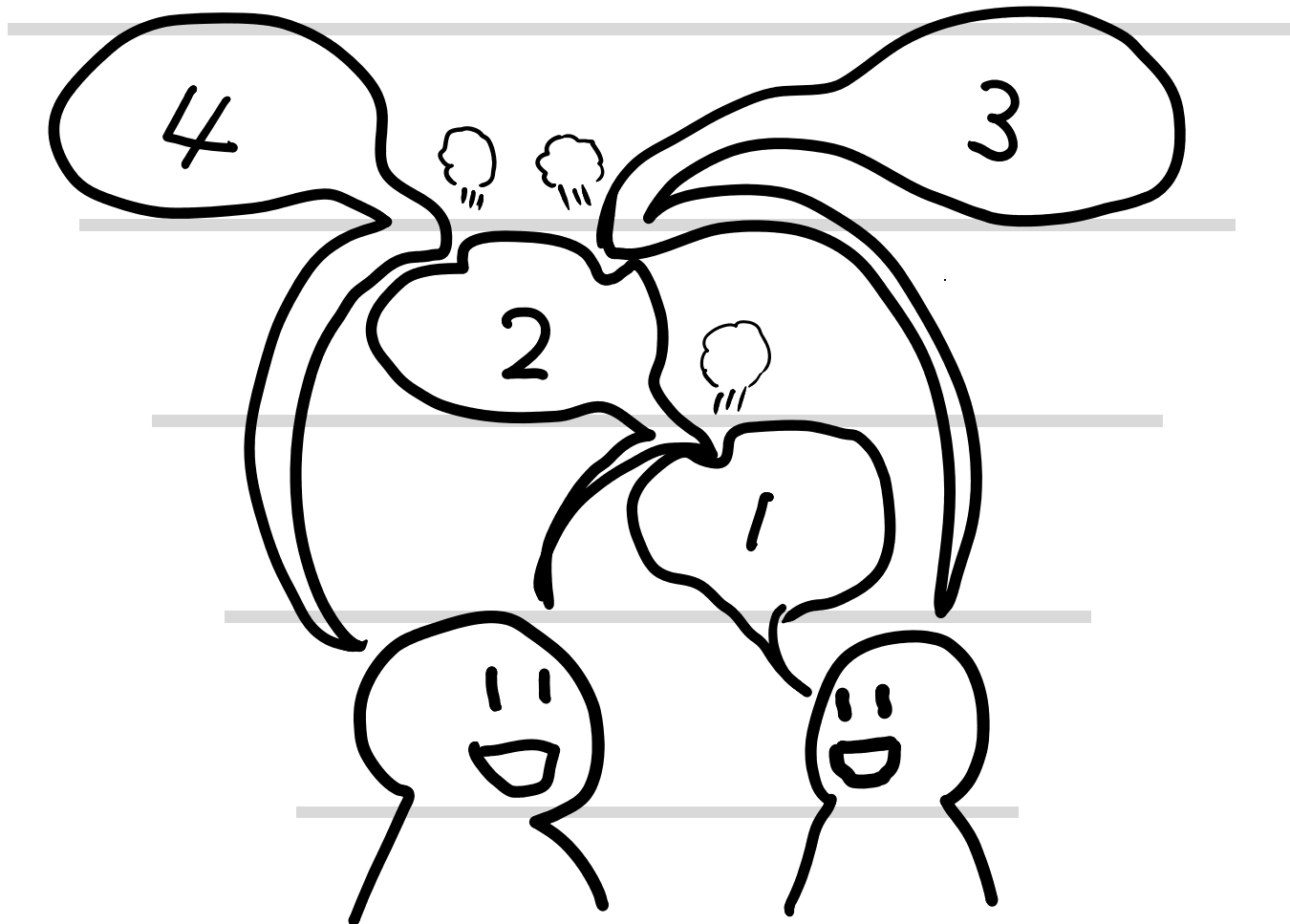
Build on the Ideas of Others



4

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

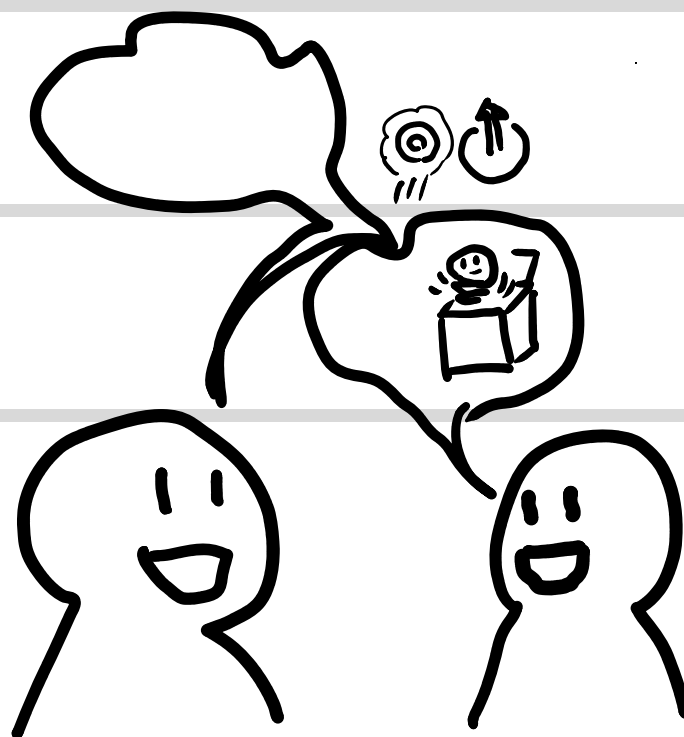
「バレーンを登っていく」モデル



# 4

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

誰かの出したアイデア。  
その面白い所を見つける。



「開けると飛び出す、  
という所は面白いね」

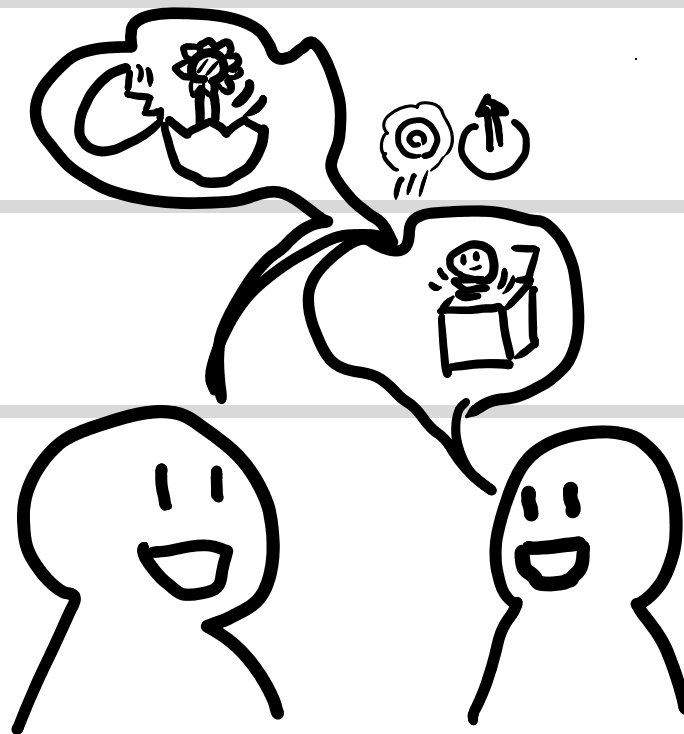


# 4

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

誰かの出したアイデア。  
その面白い所を見つける。

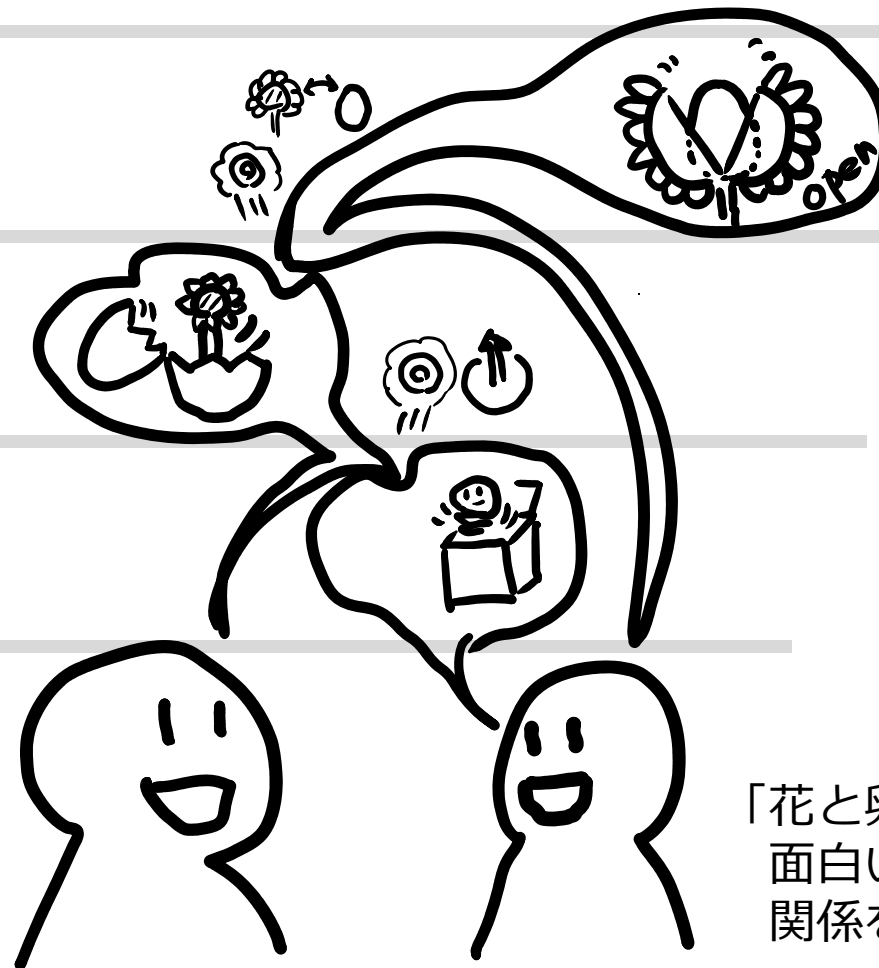
それを使って  
アイデアを展開。



# 4

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

更にその案を使って、別案を。

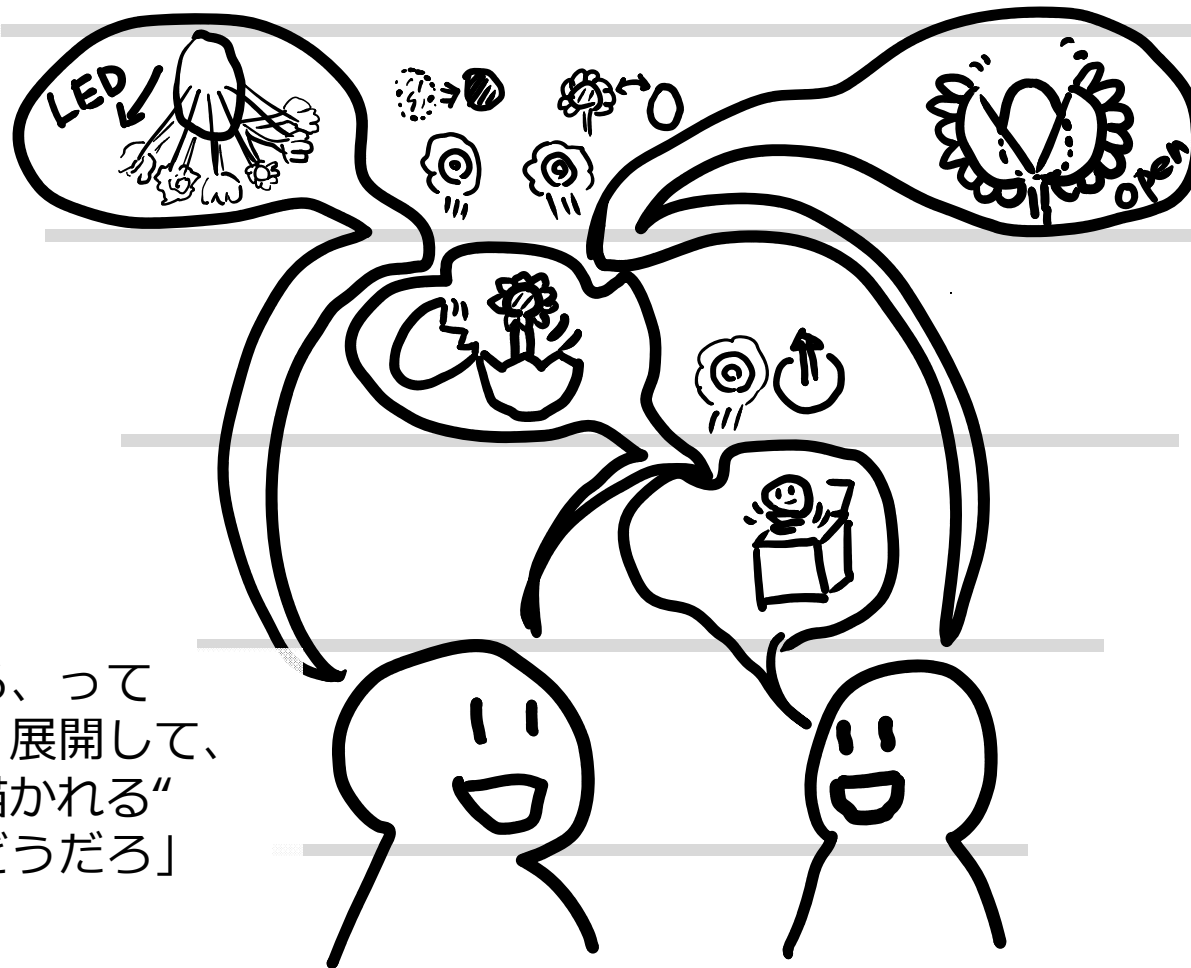


「花と卵の組み合わせは、面白いね。そしたら、関係を逆にして・・・」

# 4

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

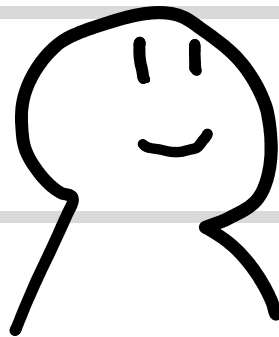
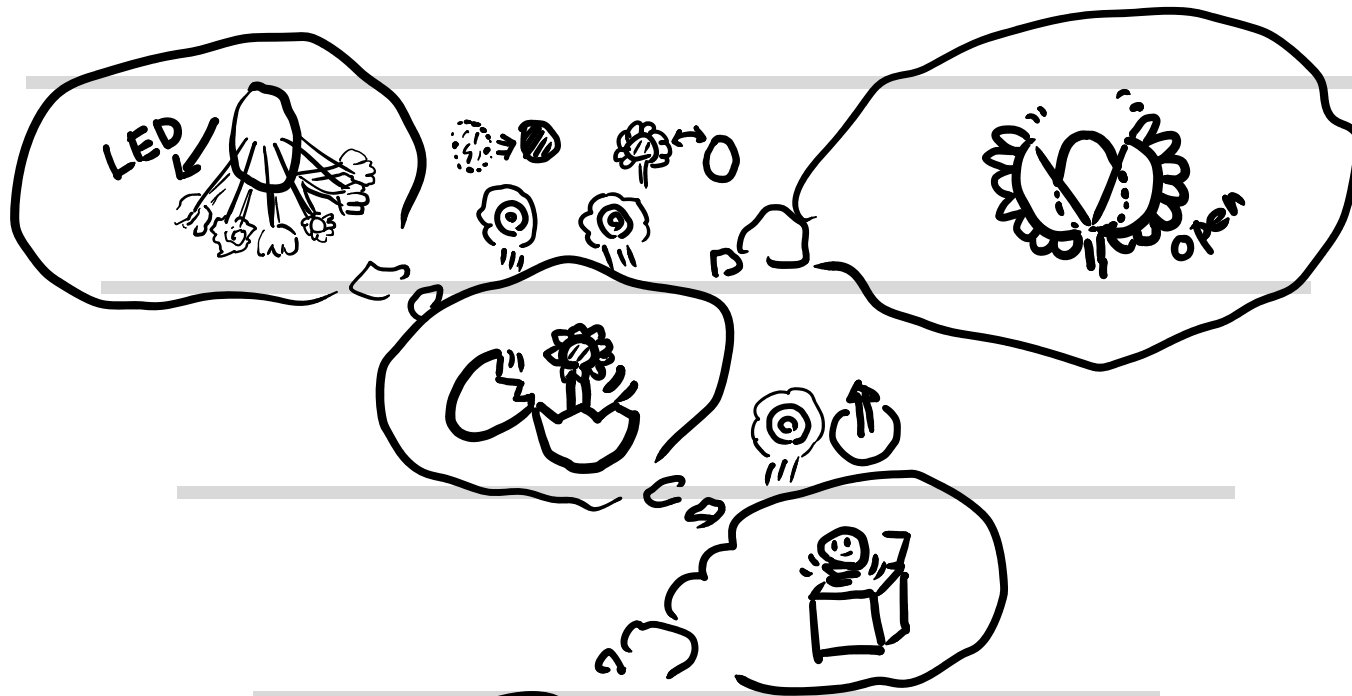
自分の案も  
使って  
別の案を  
生み出す。



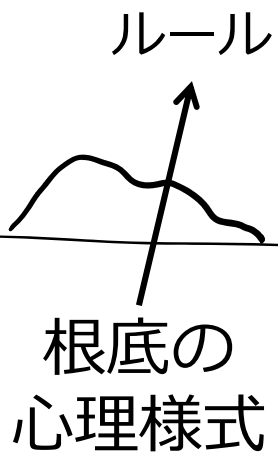
「何かが現れる、って  
いう点をさ、展開して、  
“花がLEDで描かれる”  
ってのは、どうだろ」

4

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



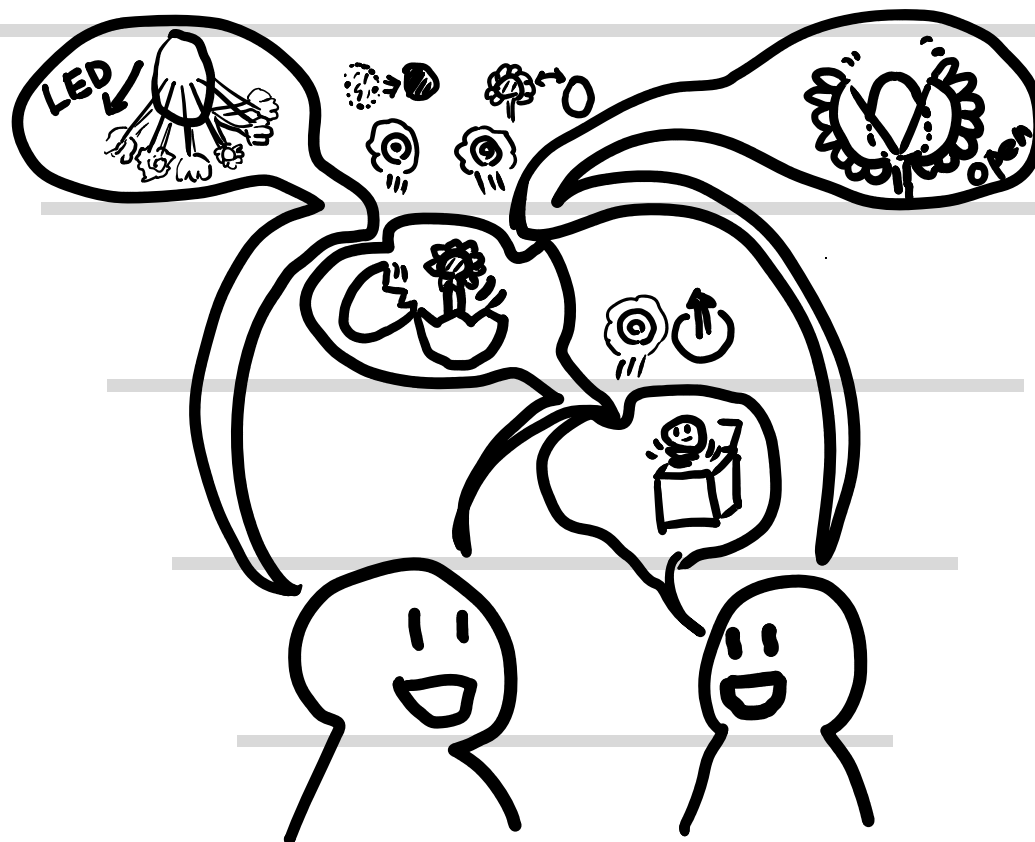
1人ブレストの時は、  
自分で、自分の案に、  
乗る。



4

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

挙がっている案の面白い所を見つけ、  
それに別の衣を着せ、新しい案を出す



# 4

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

読み物

創造工学の  
文献各種より

「少し違う」だけのアイデアも  
新しい・別のアイデア

「いいアイデアだね。  
その上に、更に、作ろう」

芽を見つけるのがうまい人 +  
出た芽を伸ばすのがうまい人

派生案は必ず有る (5~10個)

連想4法則 (近接、類似、対照、因果)

類似アイデアでもその周辺の連想空間は  
異なる (6→5にするだけ! も大切)

発展の方向性 = 創造的所産の3要素  
(新規性、有用性、実現性)

### 「少し違う」だけのアイデアも 新しい・別のアイデア

「特許の多くは他人が最初思いついたアイデアを土台にしたもの」

「他人のアイデアのちょっとした改良に過ぎない特許はさらに多い」

「完全主義は人生の視野を狭めてしまい、創造的な努力を制限してしまう」

「ほとんどすべてのアイデアは他のアイデアの上に成り立っており、最高のアイデアとは前にあったものの改良に過ぎない」

### 「いいアイデアだね。 その上に、更に、作ろう」

「どんな地位においても妨害の本当の原因は、あのいまましい自尊心、すなわち自分の判断力に対する自尊心である。自分の批判力がすぐれていると思うために、仲間のアイデアをつい鼻であしらってしまうのである。」

「『これでもよいが、さらによくするにはどうすべきか?』を考えるのだ」

### 芽を見つけるのがうまい人＋ 出た芽を伸ばすのがうまい人

「感化力も大きな役割を果たす（中略）『本当のブレインストーム会議では、1人の頭脳のひらめきが他の人々の持つ素晴らしいアイデアに火をつけて、一連の爆竹のように次々に鳴り渡らせる』この現象を「連鎖反応」と呼ぶ社員もある」

「良い共同者と一緒だと創造的な仕事が一層よくできる場合は多い」

### 派生案は必ず有る（5～10個）

「連想はブレインストームの際、二様の効果を発揮する。アイデアを出したものは自動的にそのアイデアによってイメージネーションをかき立てられ別のアイデアの方に向かう。一方彼のアイデアは他の出席者全員の連想力にも働きかける。」

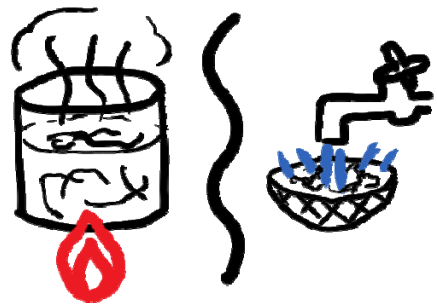
### 連想4法則（近接、類似、対照、因果）

類似アイデアでもその周辺の連想空間は異なる（6→5にするだけ！も大切）

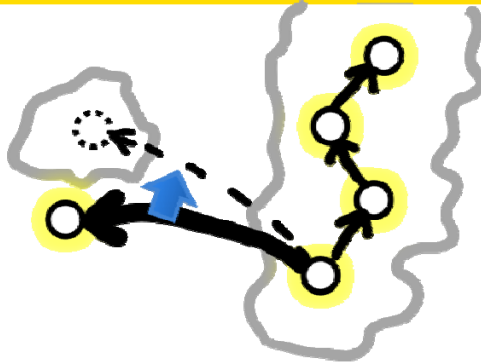
発展の方向性＝創造的所産の3要素  
（新規性、有用性、実現性）

# ブレインストーミングの4つのルール の根底にあるもの

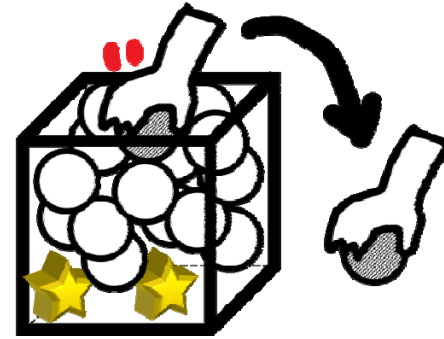
熱湯と冷水を同時につかわない



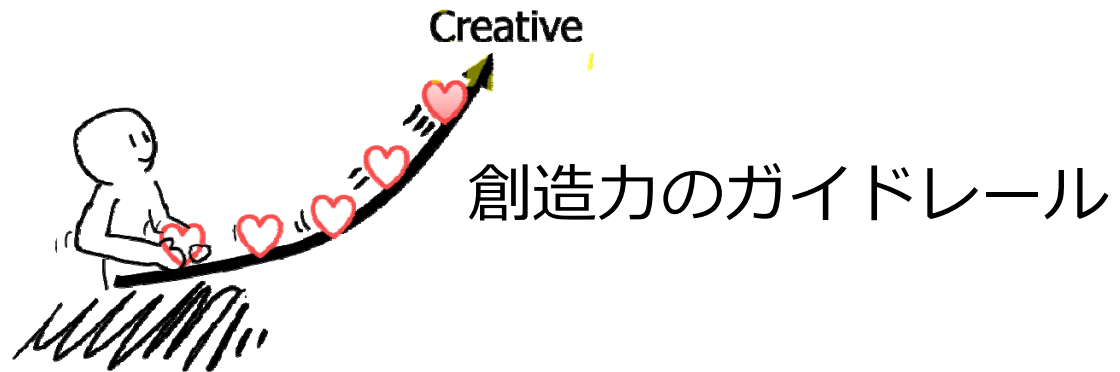
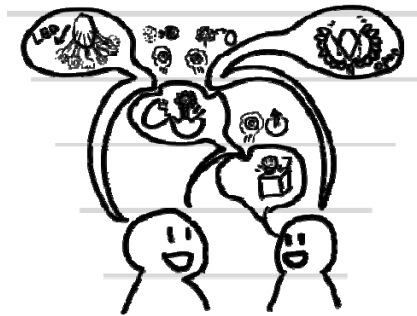
突飛な案に目を向け、周辺に目を凝らす



思いついたら、外に出す。戻さない。

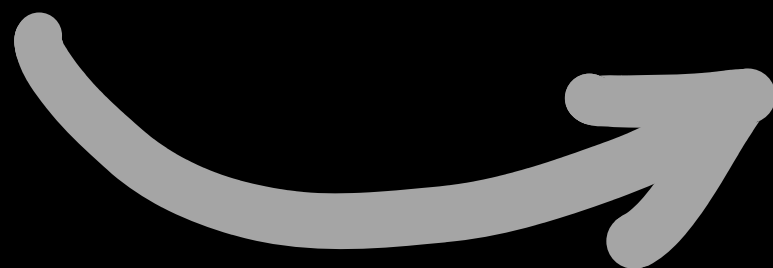


拳がっている案の面白い所を見つけ、それに別の衣を着せ、新しい案を出す



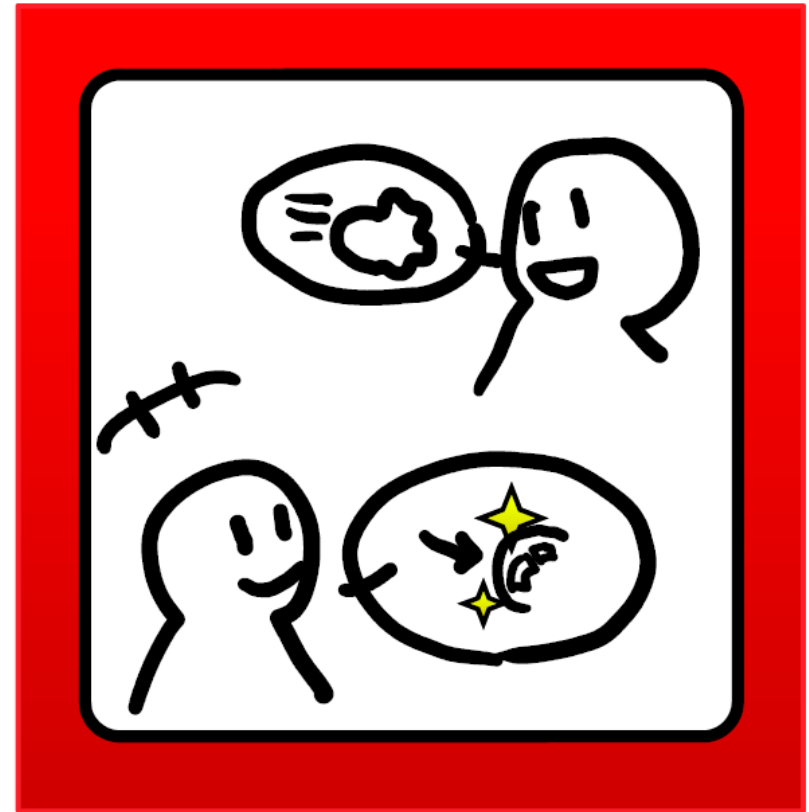


(ブレストのルール。  
それ加えて、もう1つ)



(ブレストのルール。  
それ加えて、もう1つ)

# Praise First プレイズ・ファースト



誰かのアイデアの  
良い所に目を向けて、  
それをコメントする。

Find a good point in someone's idea  
and comment about it.

**Mood Maker**

© ideaplant.jp

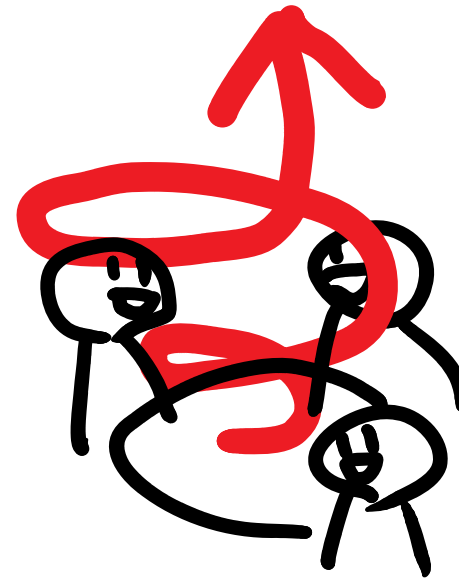


# 「プレイズ・ファースト」

(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)





# 先に褒めよ Praise First

創造工学の  
文献各種より

読み物

アイデアを出していなくても  
ブレストに貢献する行動



良い所に光を当てる



PPCO ★ Brair Miller, Roger Firestien, Jonathan Vehar





# 先に褒めよ Praise First

## アイデアを出していなくても ブレストに貢献する行動

「誰でも賞められればもっとアイディアを出す気になり、思いやりのない仕打ちを受ければ、いや気がさす」

「われわれは、自分の創造力を自己妨害によってだめにすることも往々にしてあるということを忘れてはならないし、また、他人の才能をだめにしていくことがよくあることも忘れてはならない」

「鉄則は、アイディアを常に奨励すること、それ以外にない」  
「気の合った同士が楽しい気持ちで仕事をすれば、お互い良い影響を与え合う」

「肯定的態度は『創造的な人々の特色である』」  
「自己激励は相互激励と同様、欠くことのできないもの」

## 良い所に光を当てる

★石井力重「アイデアを見るときには、そのアイデアの良い所に光を当ててコメントする。そのアイデアの持つ潜在可能性が引き出される」

「"イエス"に反応して新しいアイディアを形づくる習慣をつけよ。まず、それがよい理由を考えるのだ。」

## PPCO ★Brair Miller, Roger Firestien, Jonathan Vehar

「プラスの面、可能性のある面、心配、心配を解決する」「新しいアイデアを出したとき、たいてい人は少し誇りに思い、少し戸惑いがある。『最初にほめよ法』は、新しいアイデアを評価し改善する4段階テクニックであり、肯定的な判断

(affirmative judgment) の原理として確立された。この方法は、思いついた1つのアイデアの可能性とかその独自性をつぶすことなく、正と負の両方の反応の表出を可能にする。新しいアイデアに直面して、その欠点を指摘しがちな傾向に抵抗することができる。最初にその中にある価値を見つけよ。それについてあなたが何を持っているかを表出しなさい。それが動き始めたとき何が可能かを言いなさい。その後さらにさらなる思考を必要とする疑問をまとめて、あなたの心配な点を提出すべきである。最後に、それぞれの心配な点を解決するためにブレインストーミングをやりなさい。」「4つのステップがある」

「**プラスの面**：ある人のアイデア、仕事、提言や遂行について、現時点であなたが好ましいと思う点をあげる。直接的、正直、特徴的に述べなさい」「**可能性のある面**：この新しいアイデアはどのような機会につながるだろうか。また、将来の成長をもたらすような潜在的な副産物はなんだろうか」「**心配な点**：未来に可能な展開方向の未広がり疑問としてあなたの心配点を表出しなさい。意見表明スターターは『どのようにできるか…』『どのような可能性があるか…』『どのような方法でできるか…』を使いなさい」「**心配な点の解決**：あなたの心配な点のリストをレビューしなさい。とても重要なものを1つ選び、それを解決する少なくとも1ダースの方法をブレインストーミング法で生み出しなさい。次に大事なものについても同じようにやりなさい。あなたの心配な点のすべてを解決するまで続けなさい。」

1シートにまとめると

# 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)

# 休憩 10分

さて、この先は、選択できます⇒

- 3) マインドマップ
- 4) マンダラート
- 5) アイデアまびき法
- 6) 分岐MAP
- 7) ストーリー生成カード
- 8) 想像力の促進要素
- 9) 紙を回す方式のブレスト



3

# マインドマップ

---

- マインドマップって？
- 効果的に描くコツ
- 共同作業での使い方

この技法は、  
アイデアというか、  
自分の中から素材をたくさん  
紙の上に引っ張り出すのに便利です。

( 悩みとか、複雑なことを考える時に  
すっきりと考えたい時にも便利 )

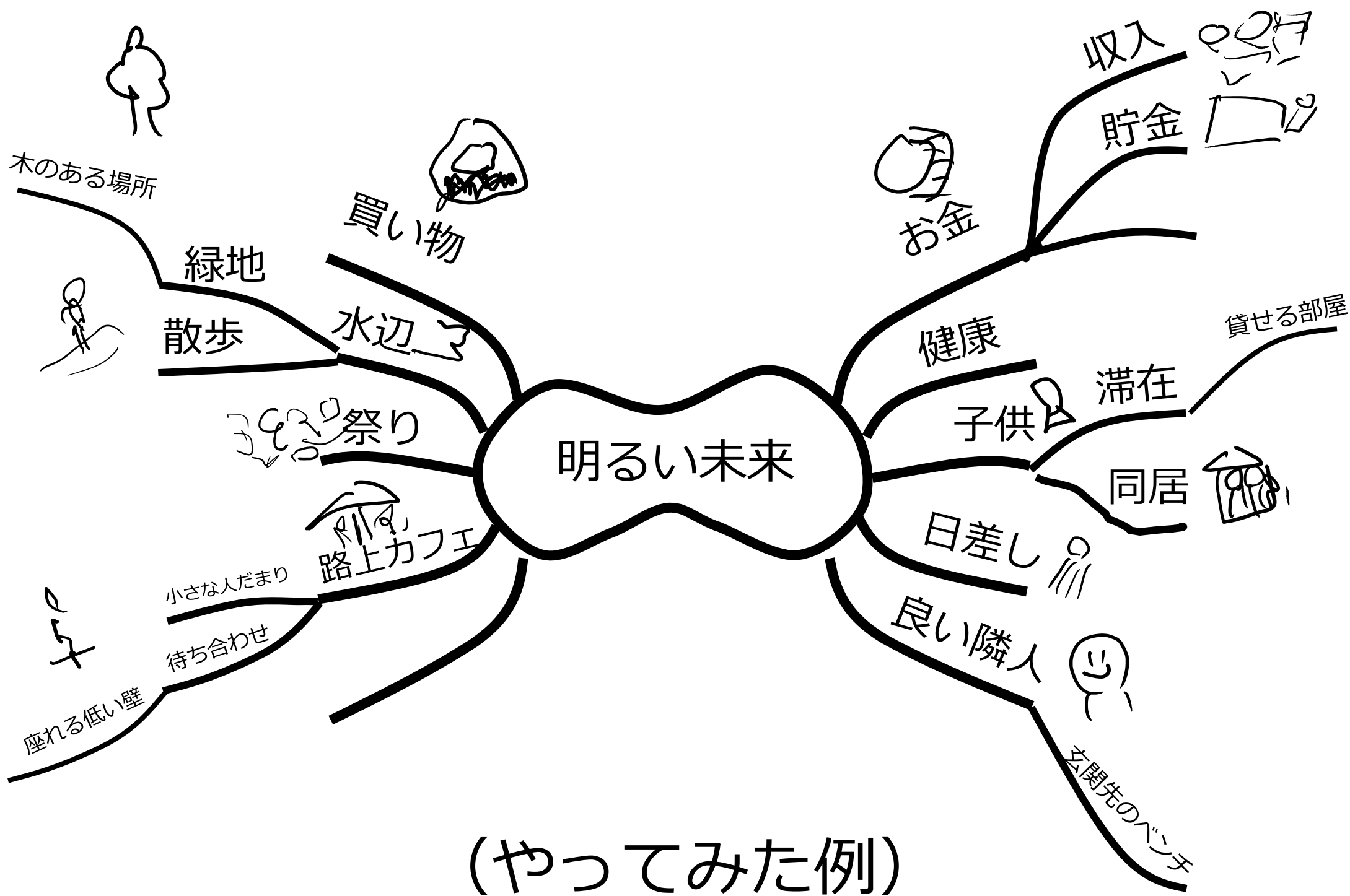
例えば・・・

「明るい未来を想起させるような  
シーンかあ・・・、  
どういう感じかなあ」  
と、いう時



マインドマップで発想すると  
こうなります。

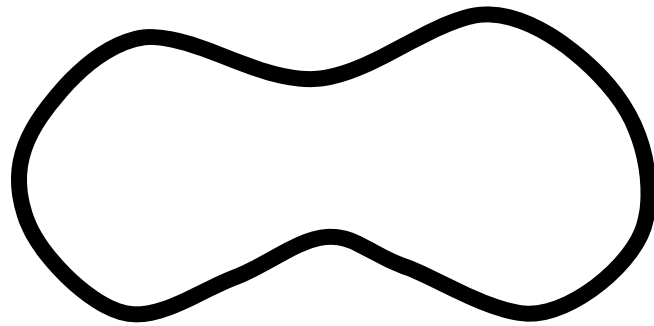




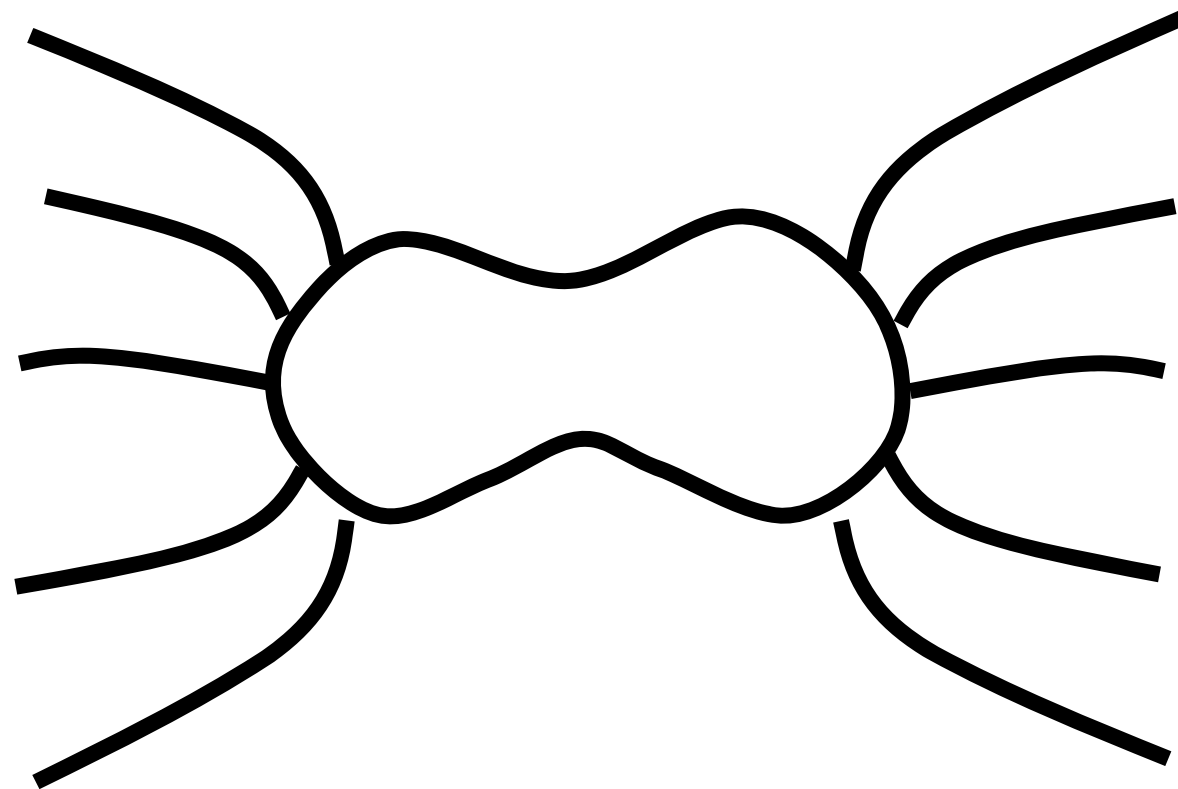
(やってみた例)

書き方を把握すれば、自分の中から、  
たくさんに関連する要素を、掘り出せます。

# 効果的な書き方

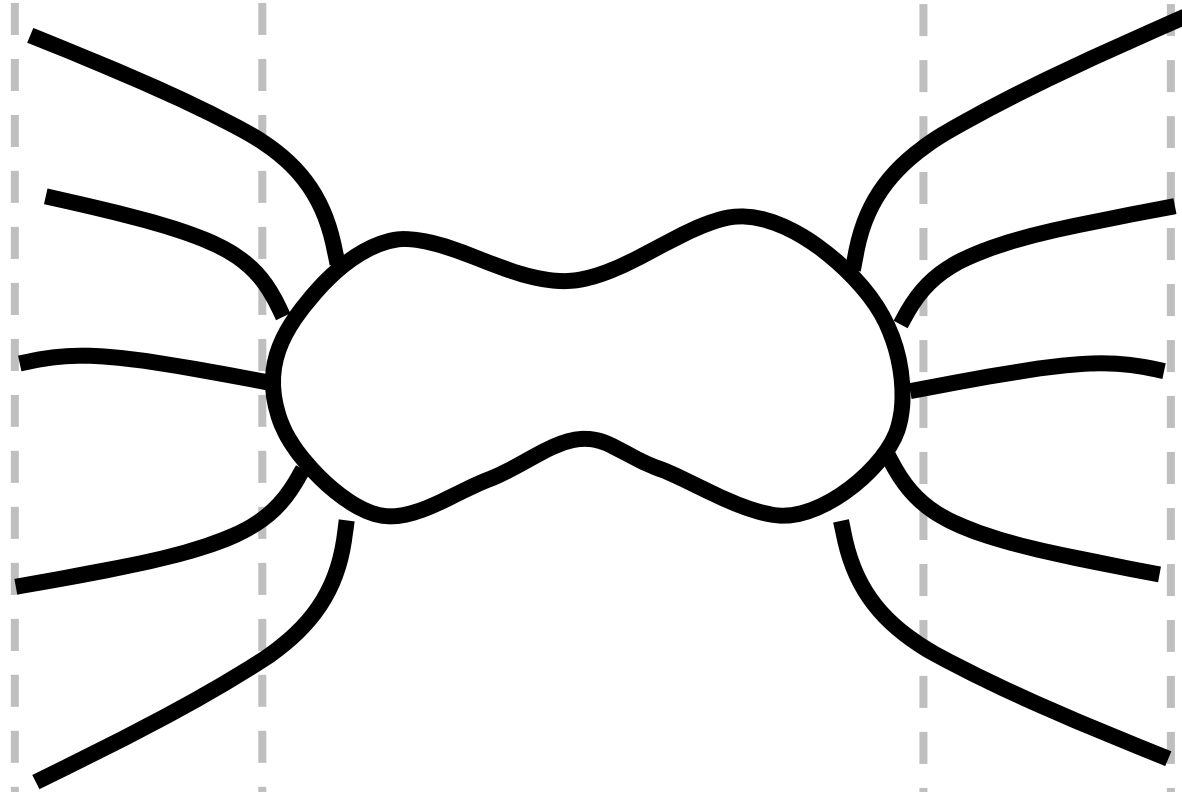


中心に丸を描く

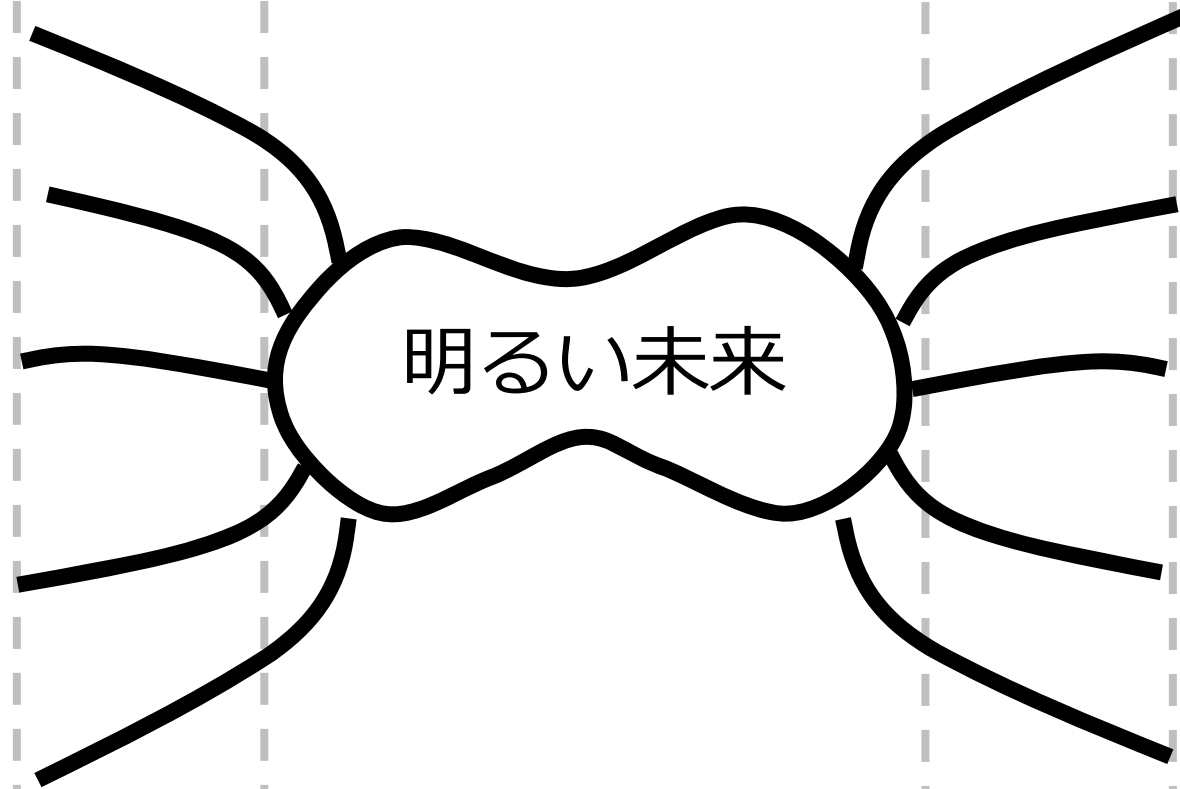


枝を10本かく

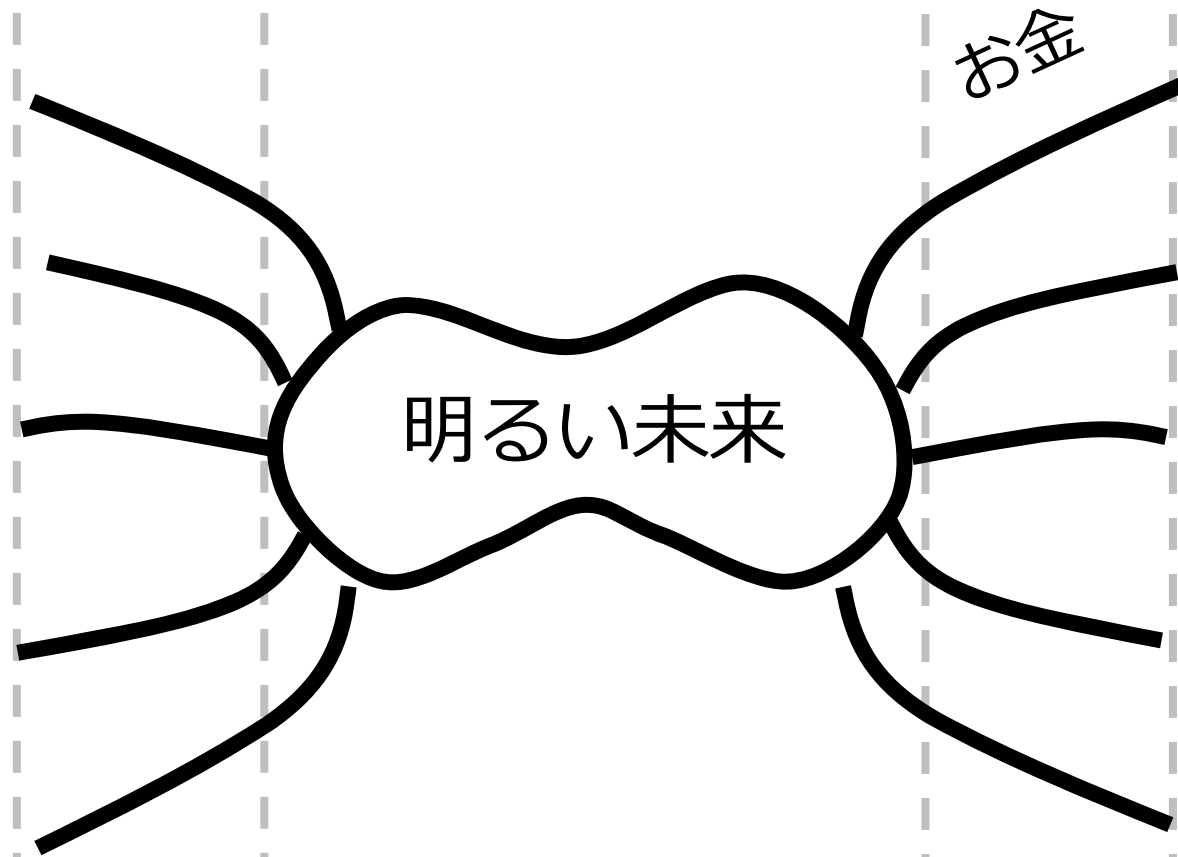




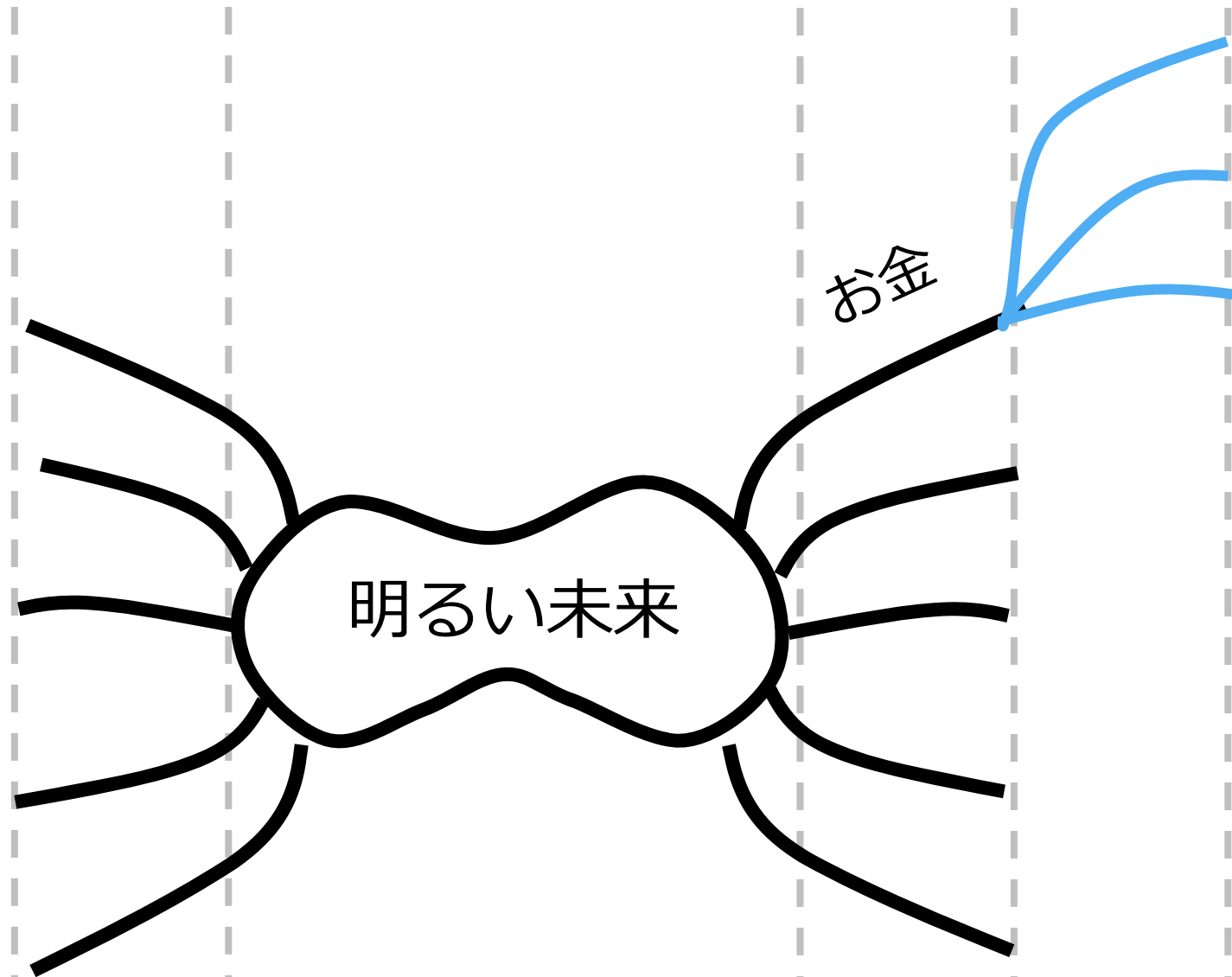
長さは、3段を目安に



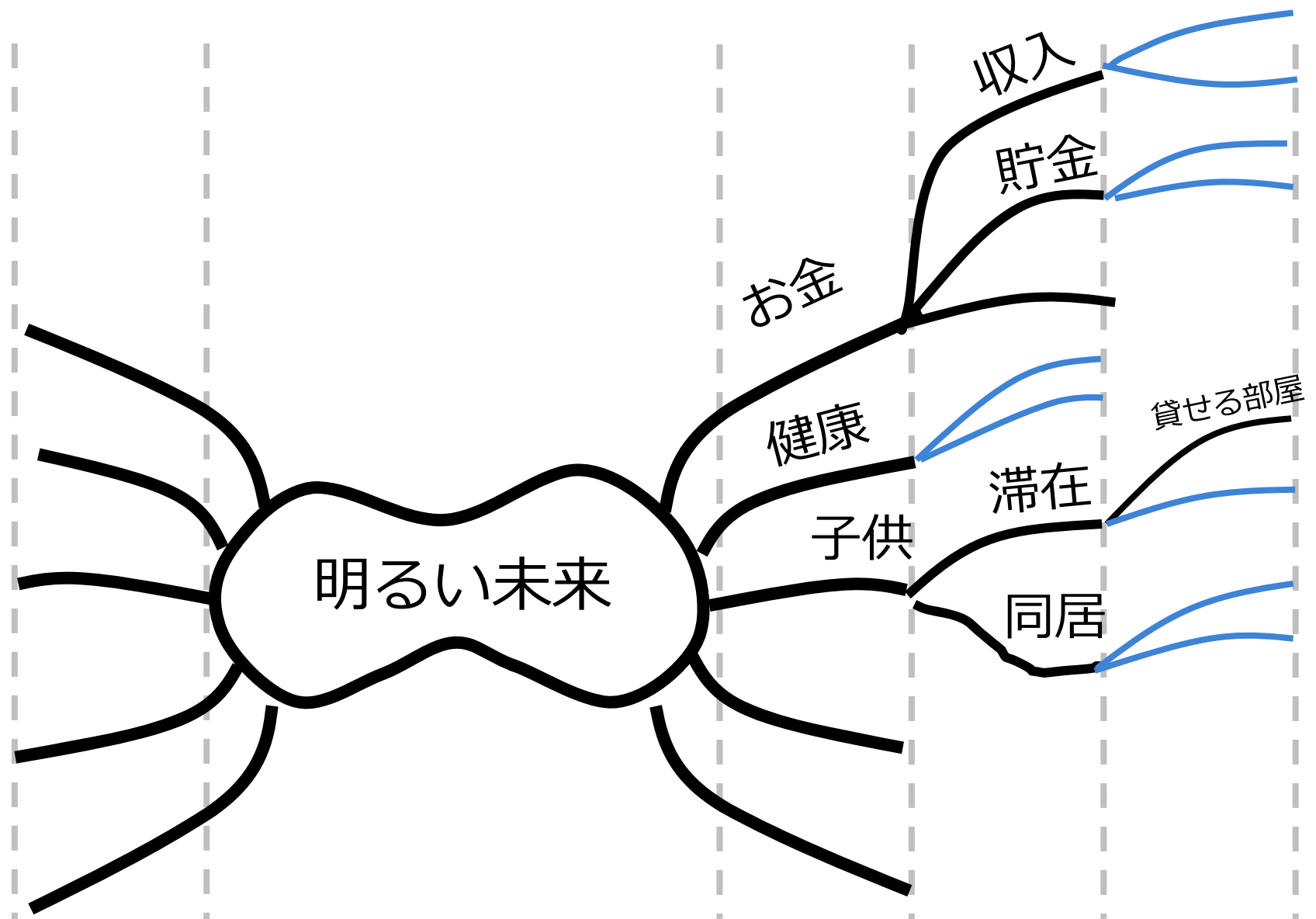
中心に発想のテーマ



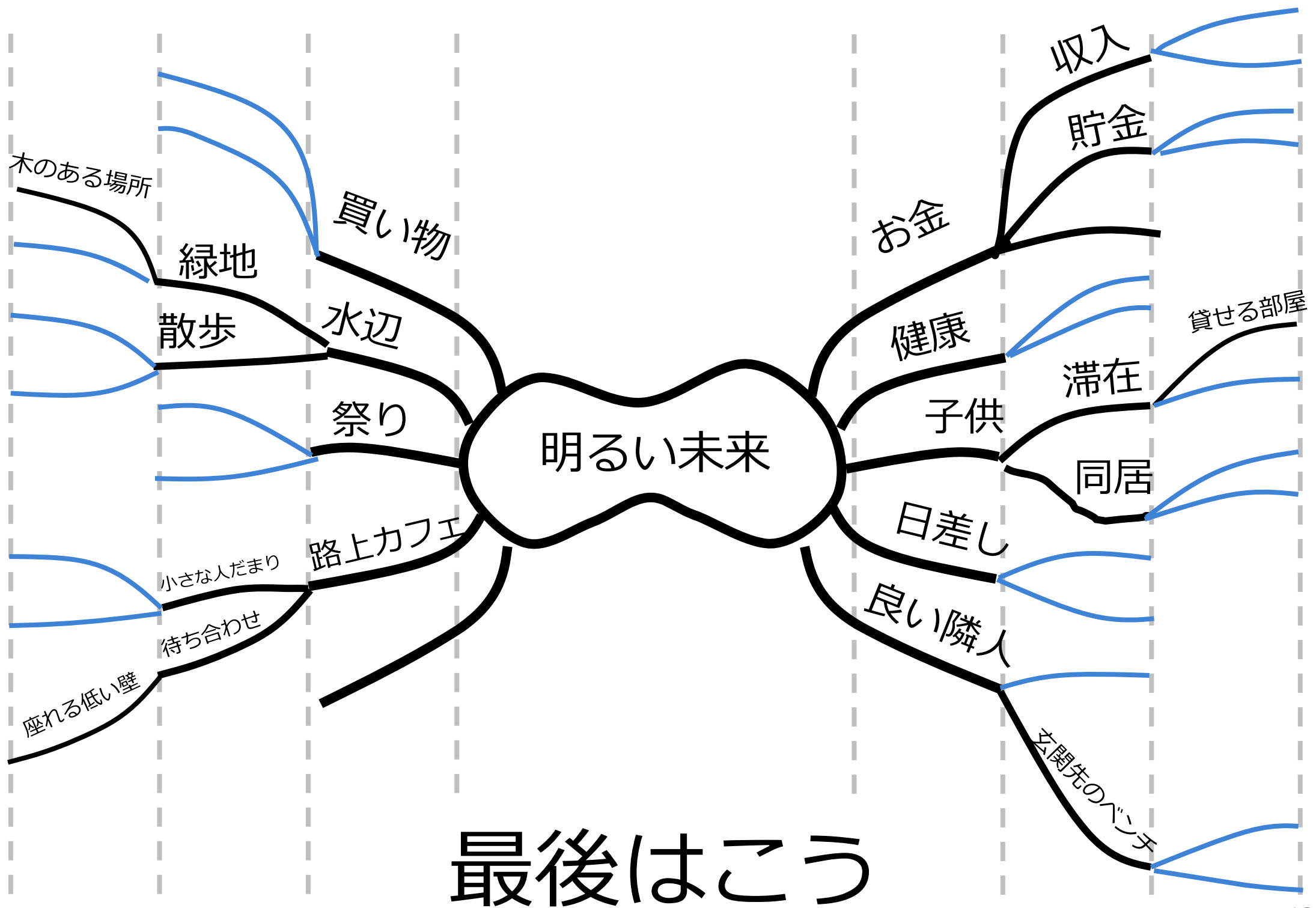
想起することを、短く書く



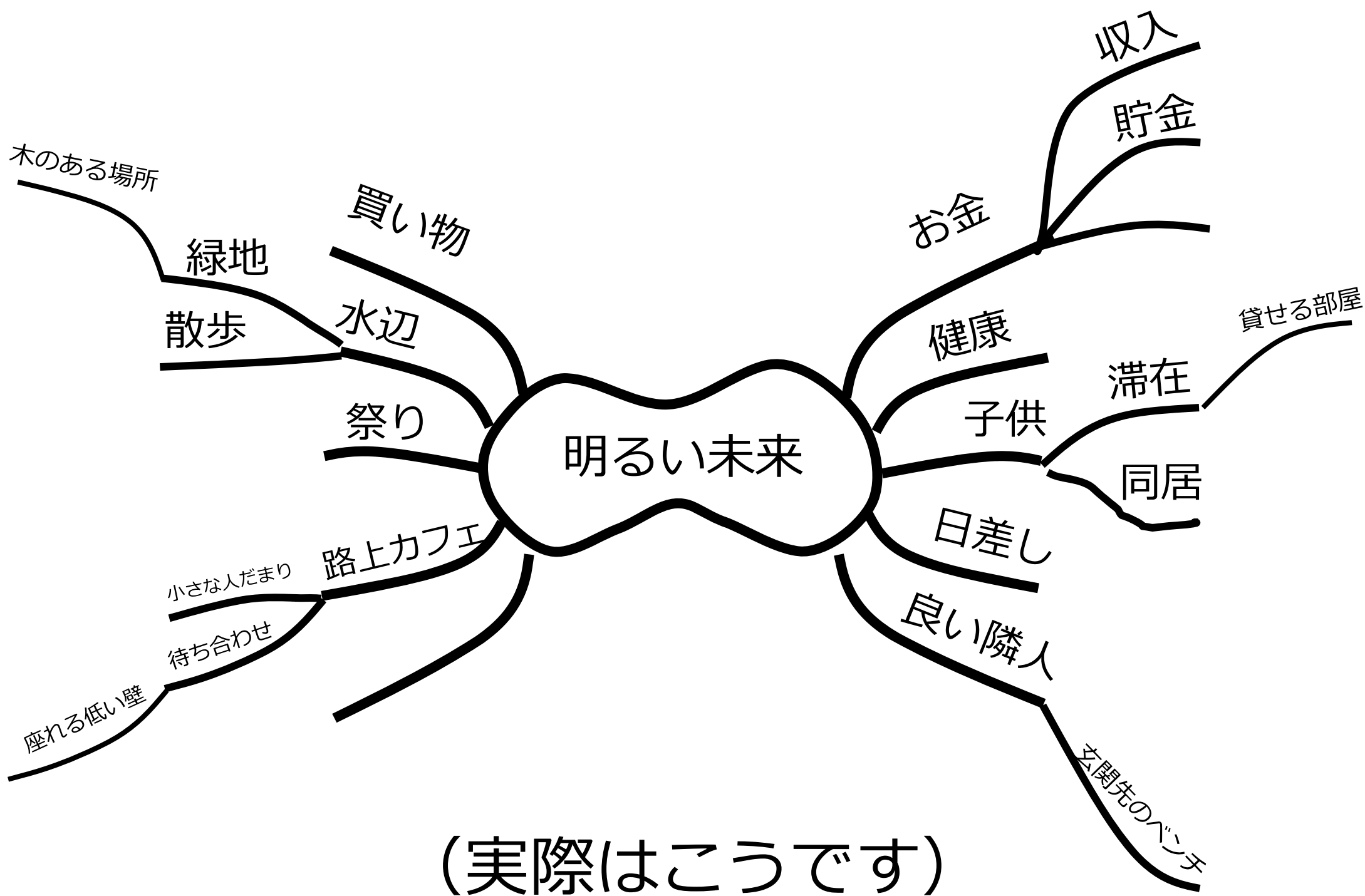
書いたら、伸ばす



空いている枝はうめる



最後はこう



(実際はこうです)

※随時、簡単な絵を入れてもいいです

実践！  
(やってみましょう)



# 発想のお題

---

## “明るい未来”

※あなたの自由な世界観やキャラの設定でいいです。その人が、一瞬、白昼夢のように「ぼわわーん」と想像する“明るい未来”そのカットを書いてみてください。

※あるいは、桃太郎の世界観で、鬼が島で「一番下っ端の鬼」が、妄想する彼にとっての明るい未来、でもいいです。

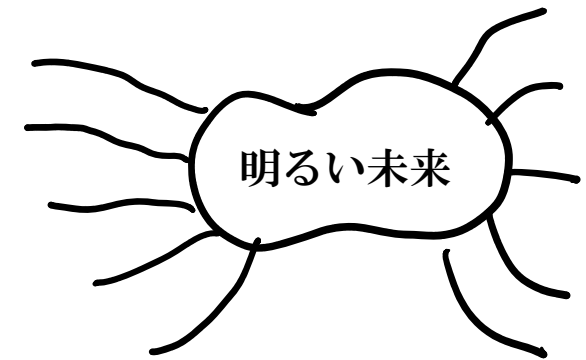
いずれにしても、自分にとって、発想を広げやすい設定で結構です。

# Work1

---

- 中心に○を書く。10本枝を引く。

- 発想のテーマを書き込む



- 10本の枝に書けるだけ書く【3分間】  
(書いたら、枝を、即、伸ばす)
- 2、3段目を書けるだけ書く【5分間】

# Work2

---

- 線で関連付け
  - 似ている
  - 原因と結果
  - 包含
  - 逆だ、対立する

# Work3

---

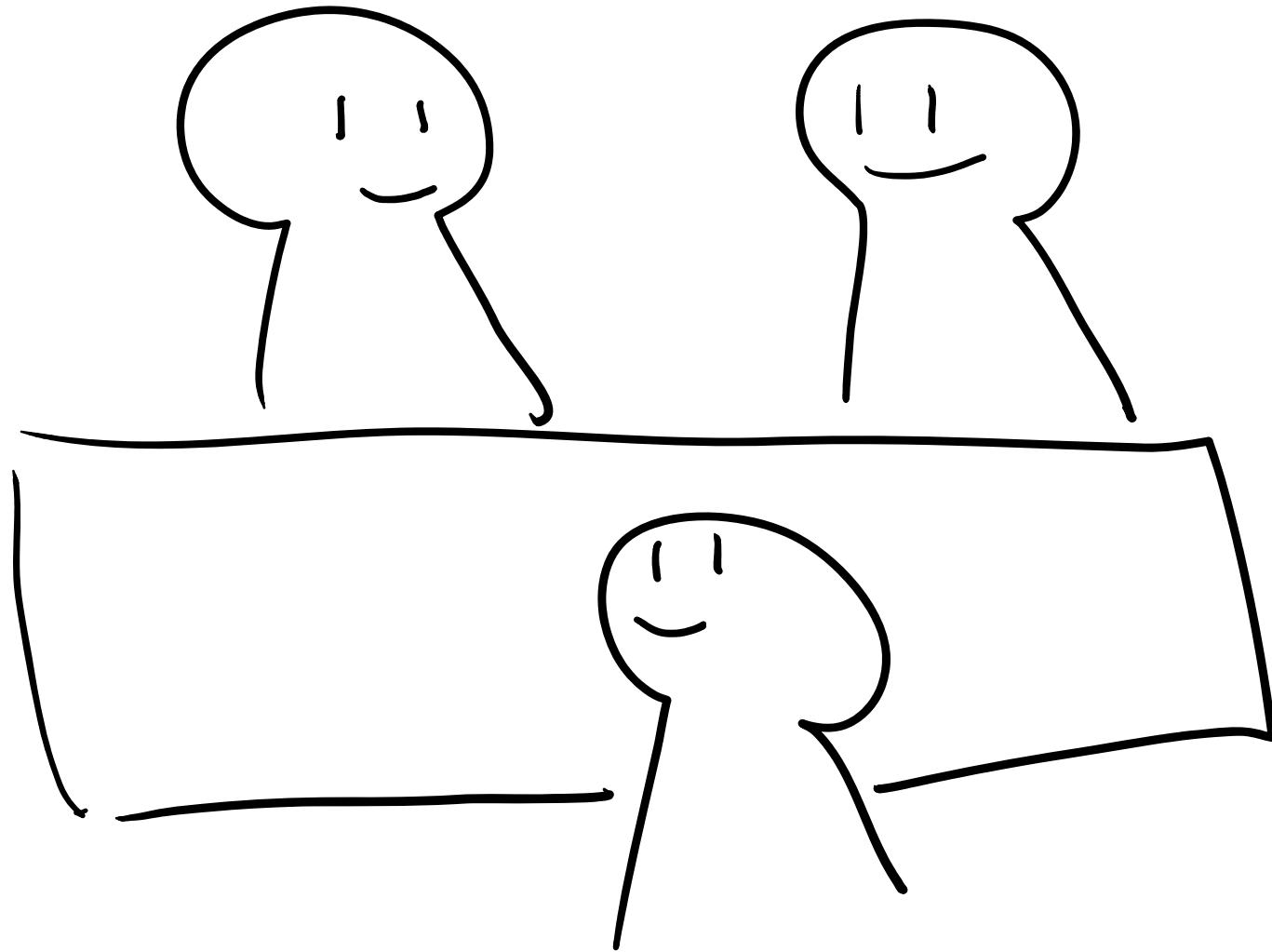
- 中でも注目したいものに、丸つけ。
- 目安は3つぐらい。

さらに深くしたいときは、

丸をつけたものの一つを、中心にして、  
2つ目のマインドマップを。

こうして与えられたコンセプトを広げます。

次は、複数人いる時に便利な  
マインドマップでの  
アイデアのパーツを広げる方法です。



近くの人と、3人組になってください。  
(難しければ、2人でもOKですが、ちょっと、もったいない)

## Work4

---

今書いたマインドマップを、  
左隣の人に回す。（3人で組を作ります）

手元に来たマップに、面白そうなところに  
枝を書いて書き加える。

「意図の誤解」があってもOK。

「説明不足」になることもOK。

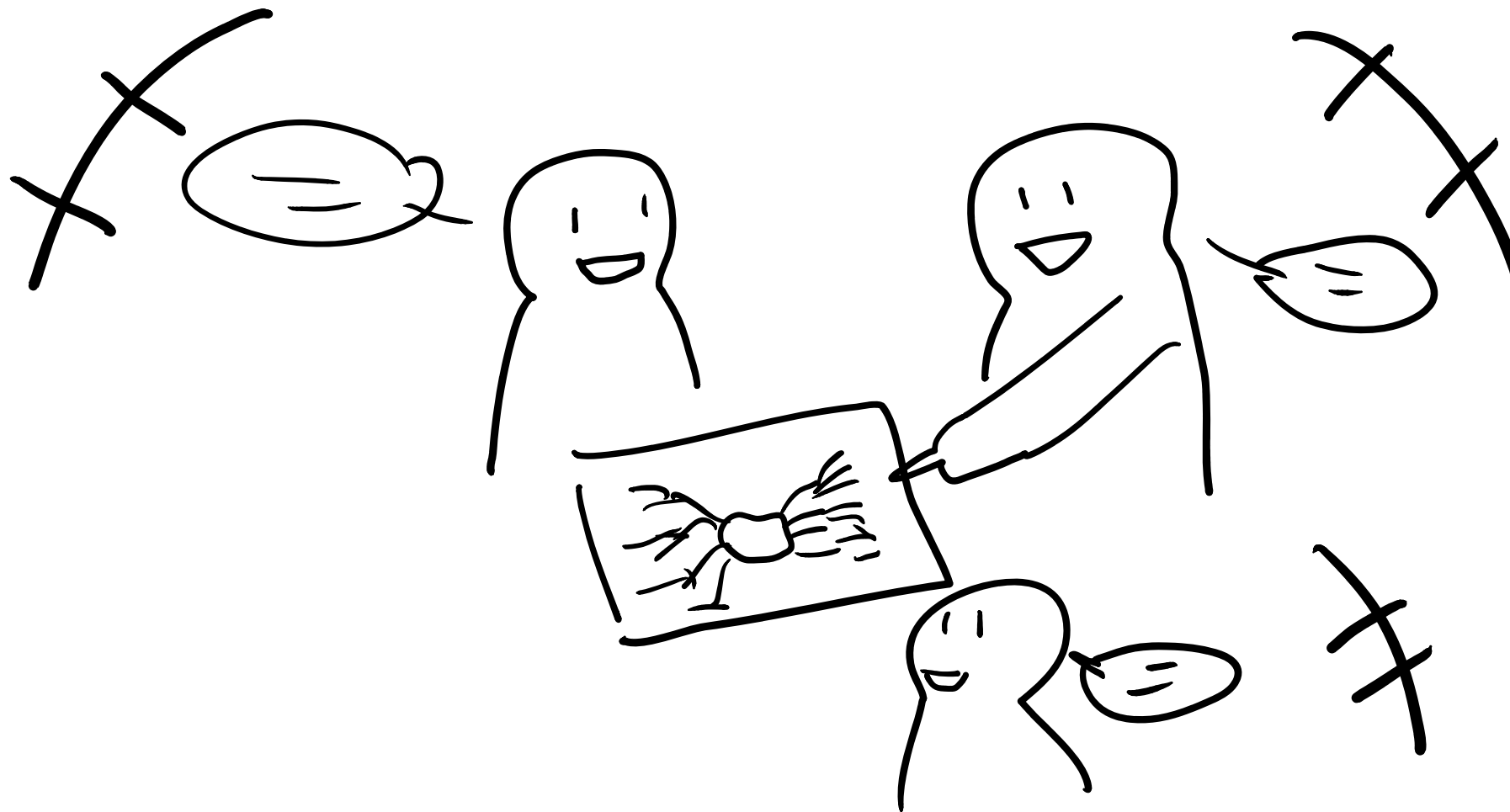
とにかく時間内、書く。（1シート=2分）

戻ったら終了

手元に来たシートをご覧ください。  
当初の広がり比べて  
多様な観点が入りました。

これを元に更に広げる、と広い可能性を  
紡ぎ出せます。





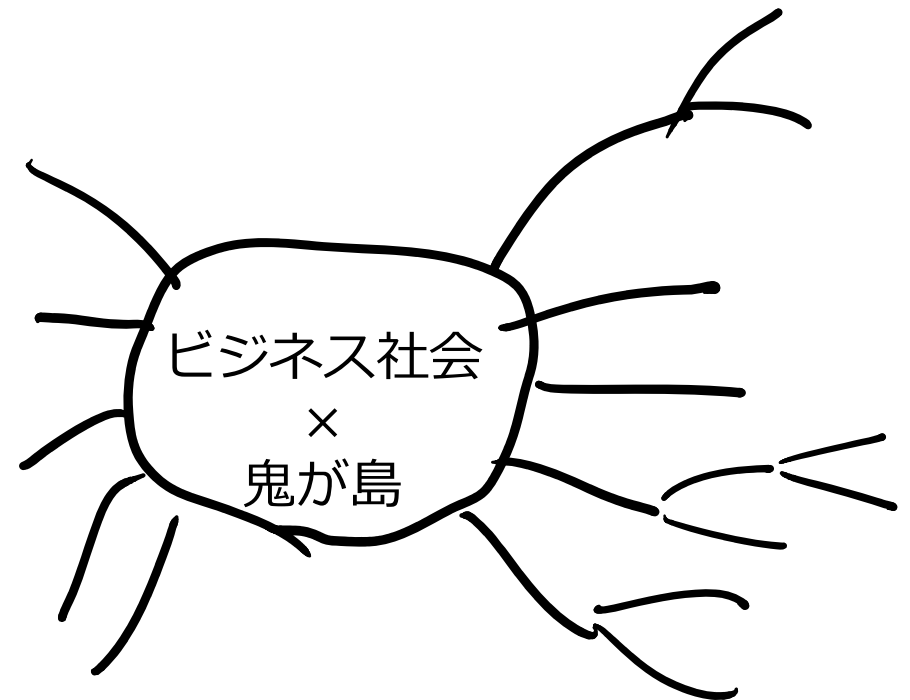
お互いのシートを集めて、  
興味のあるものを、たずねたり、説明したりして、シェア（共有）しよう。

Time : 6分間

これは、描く要素を引き出すためだけのものではなく、  
あいまいで「まだ定まっていない、揺れているもの」  
「文章にしてみるとどうも、雰囲気壊れるような感覚」  
のようなものをぐいっと引き出したい時に便利



キャラひろげ



コンセプトひろげ

4

# マンダラート

---

- マンダラートって？
- 描きかた
- 共同作業での使い方

たとえば、主人公がマンションの営業マン、という設定で  
ネームを書いていったとします。

お客さんが喜ぶ、来場者プレゼントを提案する場面を書こうとして  
はたとペンが止まる、そんな時、ありますよね。

「わー、って来場者が盛り上がるシーンにつなげたい。  
さて、この主人公なにを来場者プレゼントにするかなー。  
プレゼント・・・、っていってもなー、  
なんだか・・・、つまんないものしか浮かばない・・・」



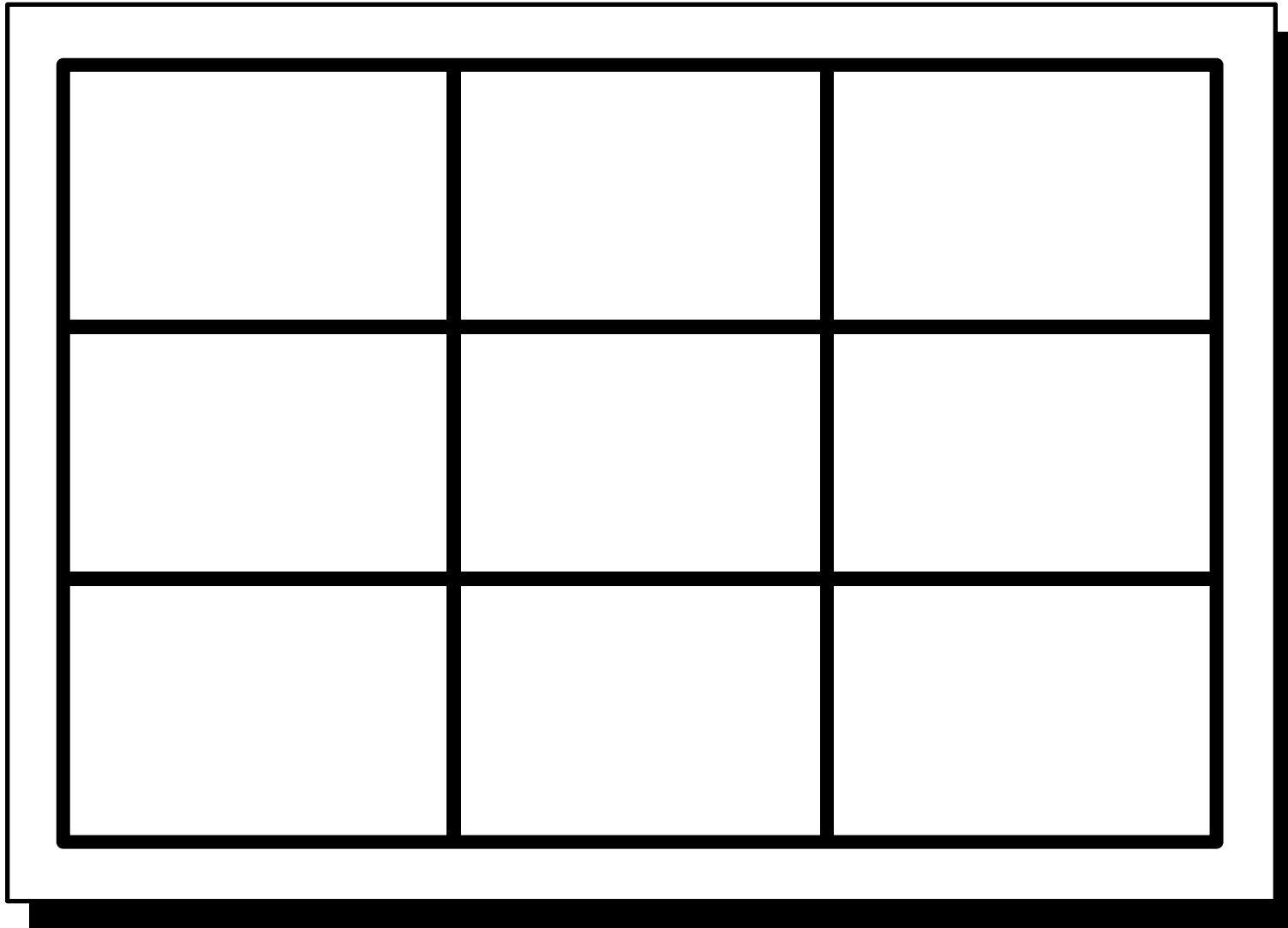
そういう時を例にして、  
マンダラートを使って発想を引き出すと、こんな感じになります。

(皆さんは、そのあと、別のテーマでやります。)

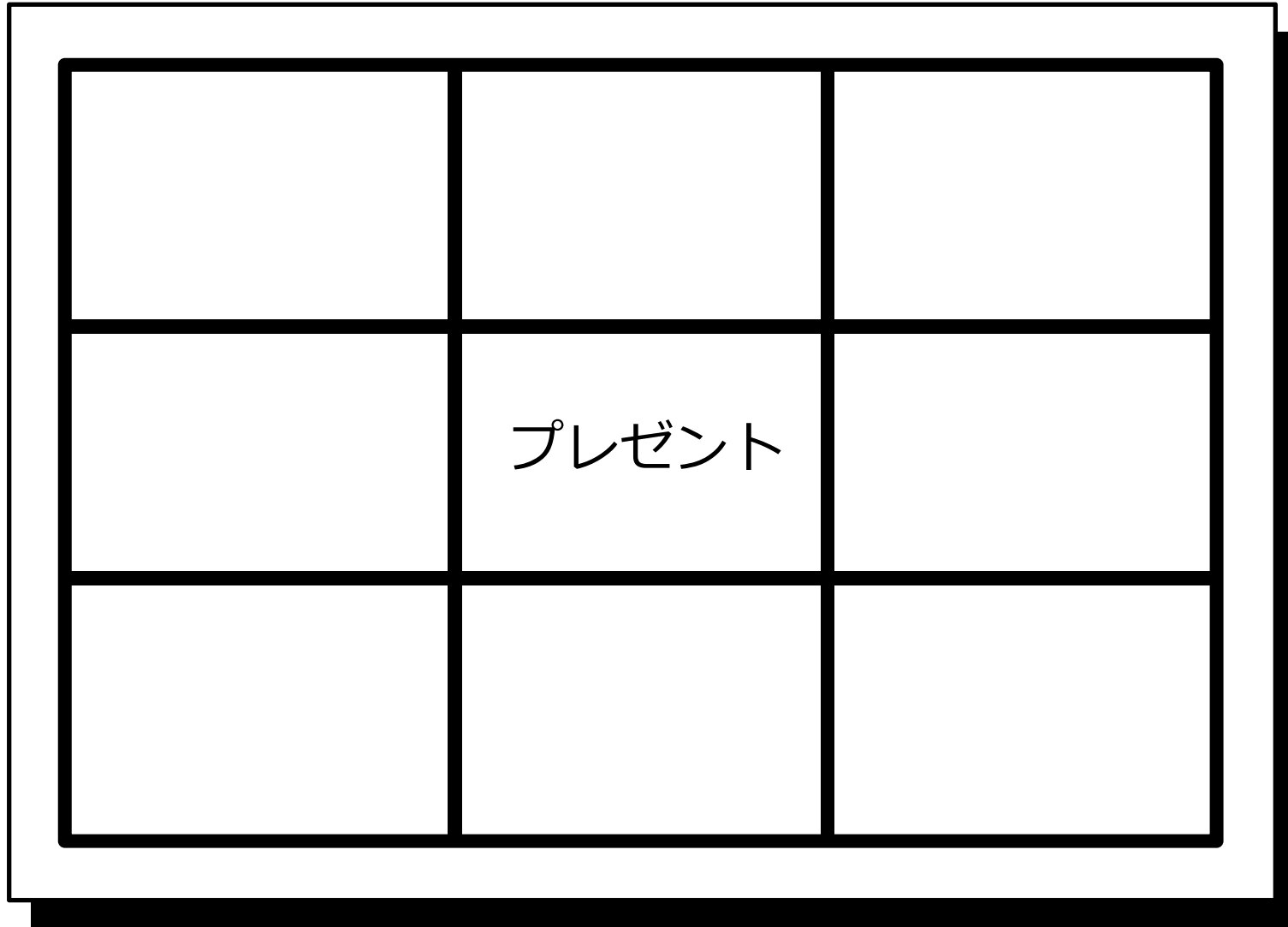
(実は、先のマンダラートと、思考の促進効果としては同じエッセンスを  
使うのですが、描き方が全く違います。相性がありますので、  
こっちも試してみてください)

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

(やってみた例)



まず<sup>3</sup>3×3の升目を書く



中心に発想のテーマを書く

		カップ
	プレゼント	お皿
	新じゃが	クオカード

思いつくことを、書いていく

(4個ぐらいはすぐに出る)



		カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

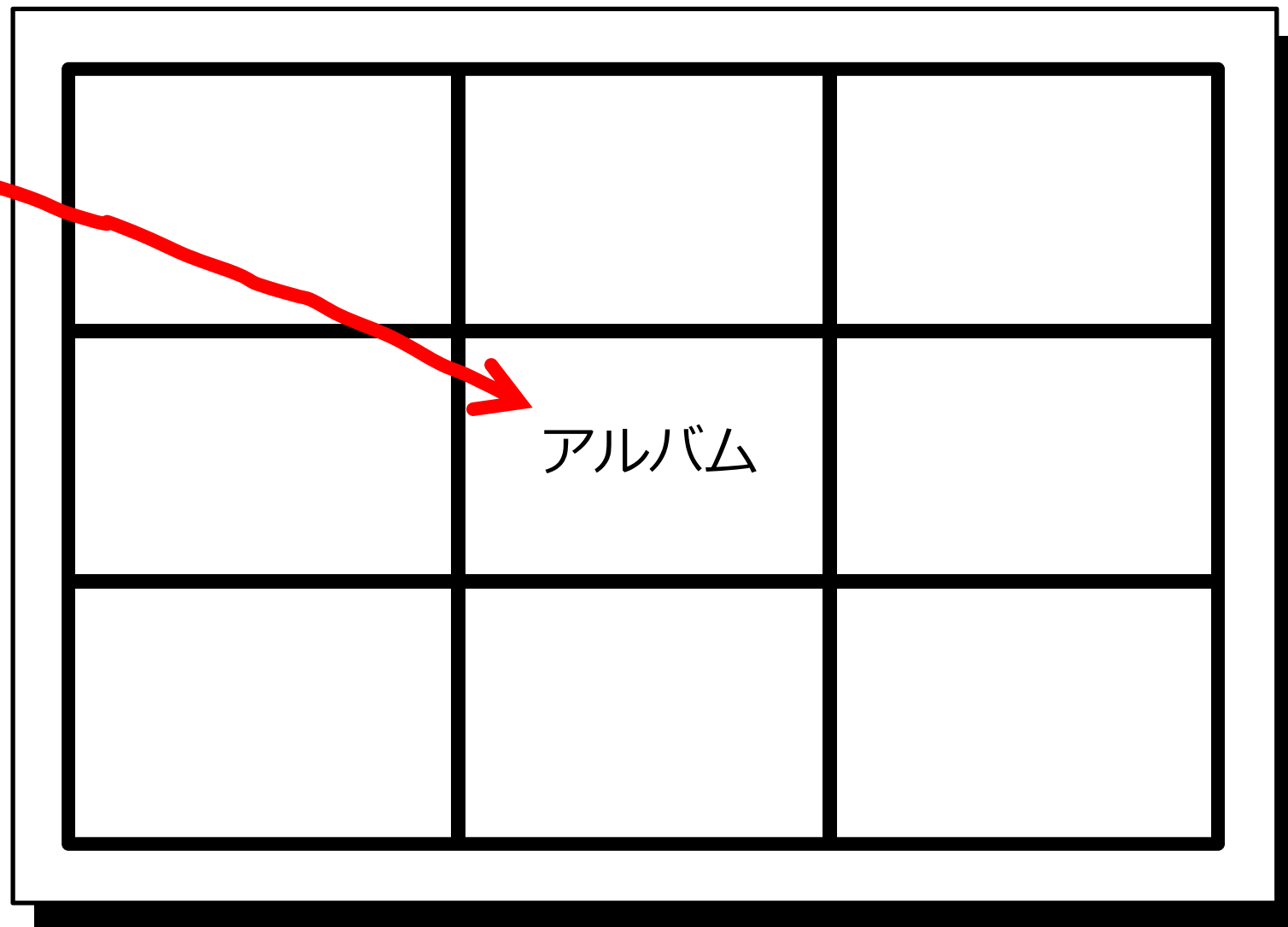
頑張って、全部埋めようとする

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

## 力が働くので意外と書ける

(リストではそうなりにくい)  
(脳はゲシュタルトを求める)

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード



一つ選び、新しい紙に展開する

		室内
	アルバム	周辺の町並み
見学者を入れて	フードマップ	周辺の四季

そこから思いつくことを書く

SDカードで	フォト フレームで	室内
一泊体験 + 自動撮影	アルバム	周辺の 町並み
見学者を 入れて	フード マップ	周辺の四季

そこから思いつくことを書く

アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

SDカードで	フォト フレームで	室内
一泊体験 + 自動撮影	アルバム	周辺の 町並み
見学者を 入れて	フード マップ	周辺の四季

	アルバム	

	パン	

“アルバム”を中心に2枚目の  
マンダラートを書いてもOK

別の言葉からも、展開する

マンダラートは、アイデアの深堀をどこまでも、してゆけます。

企画ネタが見つかったら途中でやめてもOK。

連想することがどんどん出てきたら、枠の外にちょっと書いてOK。

(手法というのは「助走」に過ぎない)

(一人ではなく)  
メンバーがいる場合は  
この作業を個別にした後、  
シートを回し、  
☆印をつけます。  
「面白い」  
「広がる可能性がある」  
というものに。



やってみましょう

# 発想のお題

---

「見ておきたいもの」

明日から目が見えなくなる。  
見ておきたいものは？

キャラ、世界観など  
設定は自由です



## Work (8分)

---

- 3×3のマス目を書く
- 中心にテーマを書く
- 周囲マス（8つ）に連想することを書く
- 8つから1つ選び、新しい紙で、それを中心にさらに、連想を展開

## Work2

---

今書いたマンガラートを、  
左隣の人に回す。（3人で組を作ります）

手元に来たら枠内に☆を付ける。  
「面白い」もしくは「広がる可能性がある」  
と感ずるものに。

最後は自分の物にも付ける（1周で終了）

こうすると、  
個人でマンダラートを行い、  
グループで回し、  
短い時間で、  
良いアイデアの種を  
見いだすことができます

石井の例

見とおきたい  
もの

美しい夕焼け

昔のアリバム

妻の顔  
女メの顔

オーロラ

見ておきたい  
もの

子供の顔

名画

50年たっても  
変わらな  
もの

土地



美しい夕焼け

昔のアリバム

妻の顔

オーロラ

見ておきたい  
もの

子供の顔

名画

50年たっても  
変わらな  
もの

土地

子供の顔

すでに他界

家にふつうに  
いる

家にいるが  
自命は家出中

まだ生まれ  
てない

子供の顔

子供は  
音信不通

どの子?

自命をかきして  
見守るにいた

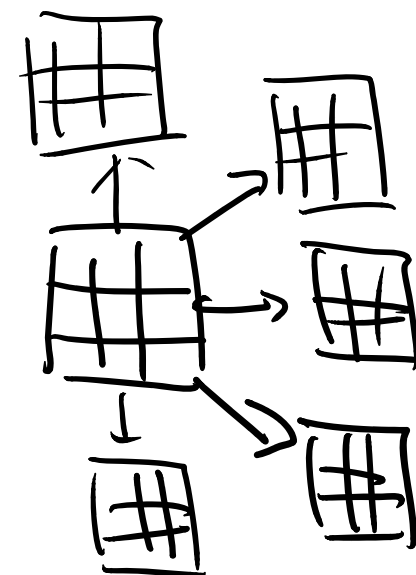
子供20人ほど  
国中にちっ  
ている

こうすると、

「見ておきたいもの」

→ 8個

→ 64個 (8マス・8枚)



更に下に展開してもOK。いい案が出たら、途中でやめちゃってもOK

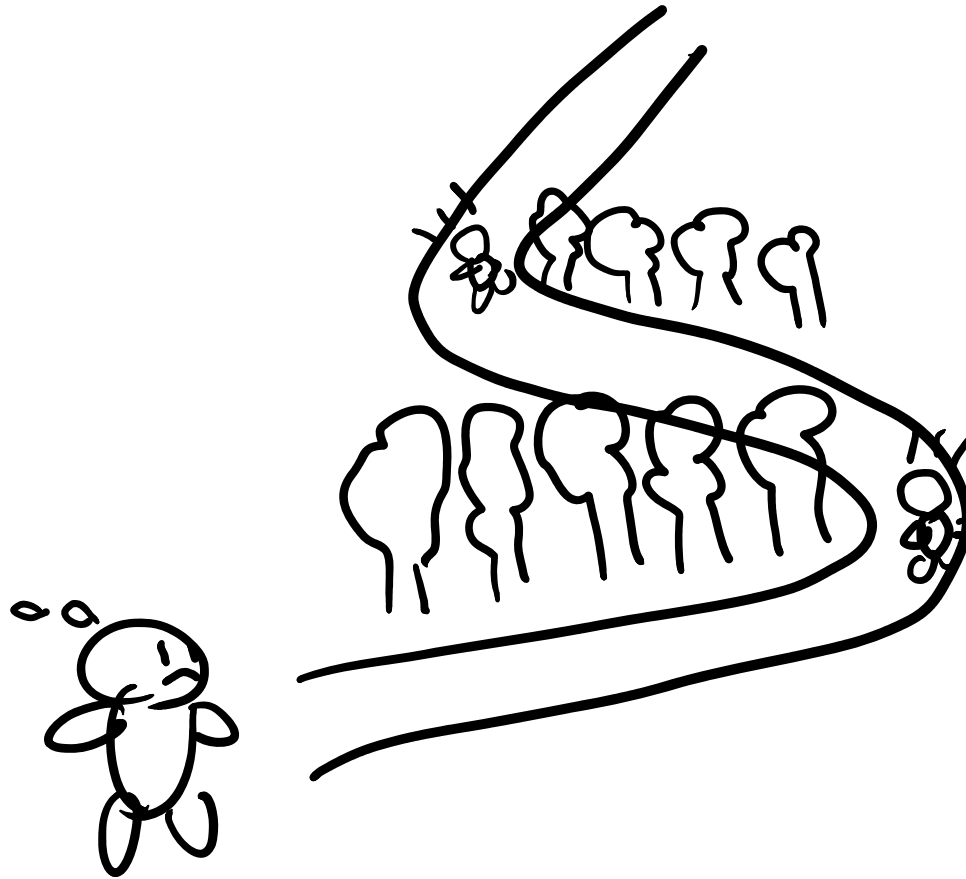
それらのうち、書きたくなるものは？

例えば・・・「**子供の顔**」→「**子供は音信不通**」

- 3年前に失踪、音信不通の子
- 必死に、ほうぼうに、電話をかける
- 突き止められる。
- が、僻地。通信環境がない。
- 今すぐ、いこう。
- 苦難を乗り越えて（いろいろ起きて・・・）
- ラストシーン？ 失踪は伏線？

やっていくうち、閃いていく

(という、頭の持つ特性。創造的認知の一つ)



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。

# あるいは

(同じことを、別の視覚イメージでいうと)



アイデアを発想するというのは、本質的に、「よく知らないことを考える技術」である。

二歩先しか照らせないカンテラで夜道を行くようなもの。

百歩先を照らすには、98歩目まで行くしかない。

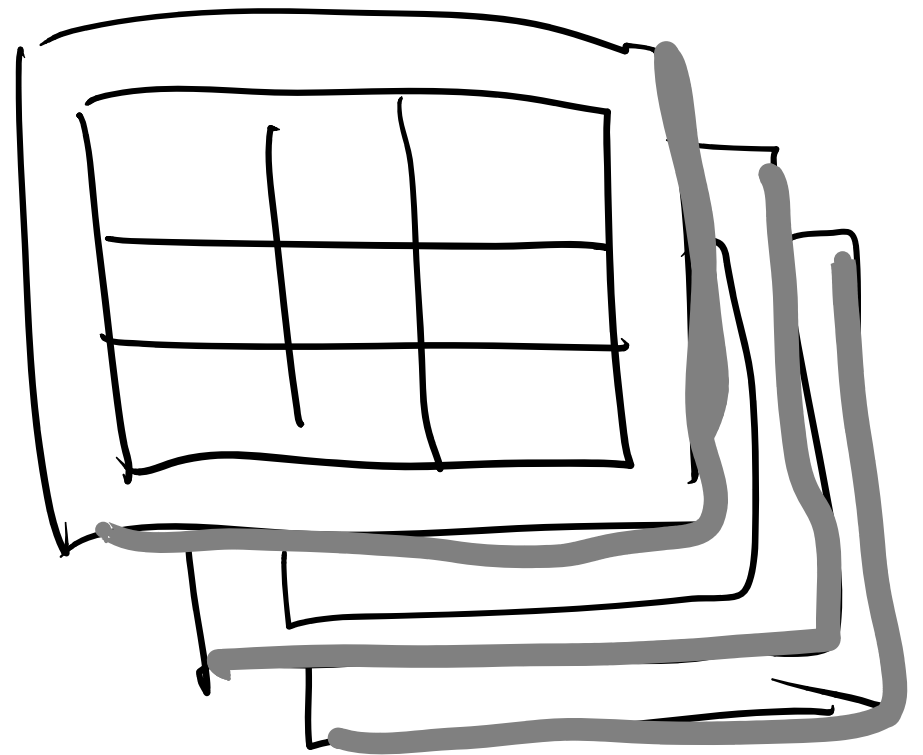
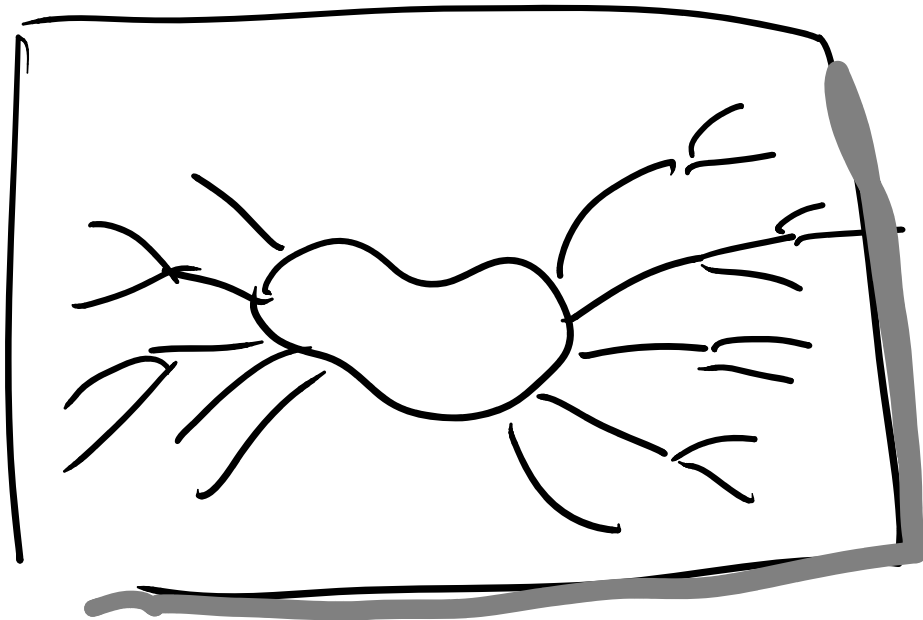
はじめは、まさかそういう着想にいたるとは、思わなかったところにたどり着く。

新しいアイデアがない、というというのは、二歩先の中には、見えないだけのことである。

つまらないアイデアだと思っても、まずその2歩を行け。



マンダラートも、マインドマップも、  
ともに、発想を引き出す「アウトプット技法」の一種



マンダラートも、マインドマップも、  
ともに、発想を引き出す「アウトプット技法」の一種。

自分が好きな方法を、活用するとよい。

ただの箇条書きが好き、という人はそれもいいでしょう。  
悪くない。

発想技法のこの独特な書き方は、  
「自然と考えを引き出すような構造」を有する。

合わないものは、使わない。  
ストレスをためるのは、本末転倒ですから。

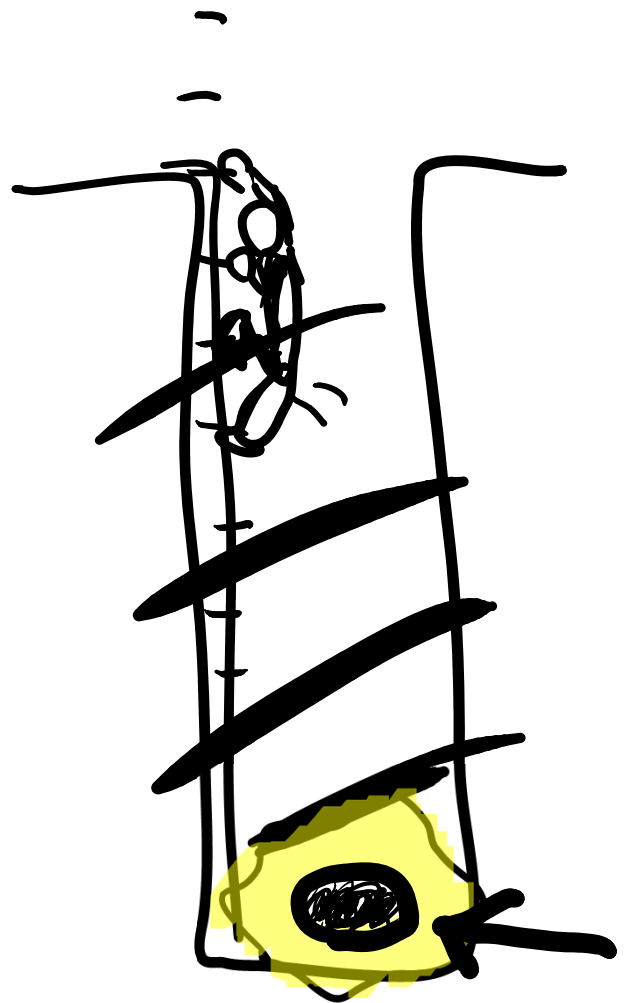
5

# カオス・まびき法

Caos & Culling

---

感性的な頭の中を、  
全部ダウンロードしてきて、  
間引いて、本質化するワーク



# 深い所へ おっしよけ

オーラをまとったアイデア



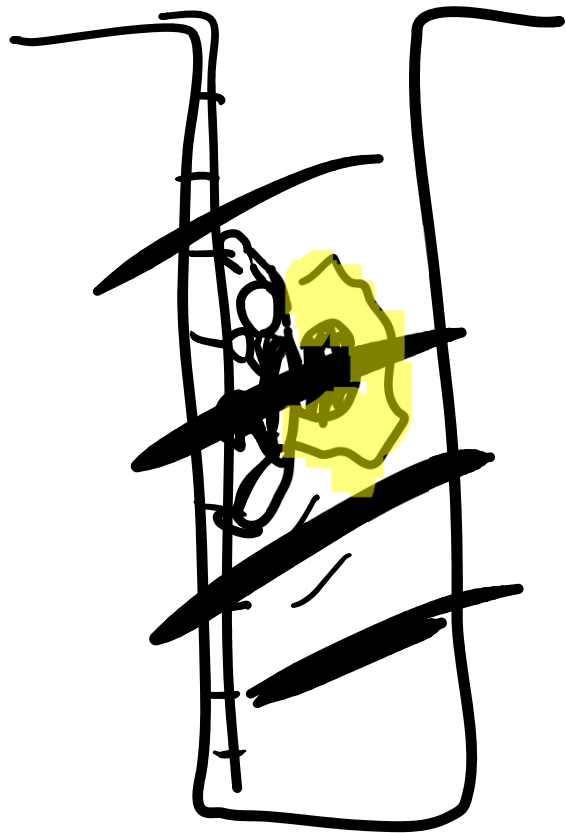
# 深い所へ おっしよゆく

オーラをまとったアイデア



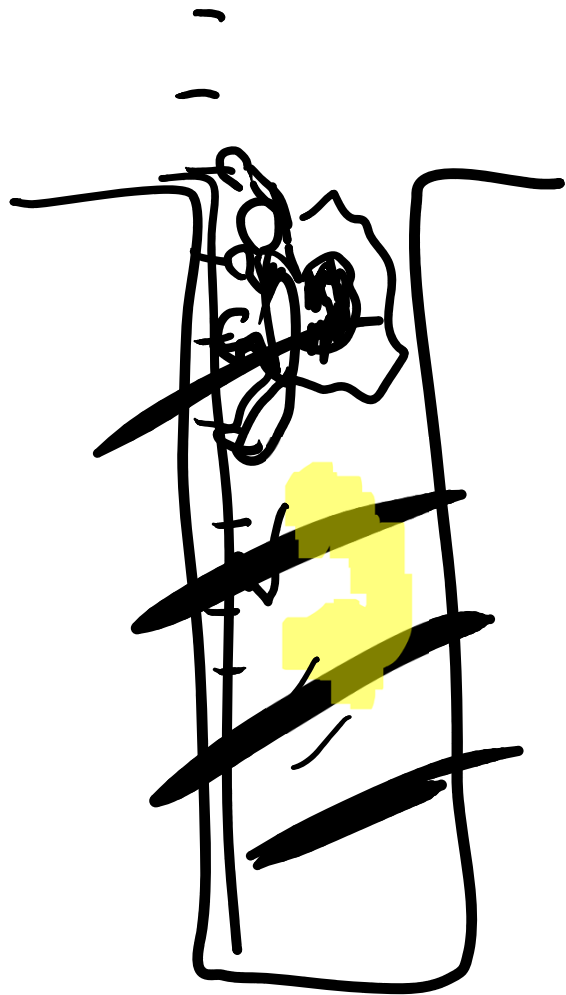
# 深い所へ おっしよけ

オーラをまとったアイデア

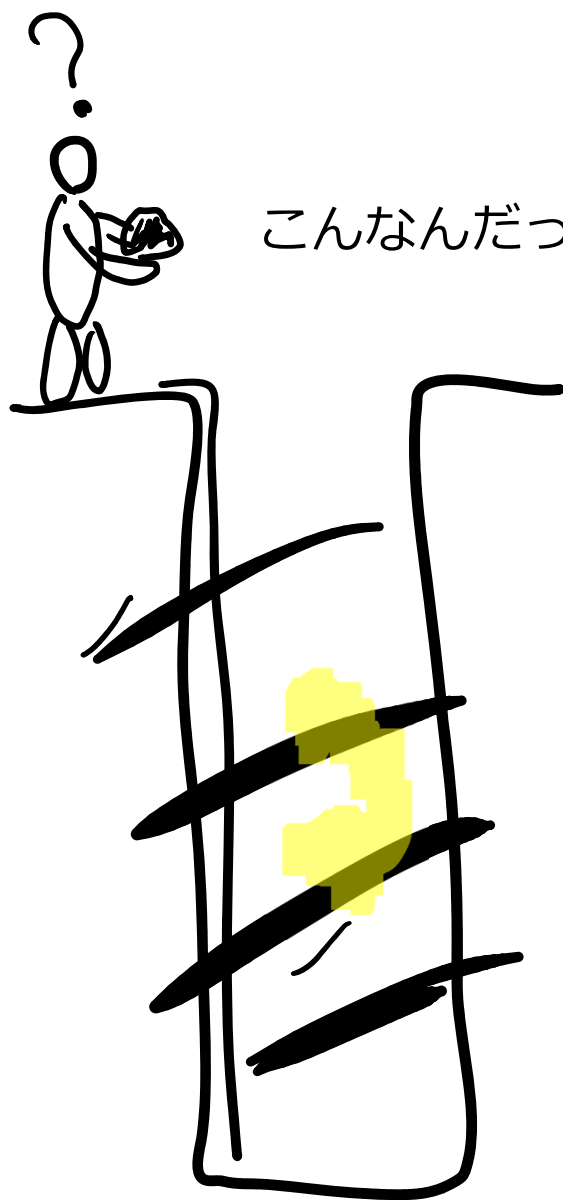


オーラをまとったアイデア

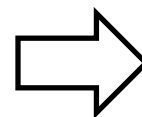




オーラをまとったアイデア

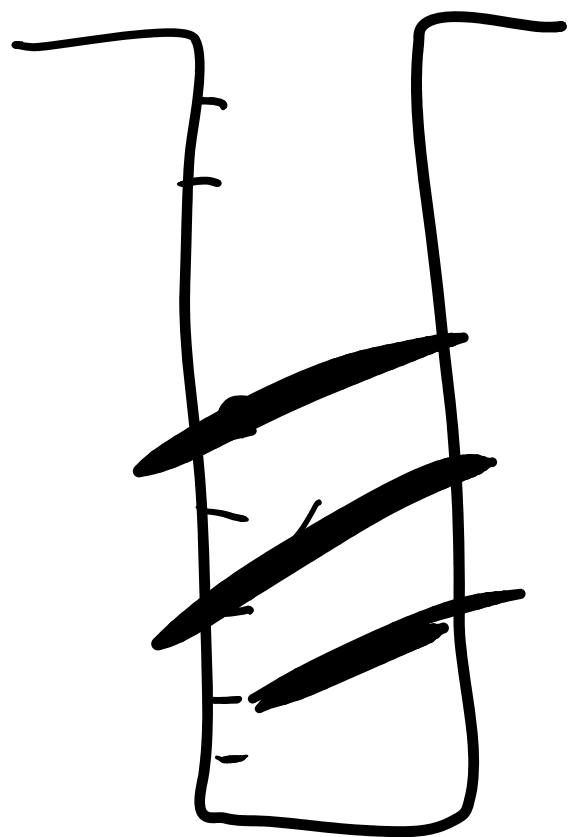


こんなんだったっけ??



オーラをまとった  
アイデア

書き上げた  
コンセプト



あれ？  
当初の輝きが・・・



# S-1

頭の中にある「オーラをまとったアイデア」  
をどう発展させていくか。

世界観、キャラ、見せ場など、描きたい断片  
が、自分の中にある。

それを発展させていく方法にどのような方法  
があるだろうか。

まず、先に謝ります。

アート、才能、感性、オーラ、のようなところは、やはり、創造工学的には、真正面から扱う方法が今の所、はっきりとはわかりません。

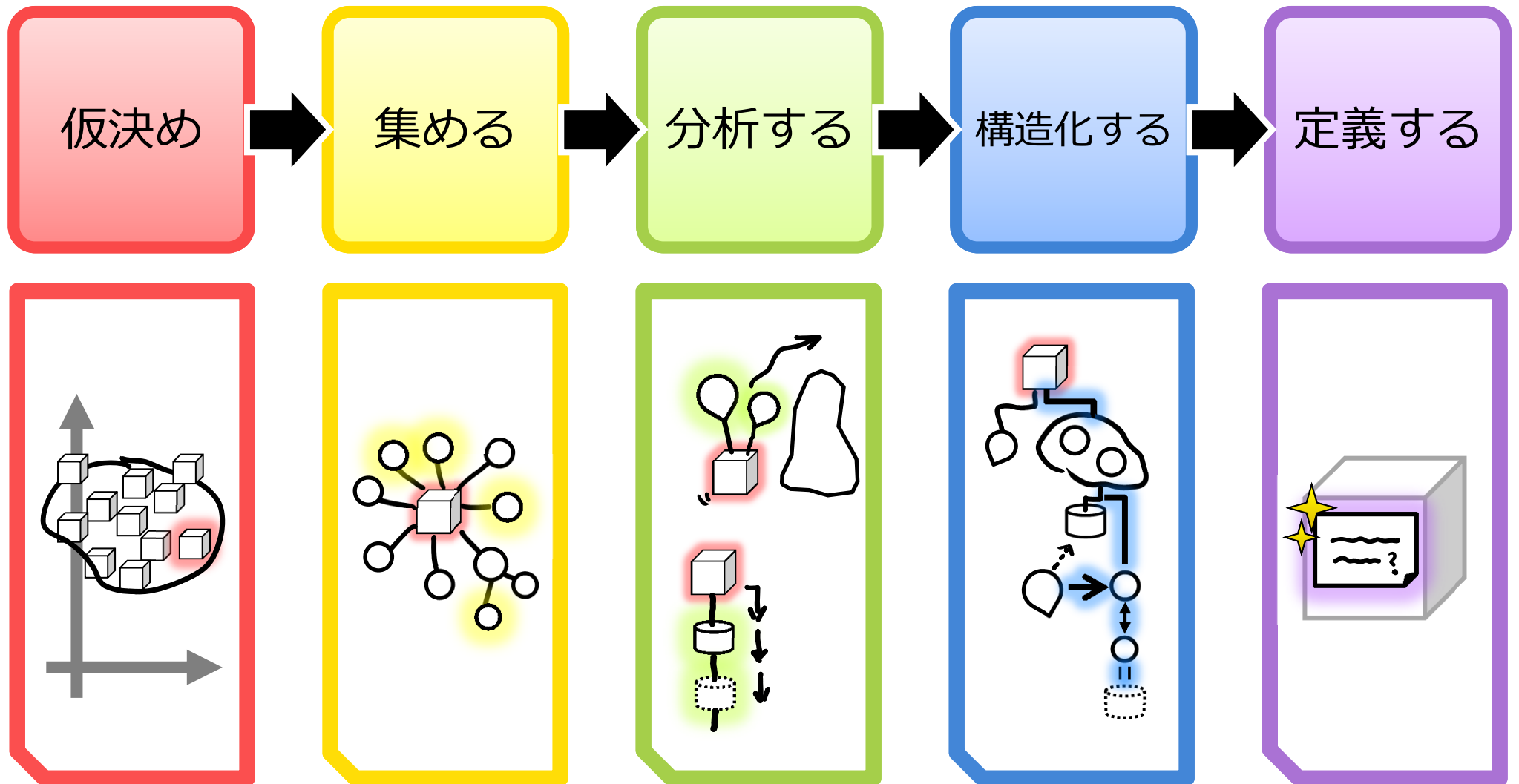
創造の研究は未踏の闇が深いものであり、その辺の話題は、まだ、暗い奥の方にあります。

(隣接分野として、認知心理学もありますが、そういうものとは、本質的に、異なるころところに重要点がある、ということも、わかりますし)

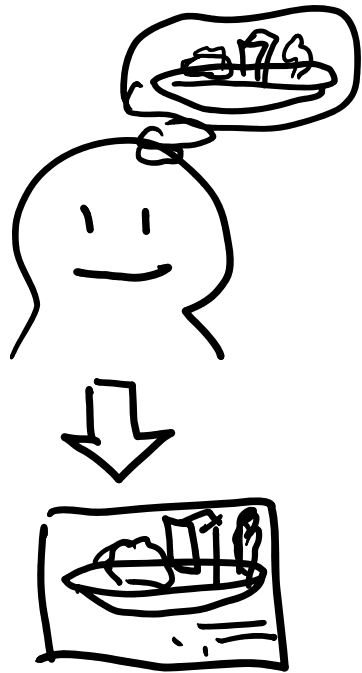
ただ、創造工学的に、いくつかの役に立つかもしれない視座を用いて、アプローチを試みてみます。

# テーマ設定作業の根本的なプロセス

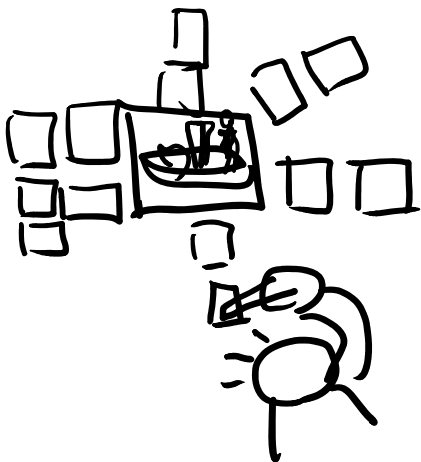
---



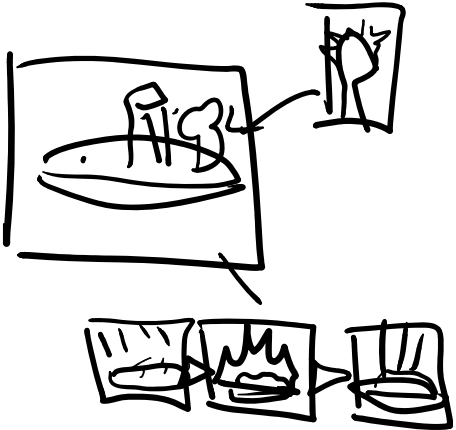
# カオス・まびき法



Idea → Draw



Explorer & Imagination  
→ Draw



Select & Build



Define



仮決め

まず、最初の着想を、1枚、描こう。

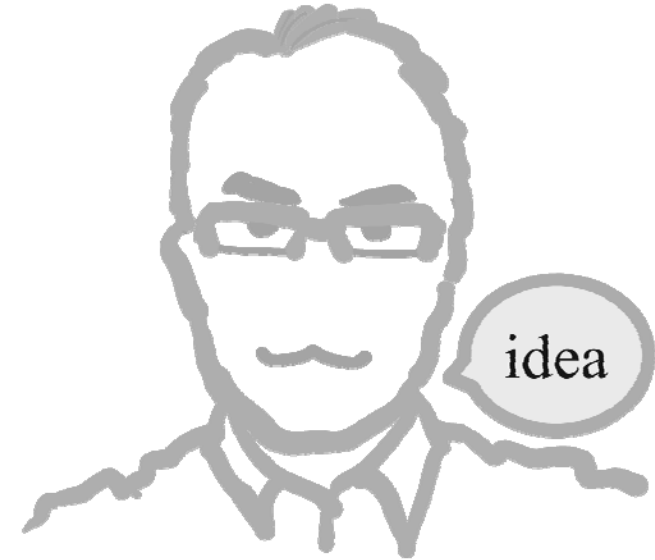
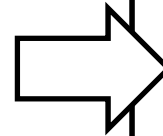
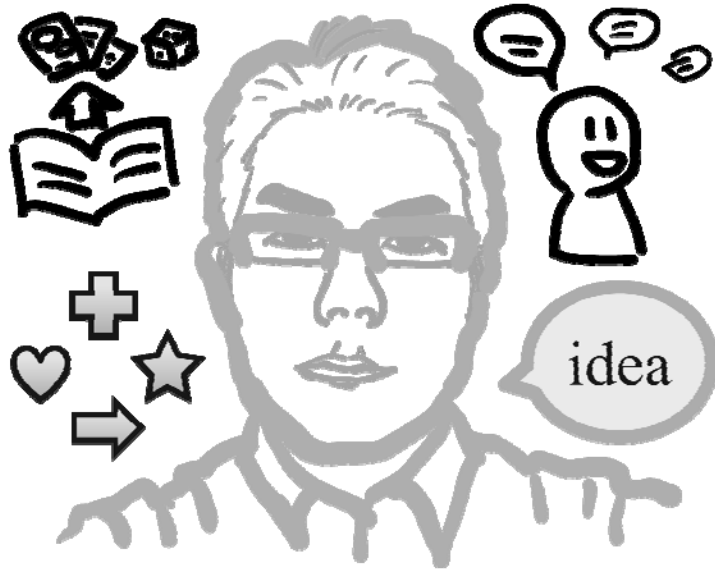
世界観であれ、キャラであれ、シーンであれ、



# 世界観であれ



# キャラであれ



## キャラクターのモチーフとなる人物

- ・今、アイデア出しの道具を作っている
- ・寅さんみたいな旅の生活（旅費 = 200万円/年）
- ・眉毛とひげが濃い
- ・若いころはモヒカンだったことも

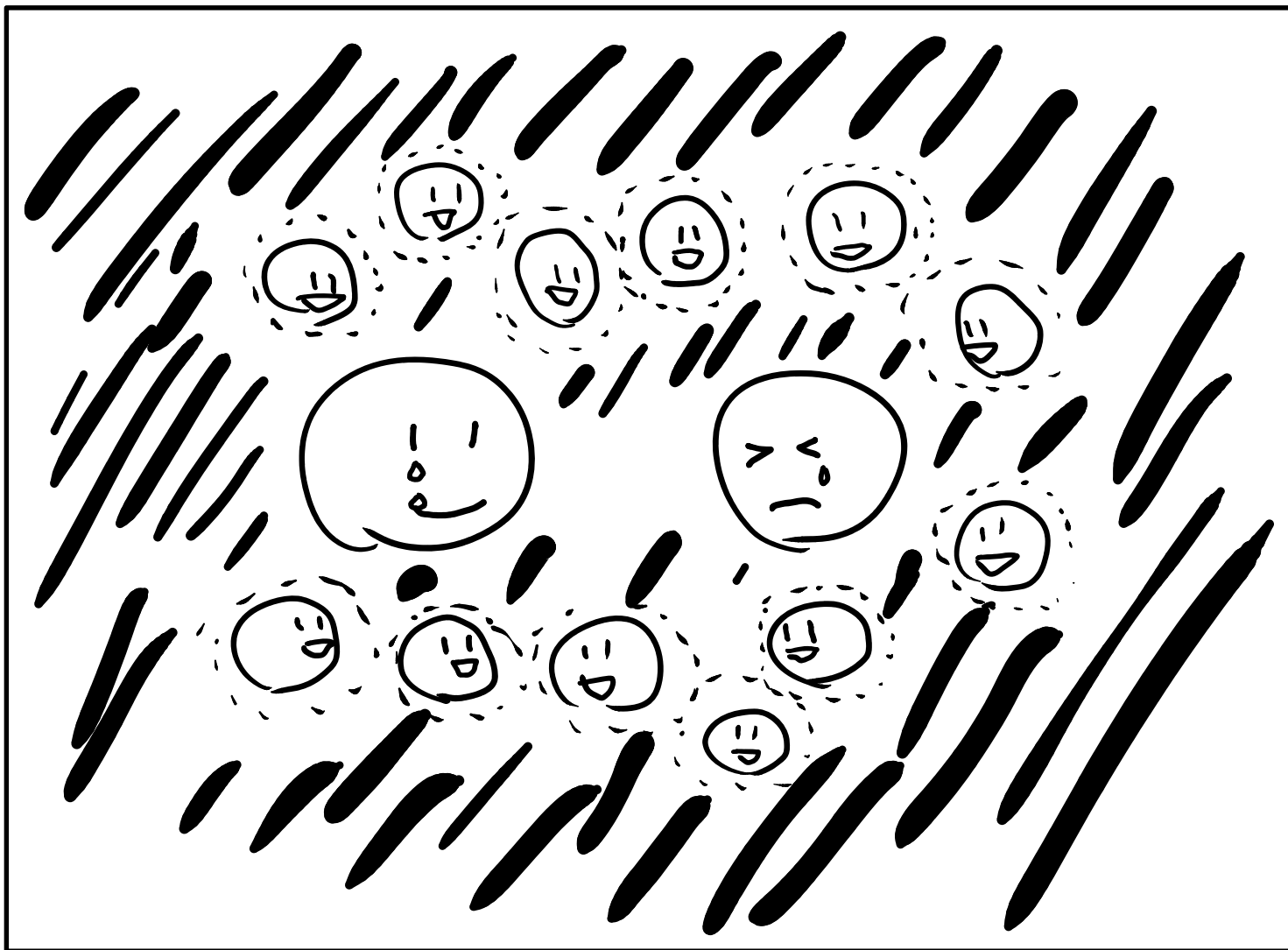
実は

- ・工学と経済学の2つの博士を単位満了退学
- ・若いころ、商社で働いていた

## 門人太郎（かど、にんたろう）

- ・巨大企業の特殊部門
- ・発想の担当の係長
- ・グループ企業、各地の工場に呼ばれ  
新製品アイデアを出す（毎週、変わる）
- ・変なアイデア、つまらないアイデアも出す
- ・手法を駆使し、何とか創造的なアイデアを出す
- ・知育玩具、北欧アイテムのお店によくいく

# 見せ場であれ



このほかの「何か」でもOK

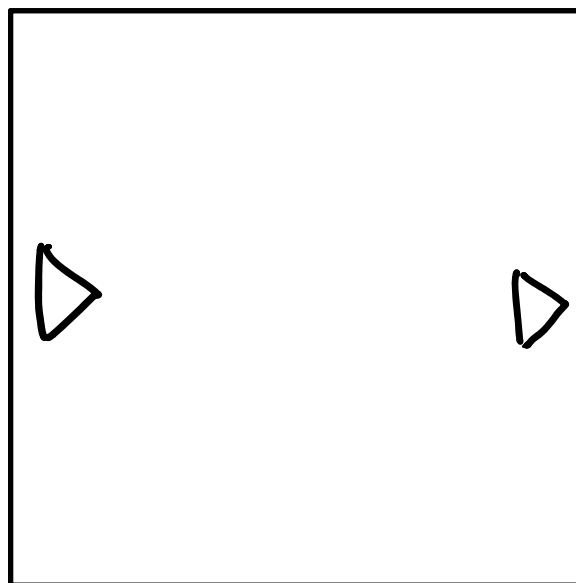
いずれにしても、最初に1つ何かを捕まえる。

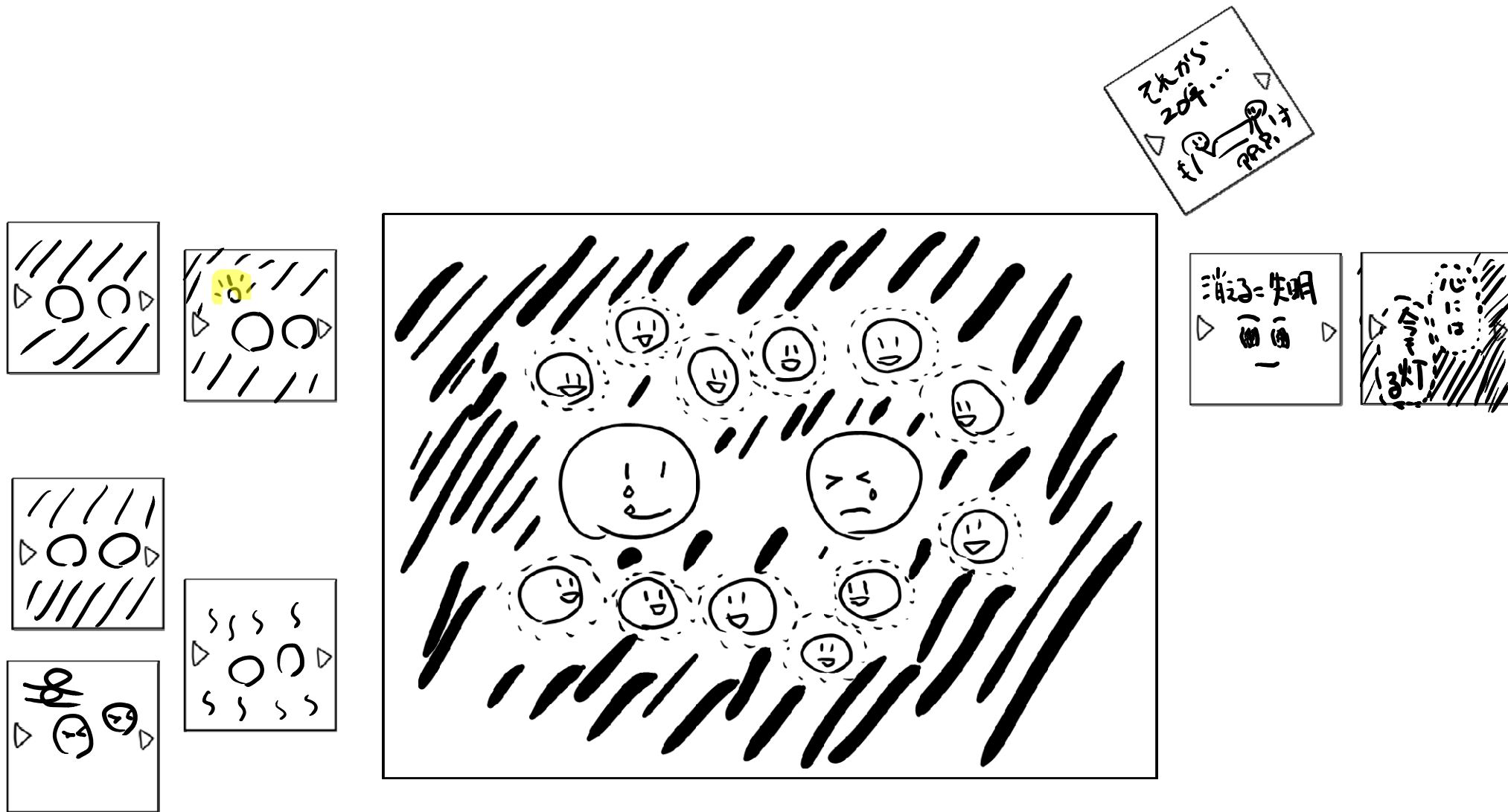
(～着想の、起点？みたいな、何か、を。)

(この授業では、練習として、「シーン（見せ場）」起点で、やります。)

集める

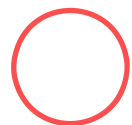
次は、ポストイットに2つの△を描く





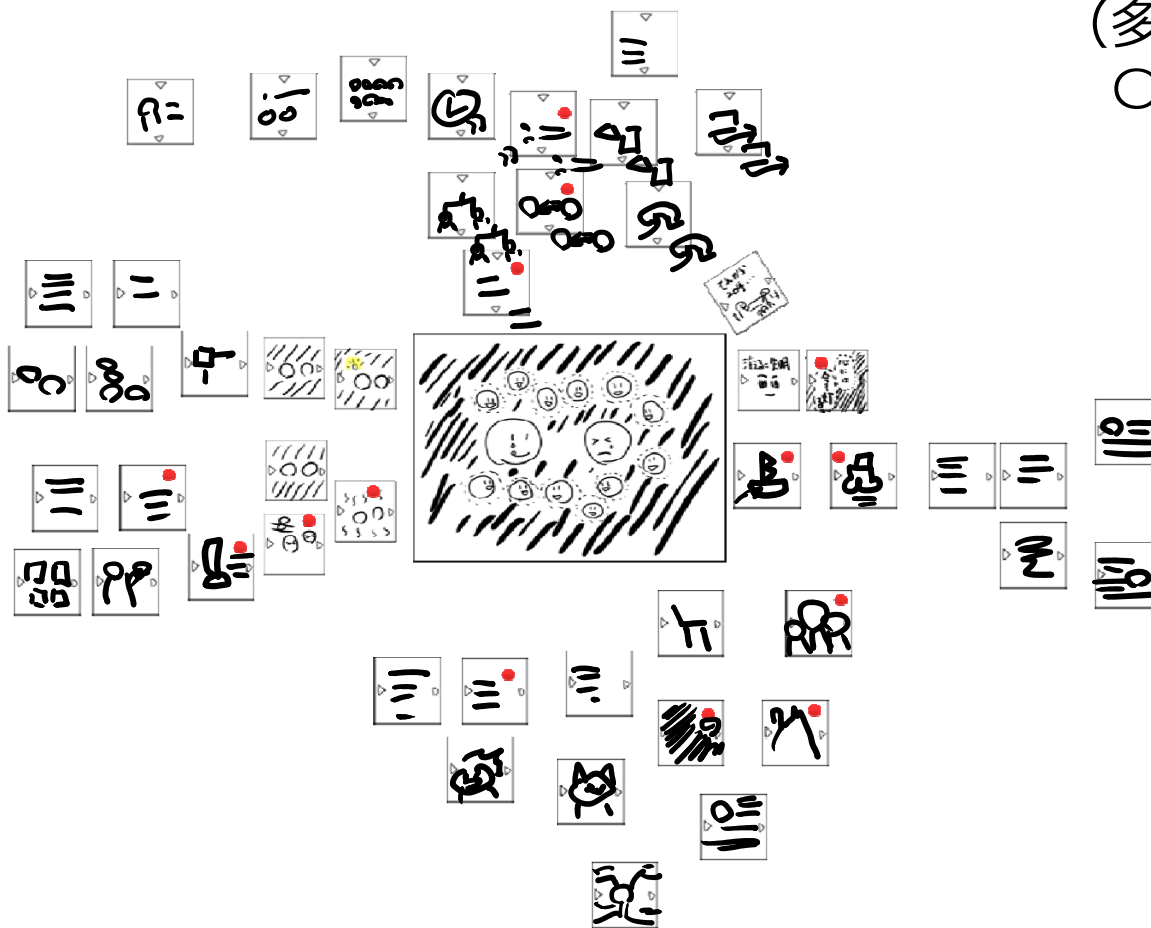
広い平面に張る（窓でも壁でもOK。ずっと占有できる平面ならなんでもOK）  
 そして“**周囲**”に、“**思い浮かぶこと**”や、“**時間的な前後**”を想像したり、  
 “**関連する事実・情報**”を調べて、書き留め、増やしていく。

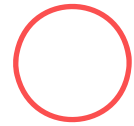
まびく



残したいものに赤丸を付ける

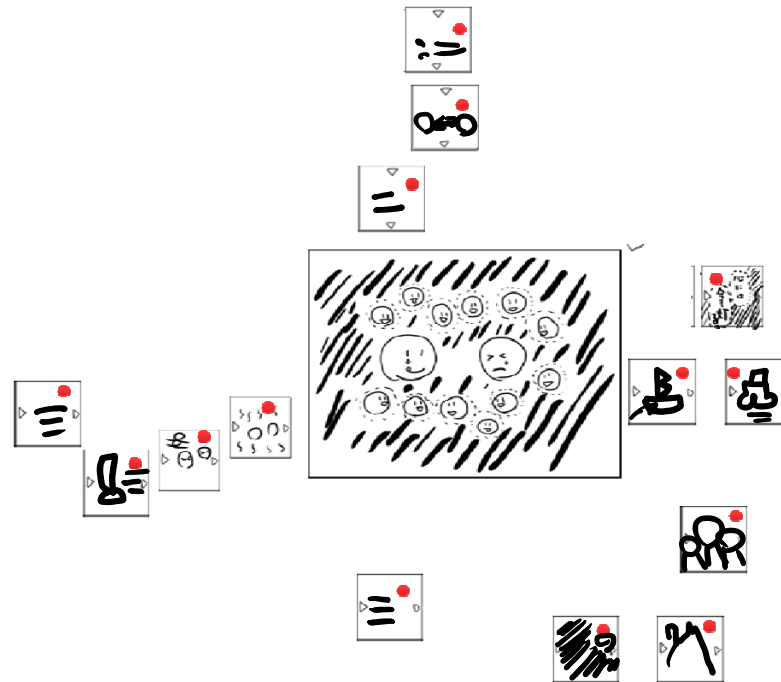
(多くなりすぎたら  
○と◎、にせよ)





# 赤丸のあるものだけを残す

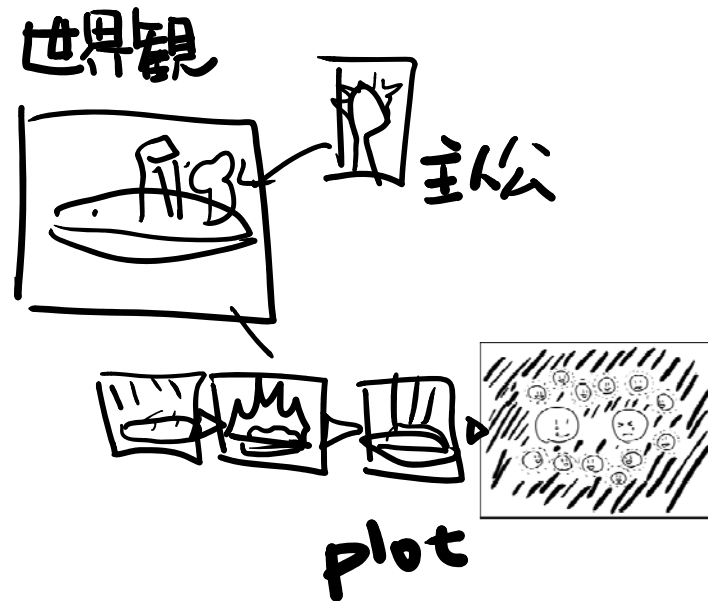
(多すぎる時には  
◎だけに)





組み立てる  
(構造化する)

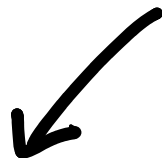
残った要素（主要な要素）を組み立てる。



(足りない所は、補って)

定義する

配布した「シーン（見せ場）」のこと

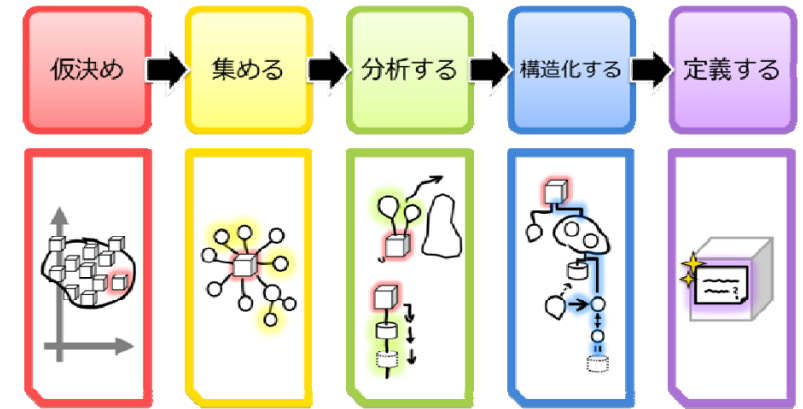


「最初の1枚」も、書き直し、  
作品の主要な要素群を定義する



振り返り：

創造工学的な（多様な創造技法から抽出した）、  
原初のテーマをデリケートに設定していくステップ  
を最初に紹介しました。

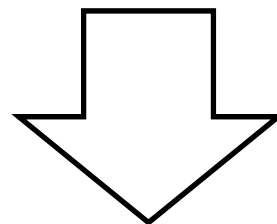


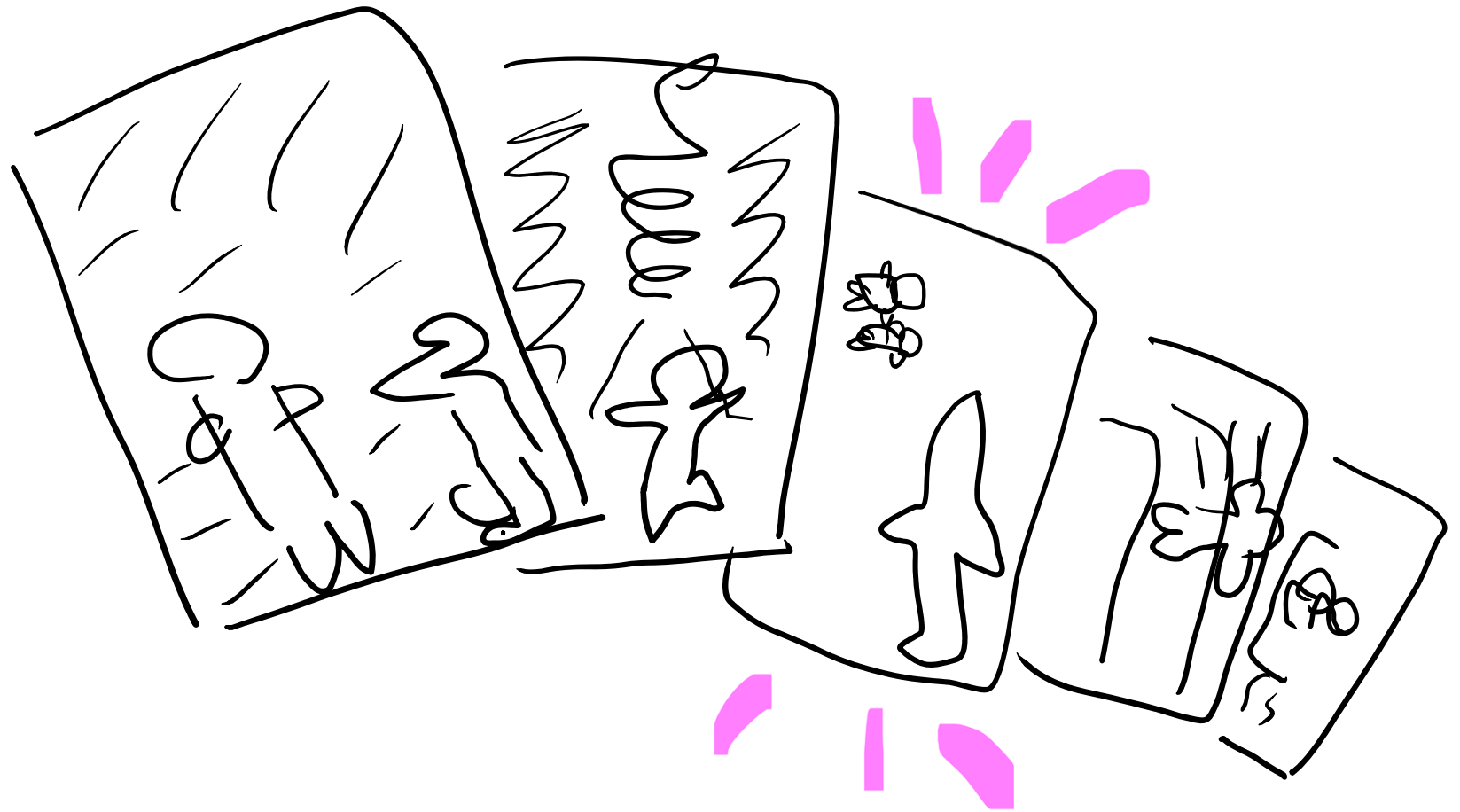
そして、漫画の「最初の着想」を、原点にして、アイデアを発展させて  
最終的な「基本コンセプトの決定」をするまで、を、作業手順的に示してみました。



これは、実際の所、漫画の構想を練る上において、  
どの程度有効か、人工的な思考手順の面倒くささが強すぎないか、  
皆さんの意見を聞いてみたいものであり、まだ「石井の仮説」段階です。

とりあえずは試してみましよう  
**（実践！）**

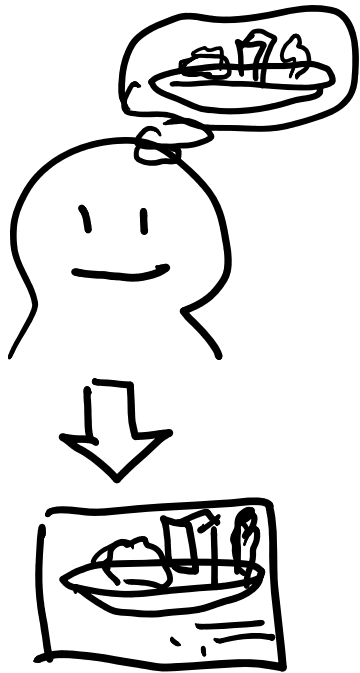




4人組（一人ずつでもOK）で、  
見せ場を1つ選びます。

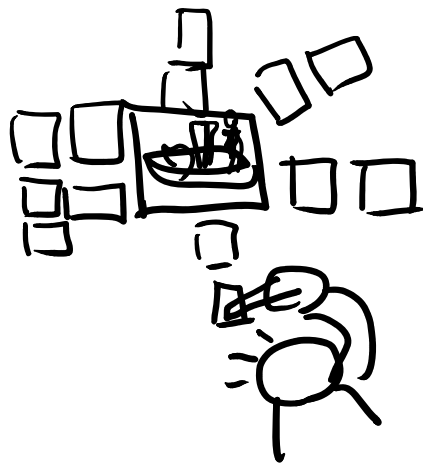
あるいは、自分で作ってもOK

# カオス・まびき法



Idea → Draw

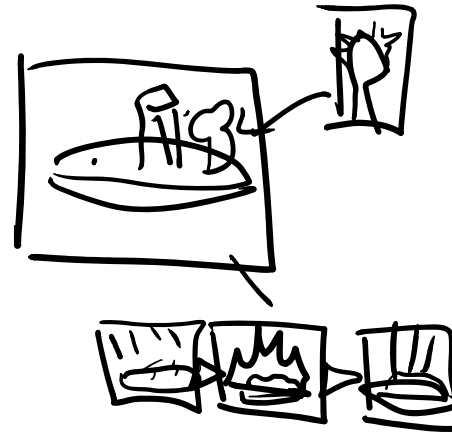
(1)



Explorer & Imagination

→ Draw

15



Select & Build

10



Define

10

6

# 分岐MAP

ストーリーをみたす**エピソード**が  
1, 2, 3, ,5と決まっているが、  
**“4がどうしても思いつかない”**という場合、  
どのような方法があるだろうか。

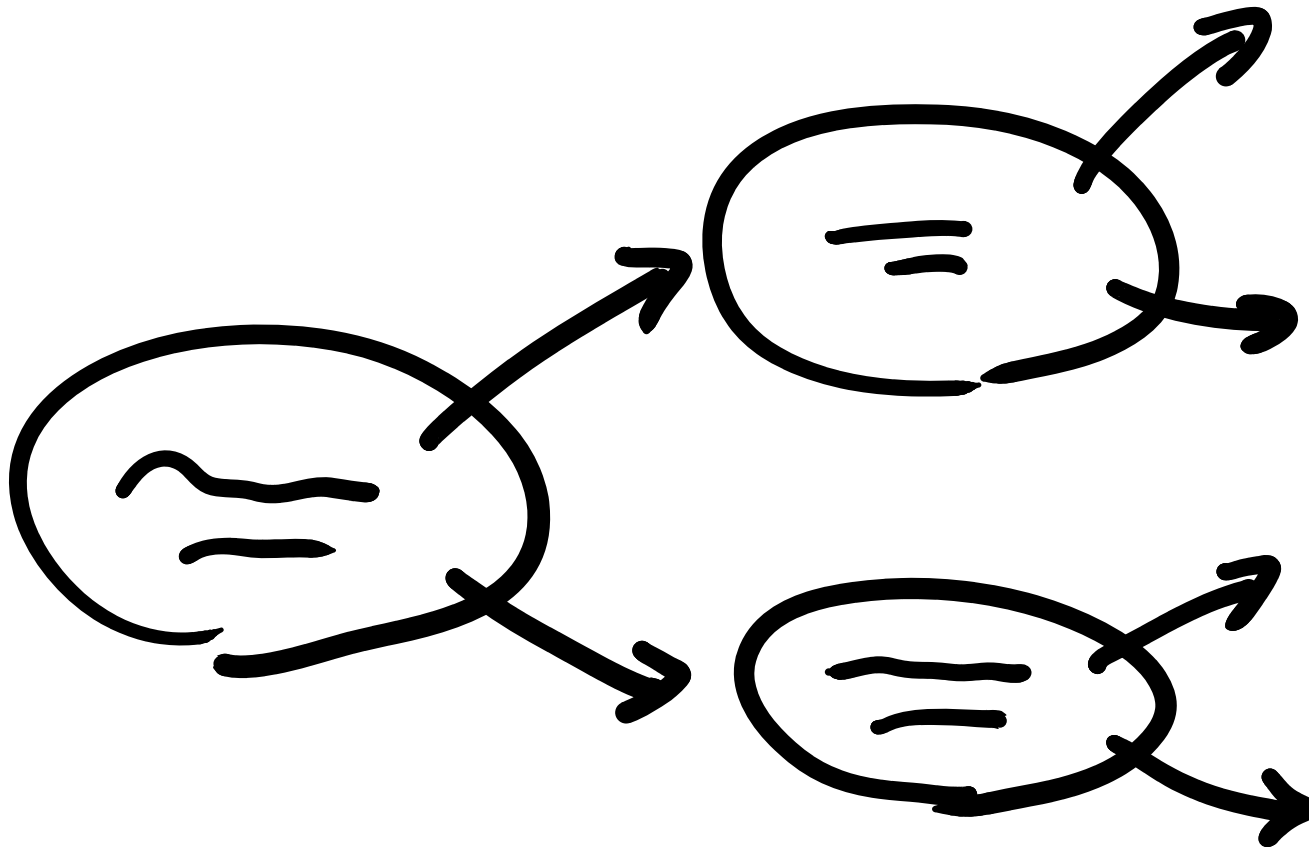
「分岐マップ」という比較的、  
単純で愚直なやり方を紹介します。

技法としての奇抜さはありませんが、  
それだけに、汎用性の広い、考え方です。

多分、自然とそういうことをしている人も多い  
でしょうから、大上段に構えて説明すると、  
というよりは、一度、明示的に整理してみよう、  
というぐらいのトーンで紹介します。



# 分岐MAP

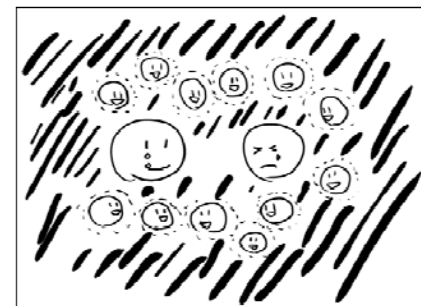


(提案する内容は、マインドマップと、エッセンスは同じです)

### エピソード3



### エピソード5



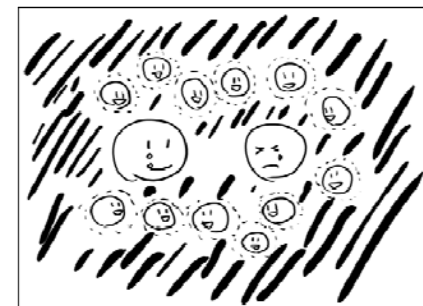
エピソード3

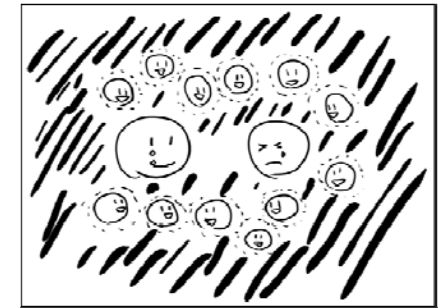


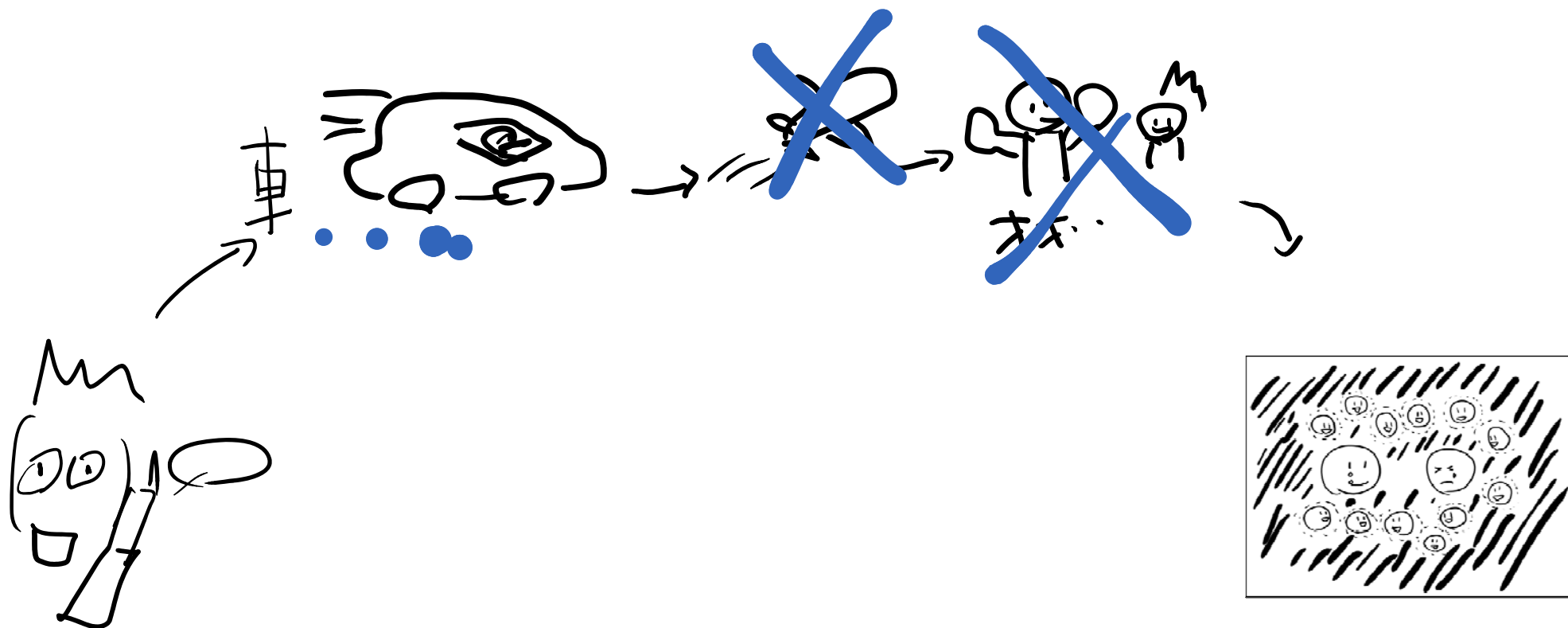
エピソード4



エピソード5





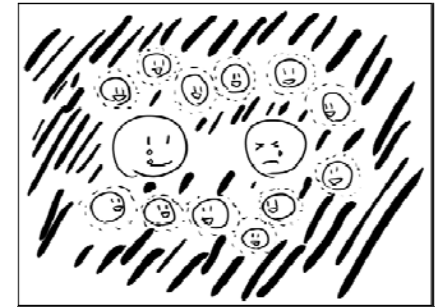


「話はつながるけれど、単純な展開だなあ」

「うむー、そんなに都合よく、会えないでしょ・・・」

・・・などなど。思いつくものの、どうも駄目だなこれ。

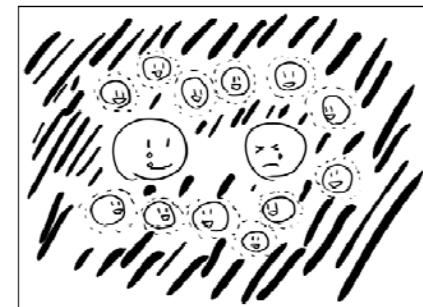
そういう時に、「分岐MAP」をします。

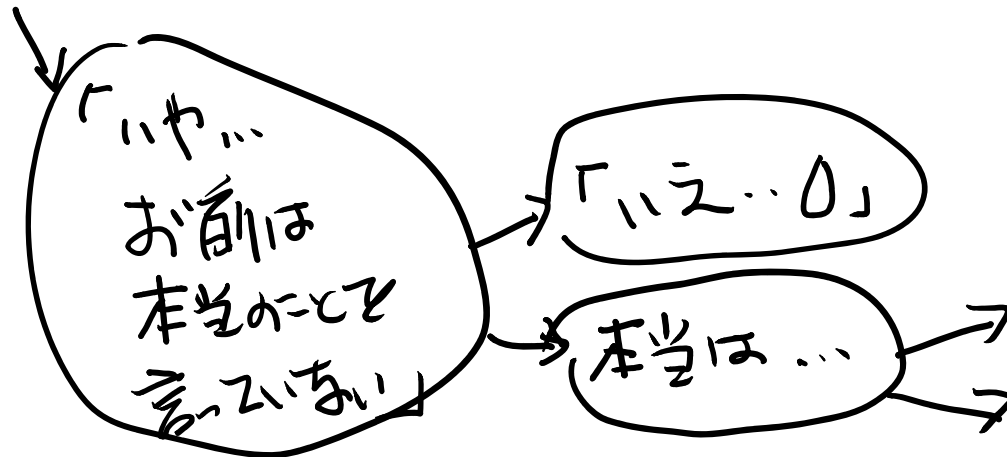
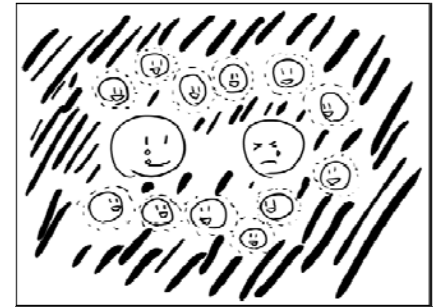
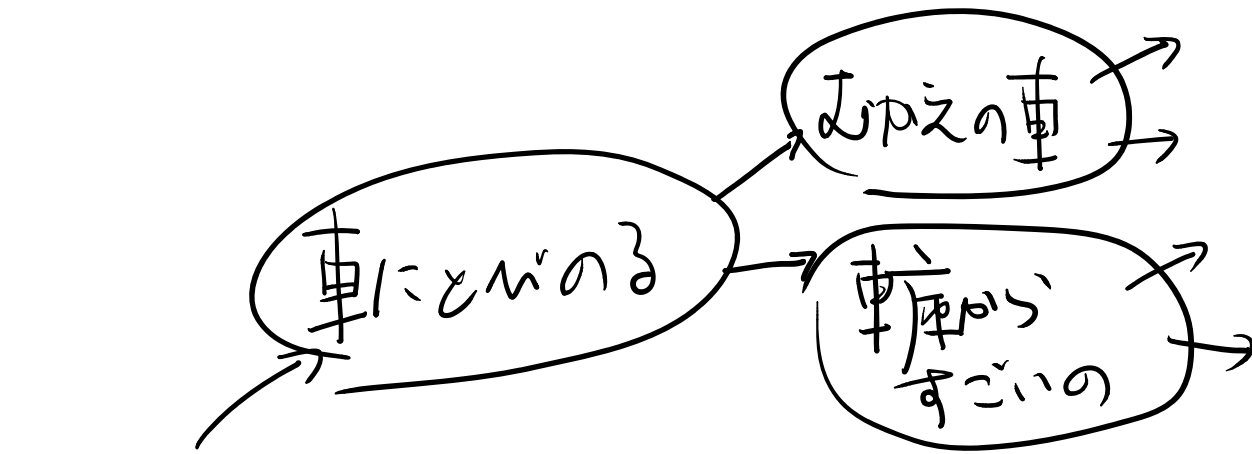


車にとわのる

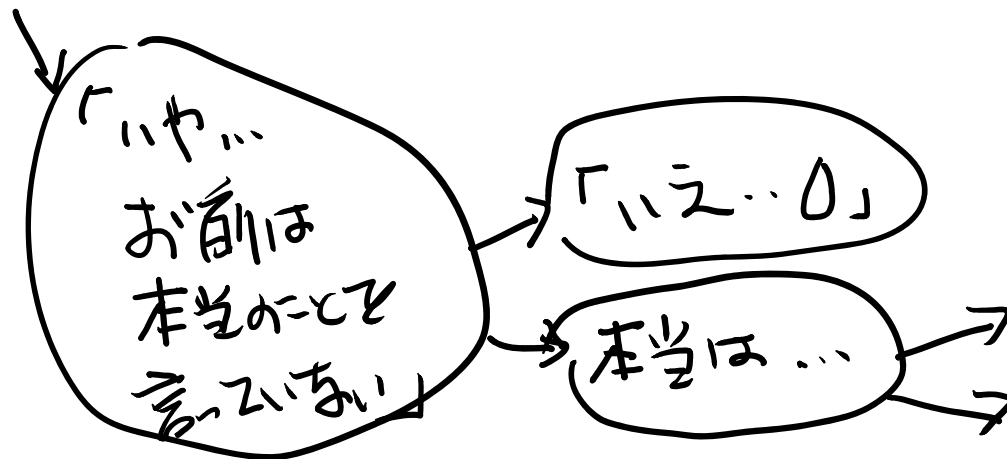
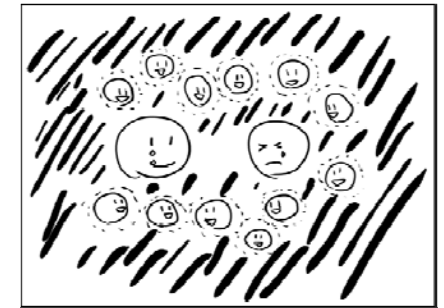
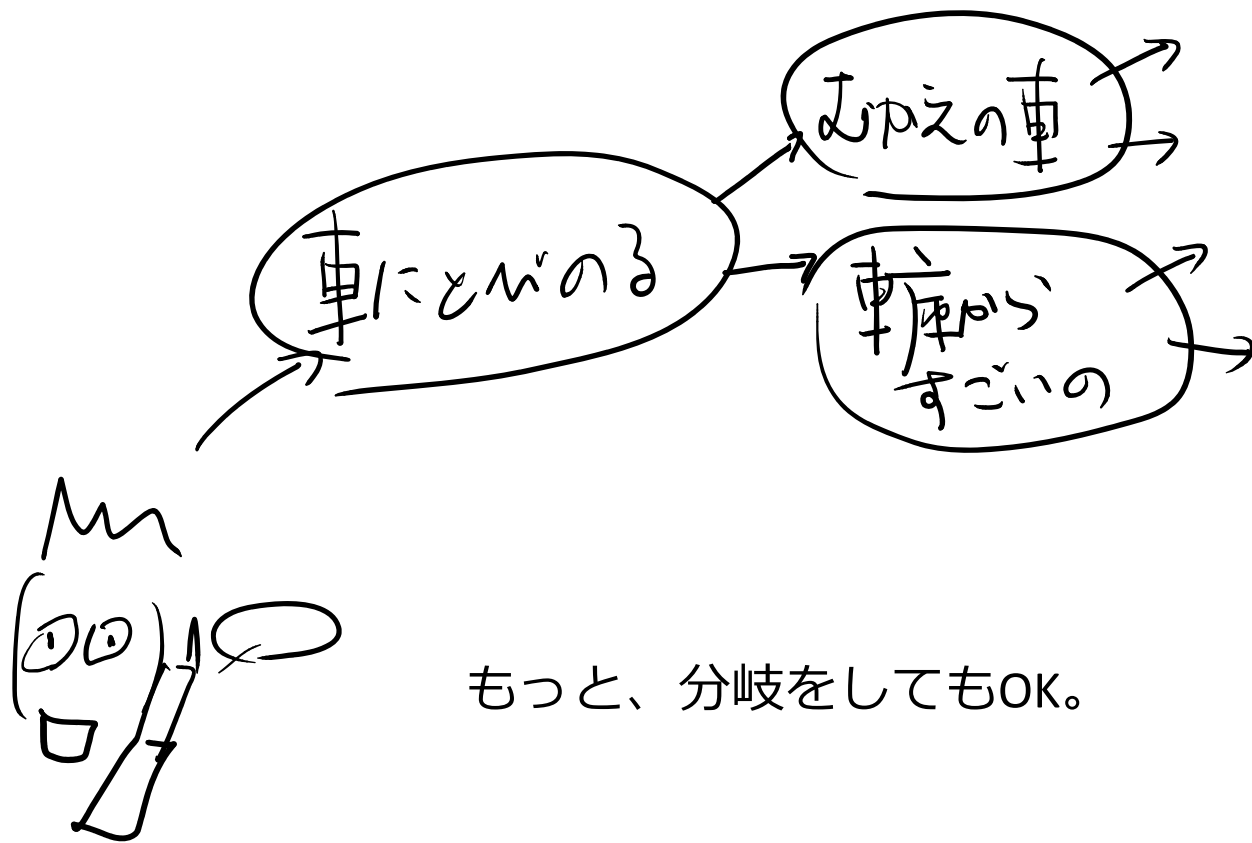


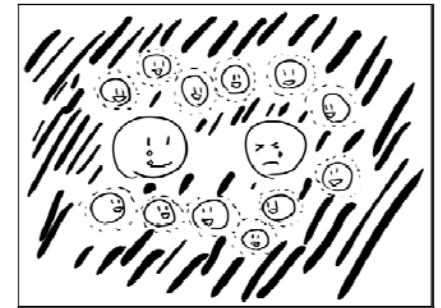
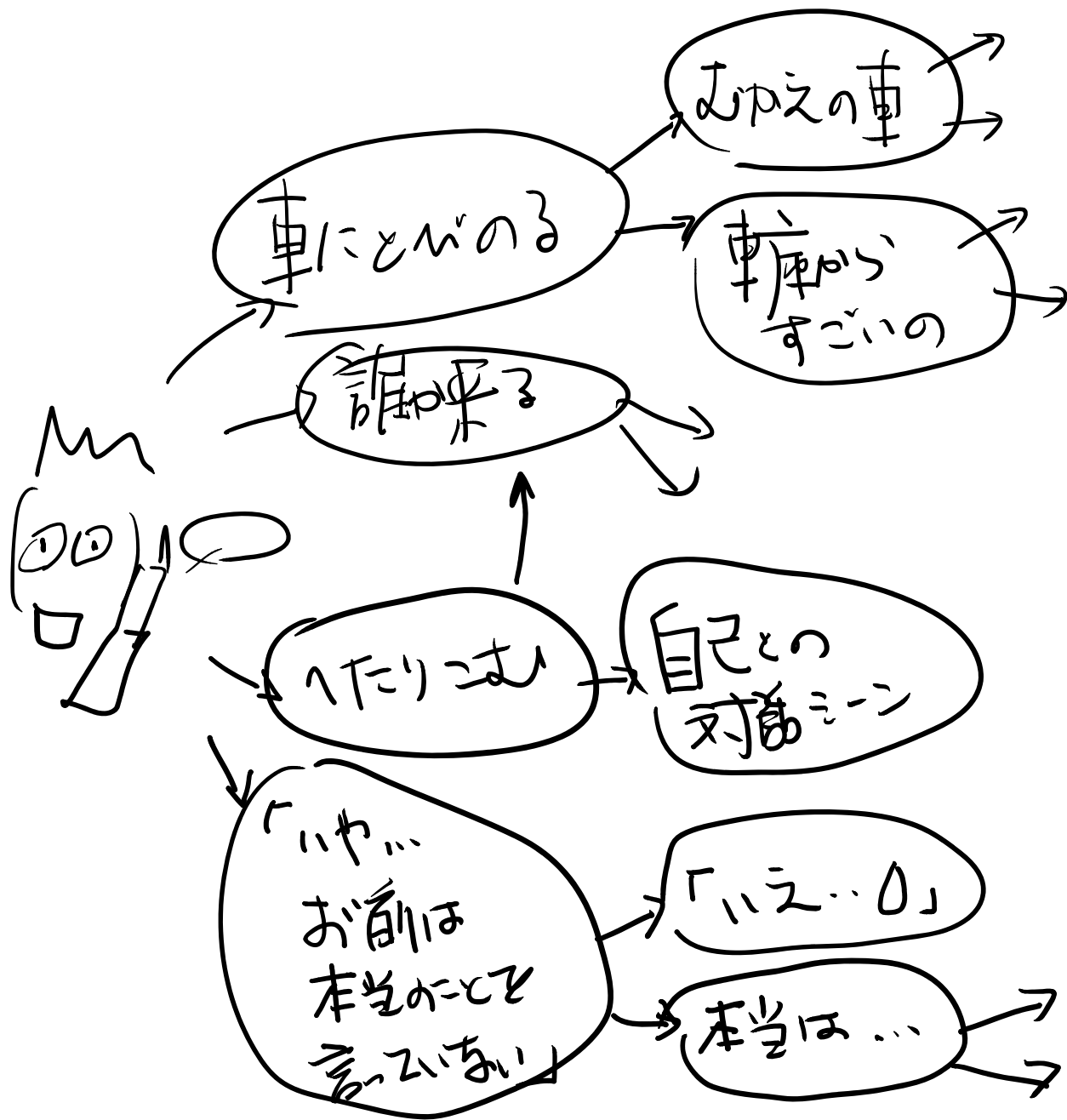
「いや...  
お前は  
本当か-とど  
言-て-ない」

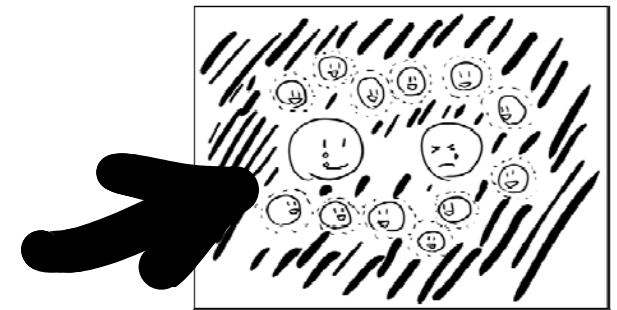
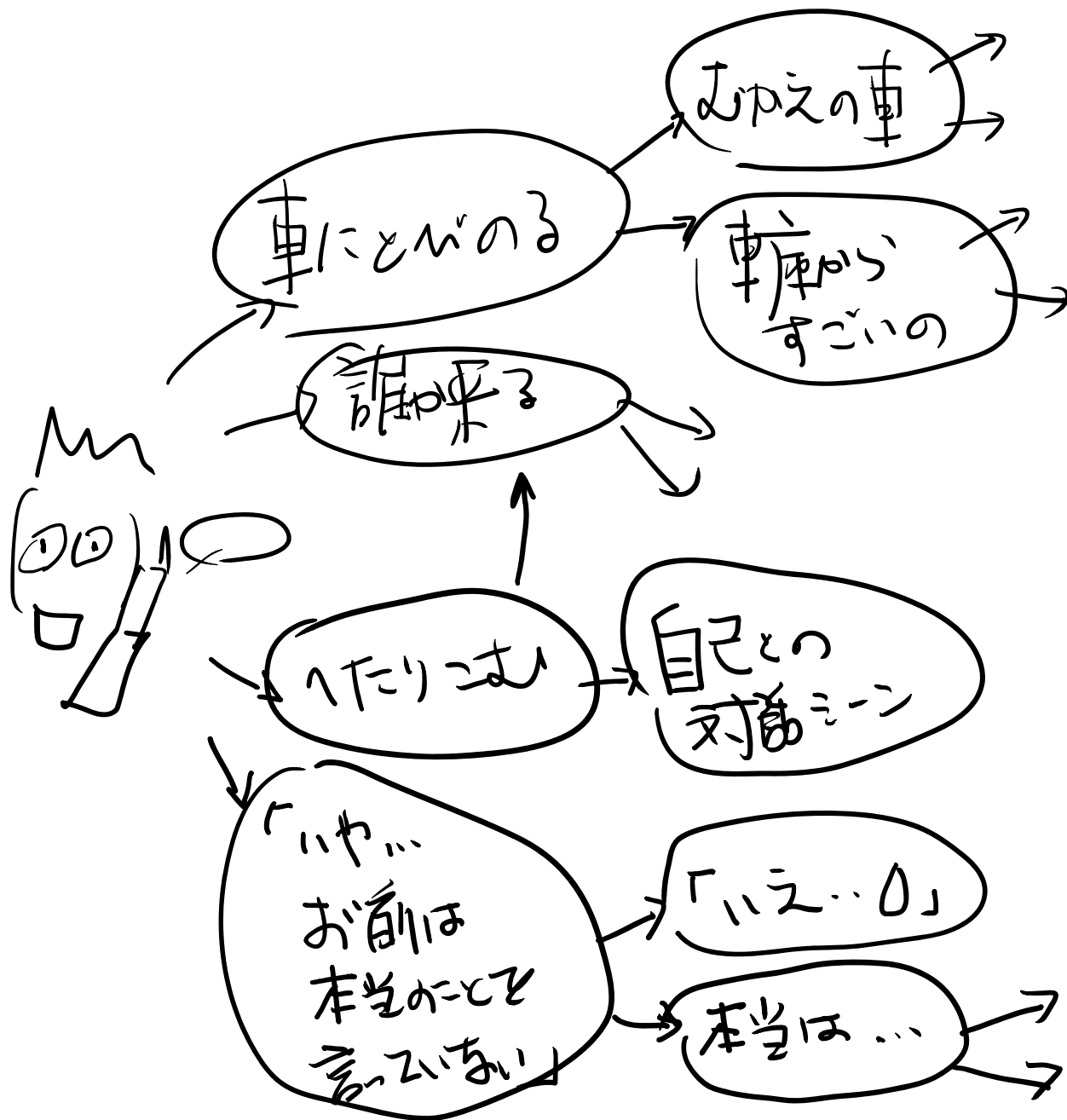






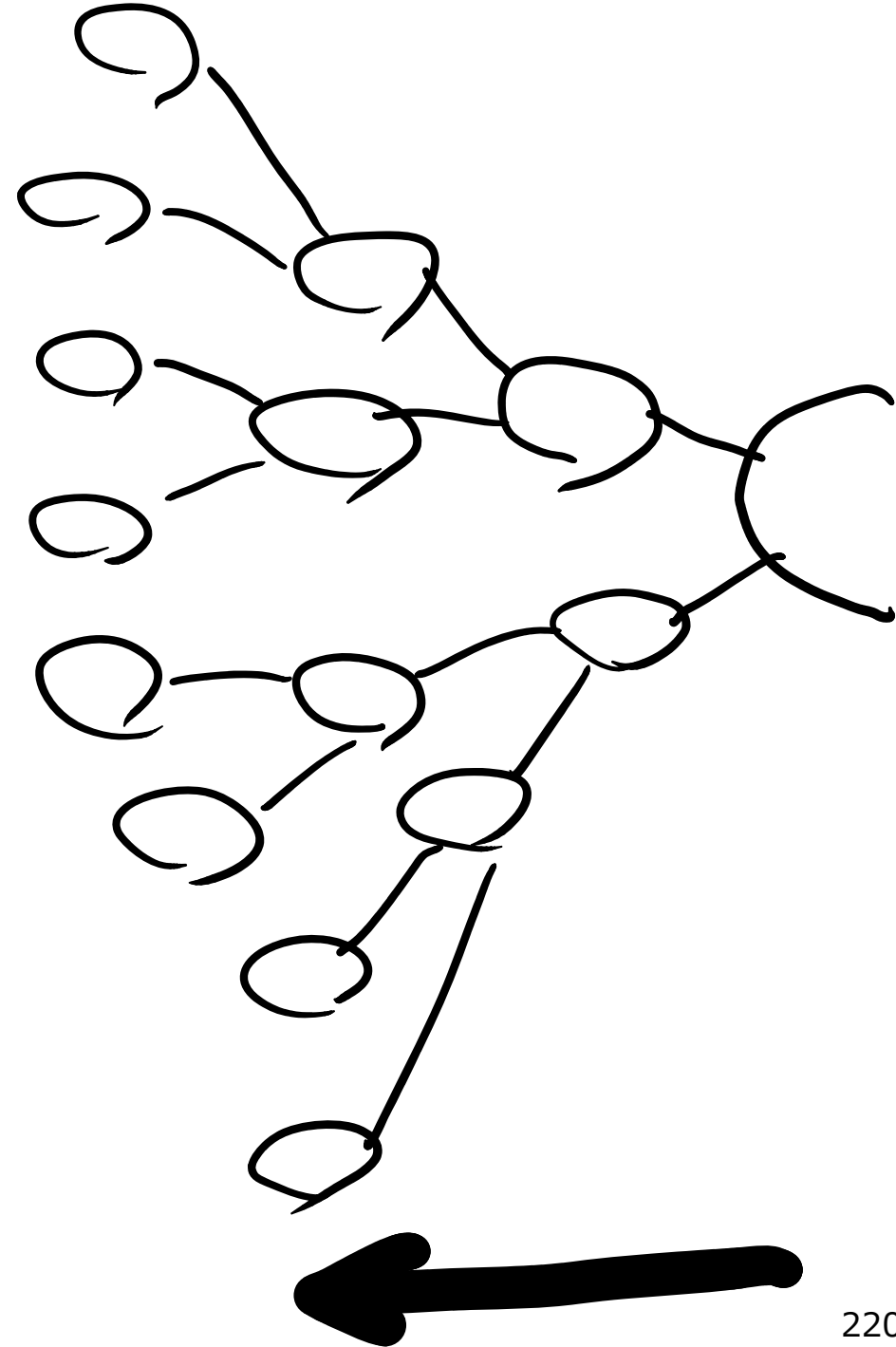
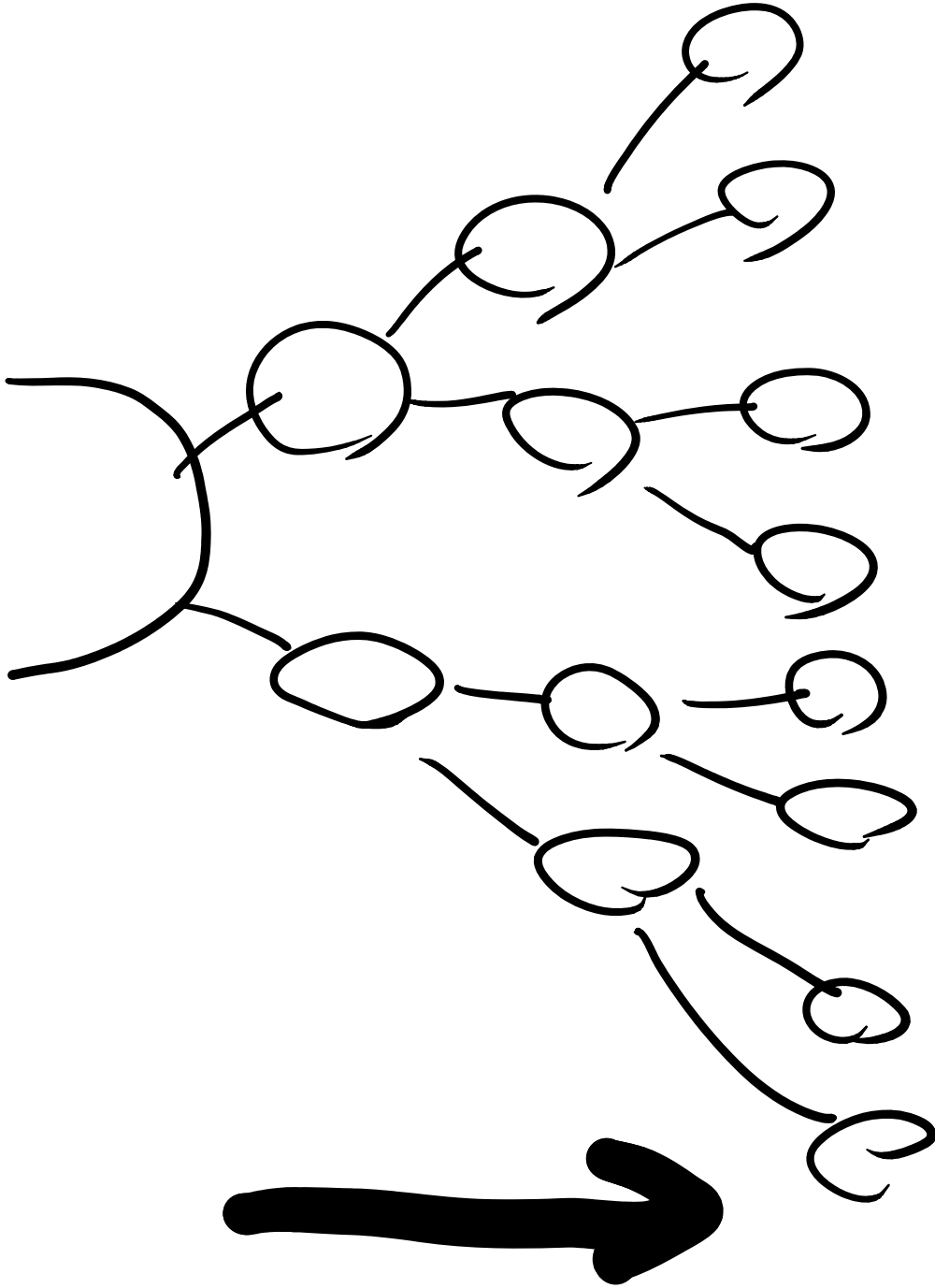


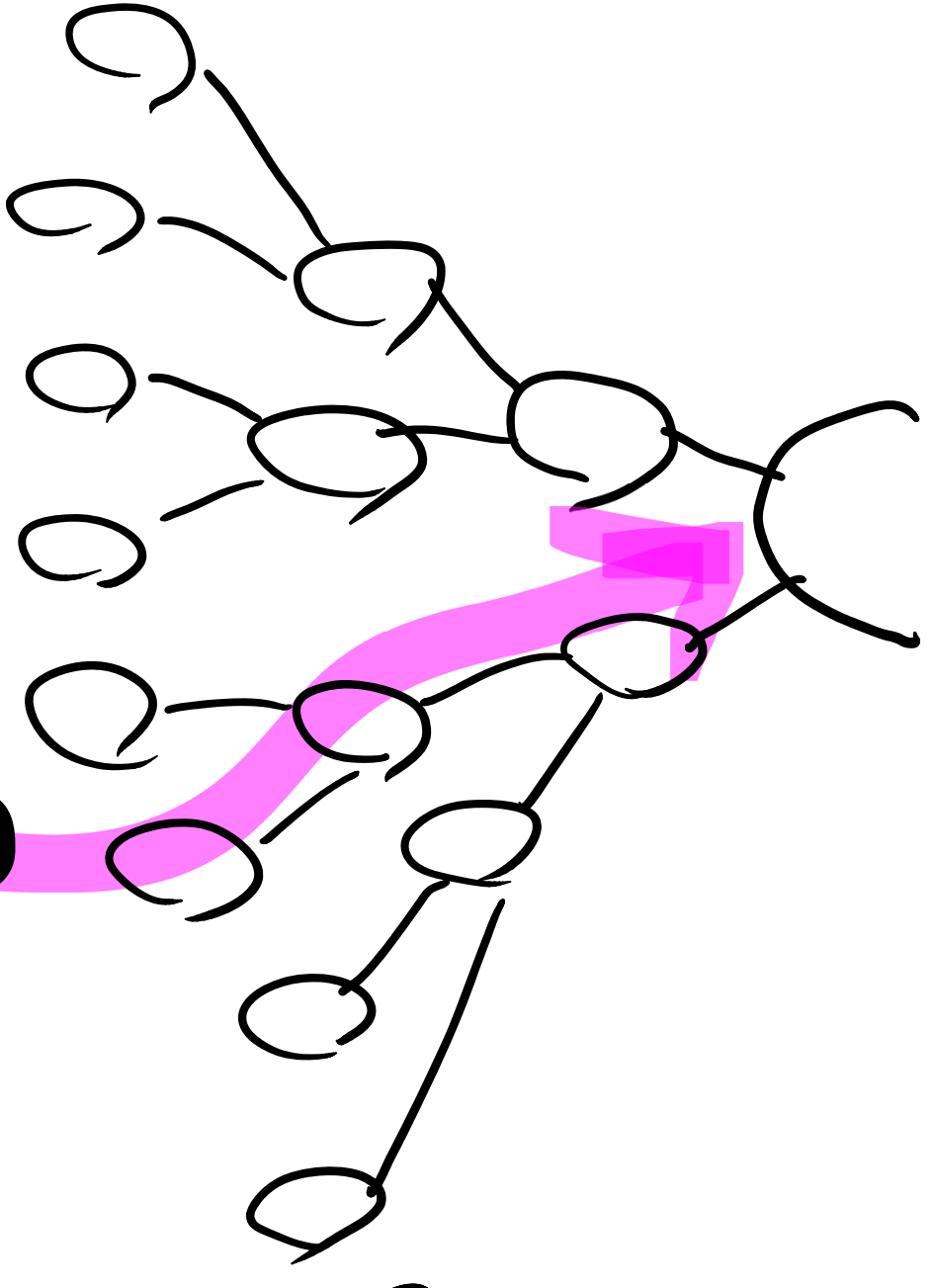
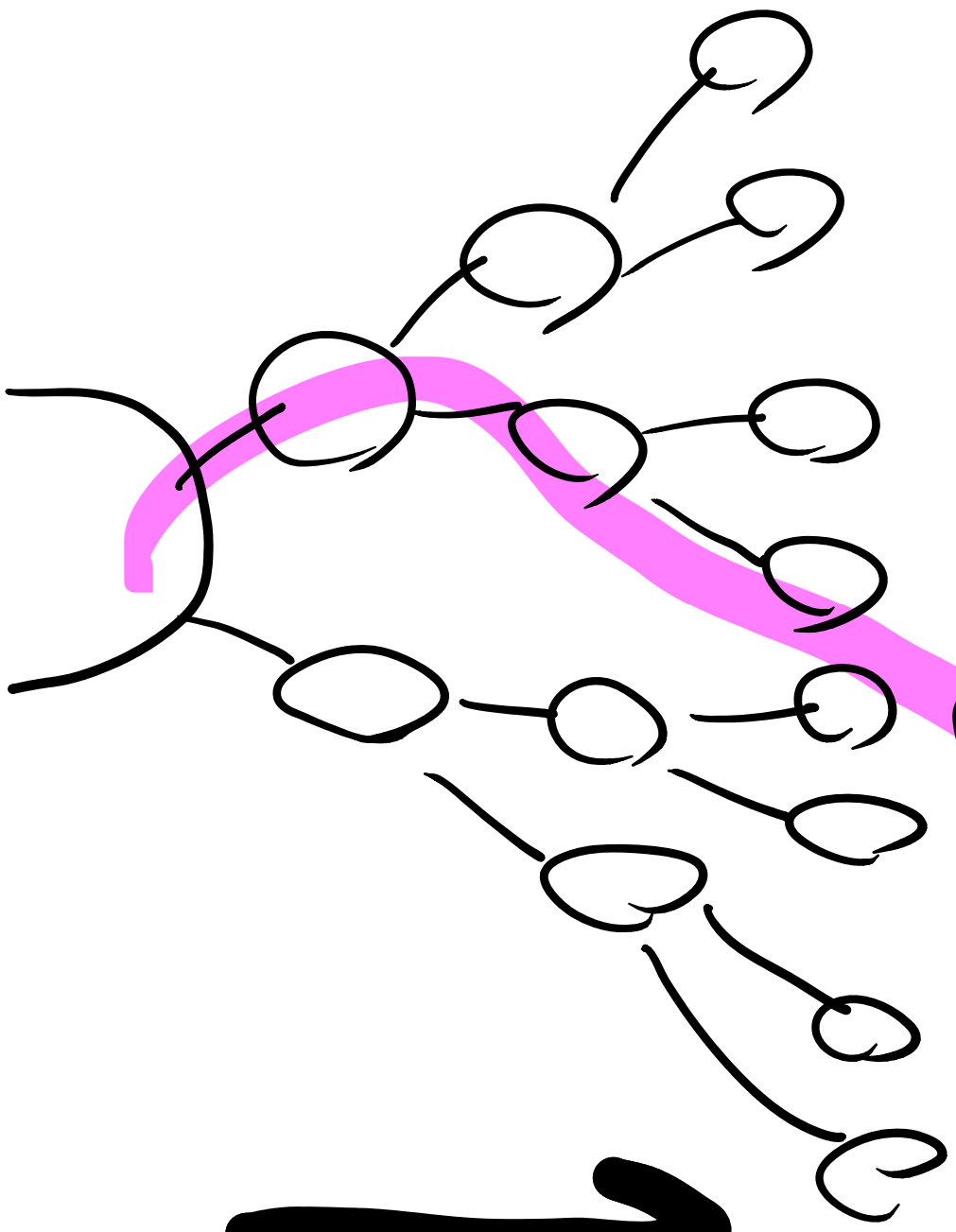




エピソード5に  
たどり着くまで  
分岐を続ける。

エピソード5の方からも、逆たどりをしていくのも、OK  
(ただし、時間を逆に進むのは、幾分、大変)

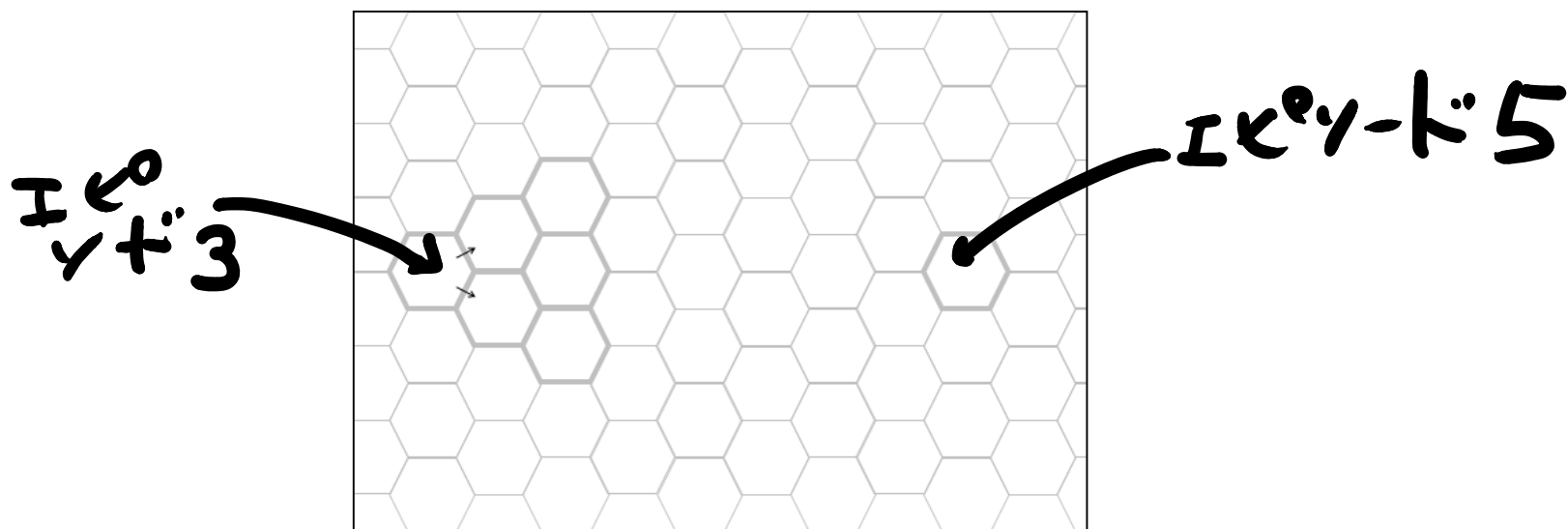




そして・・・

- ・ うまくつながっても、ごちゃごちゃするので、つながったら、文章化して、洗練させるべし
- ・ 極力、分岐MAPのルートを複数ルートつなげ、複数の中から選ぶべし

真っ白な紙に、書けば十分ですが、発想力の助力となる  
(かもしれない) ものを、作ってきました。



マンダラート (枠のあるやつ) のほうが、  
マインドマップ (ぐねぐねしたやつ) の方が、合う、  
という人には、いいかも。

お好みで。

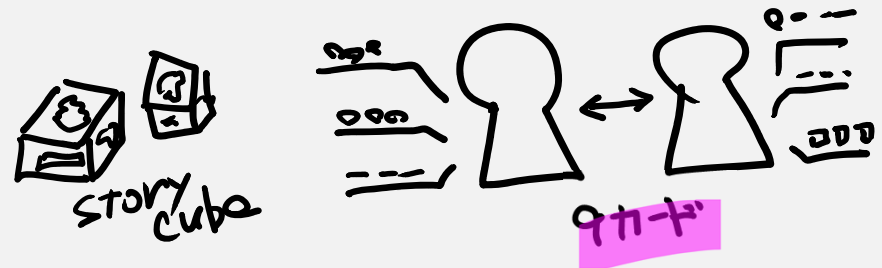




# 「6時間後の結婚式」

かつて愛し合った女性が6時間後に東京で結婚式を挙げる。  
京都にいる所持金500円の主人公はどうする？ ←ep3  
(ep5は… 主人公、教会の前に立つ)

7



## ストーリー生成カード

典型的な組み合わせより、そうでないものは、  
生成するものが創造的になる (創造的認知)

一投目

二投目

1

2

3

4

5

6

7

1

活動性

・手腕・素早さ・陽気さ  
・勇気・勇ましさ・権威

聡明

・実際的な知性・慎重  
・深奥・思慮深さ・深慮

社会性

・親しみやすさ・直感  
・尊敬できる・寛大

創造的知性

・抑圧された状況における強さ  
・創造力・魅力

良心的

・廉直・忍耐・謙遜  
・正直・母性・交性

知識

・英知・教養・志みと有徳  
・論理・名言

豊穡

・実り・豊か・利益  
・成功・贈り物・有用

2

正しさ

・正義・正当な判決・堅固さ  
・信条・責任・荘厳さ

確立された力

・力・財産・所有の保護  
・力の勝利・同盟・援軍

明るい見通し

・チャンス・約束された成功・幸運  
・希望・権威・一掃的な幸運

物質的な豊かさ

・物質的安寧・期待したほどではない遺産  
・(永続しない)ある程度の成功

発展

・創造・改善・提案  
・ビジネス上の威力

前進

・向上・達成・完成  
・成就・恋愛・得報

悪循環からの目覚め

・混沌の終り・不安の解消  
・解放・治癒・復活

3

熱心な競争

・精進勤勉・鼓舞  
・仕事をやりこなす・仕事の完成

防御

・熟考・友情  
・条件付きの調和・協約

直観

・直観・意志・楽しみ  
・願く未来・友情の完全さ

幸福

・完全な満足・人間愛  
・喜び・愛美・幸福な結婚

調和

・完全・平和  
・平等・統治

成功

・富・満足・勝利  
・物質的な幸福・財産

正義

・正当・忠実  
・安全・責任

4

軽率

・怠惰・無知・曖昧  
・閉鎖的・臆病

身勝手

・自惚れ・食欲・虚栄・狭量・陰湿・残酷  
・本性・愛や憎しみにおける大きな力

拘束された力

・誤算・不名誉・偏見  
・多すぎる財産・飽食

不運

・魔法的な何か・損失  
・隠れた敵・悪いニュース

愚行

・浪費・物質的な面での小ラブル・批難  
・真切り・犠牲・詐欺

暴力

・暴走・破壊・復讐・崩壊  
・脚注・束縛

未完成

・退却・撤退・転落・失敗  
・無意味・堕落

5

墮落

・傲慢・愚考・倦怠  
・中途半端・盲目

邪心

・嫉妬・所有するものへの執着  
・不正・幻滅・欺騙

激烈

・激昂・過剰・寛大  
・苦痛・再起不能

失望

・後悔・悲嘆・悲哀  
・挫折・悲しみ・不安

荒廃

・破滅・喪失・損失  
・不安定・停止・断絶

仲介

・調停  
・外交使節

勝利

・領土  
・裁判官

6

勉強熱心

・学生・職人気質  
・熟練工・技芸

公正

・善良・親しみやすさ・家族・若い人  
・依頼の人・悲しみ多き人・未亡人

未知なるもの

・箱・秘密・幻想・神秘  
・嵐とか妖精のような存在

前もって定められ動かせぬもの

・競技・ビジネス  
・行政・金銭

必要とされる破壊

・企画・計画・結果  
・月日の長さ・バランス

メッセージ

・短い文・郵便・出発点  
・取る場所・終着点

探索

・冒険・旅・出発  
・行動・試験・自己犠牲

7

位置の変化

・成功の放棄・死と再生  
・やり直し・死からの再生

管理

・命令・調整・準備・延期  
・一致・拘束

大ニュースの到着

・忠告を受ける・停止  
・過去を振り返る・願望

交渉

・取引・外交・交易  
・ディスカッション

刷新

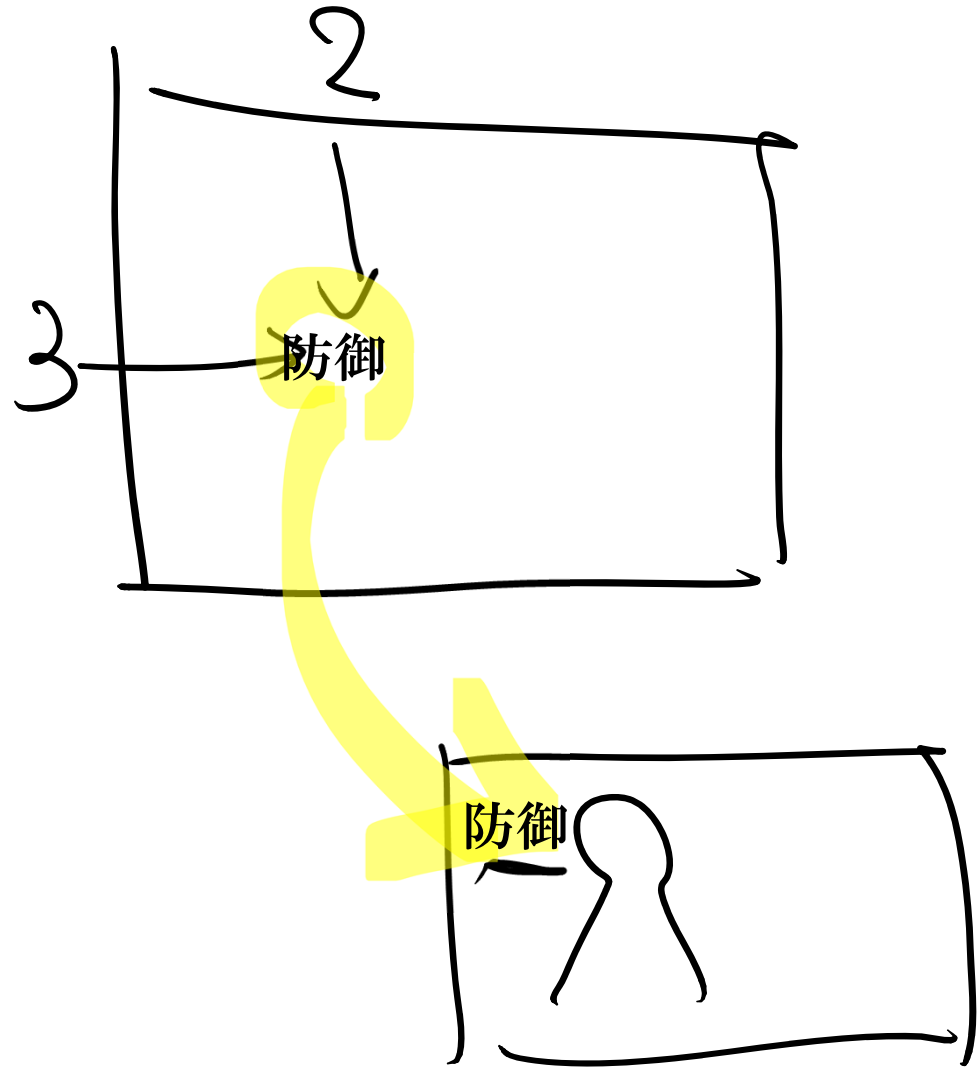
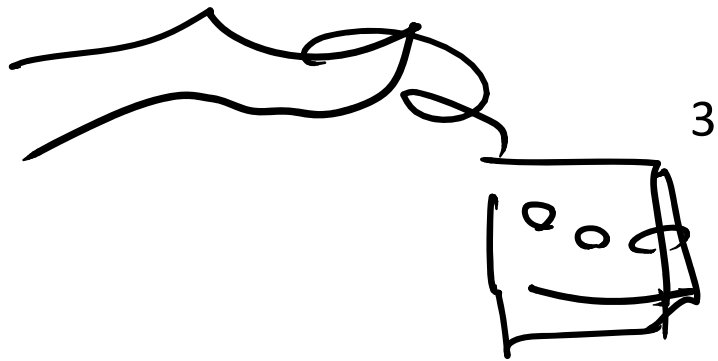
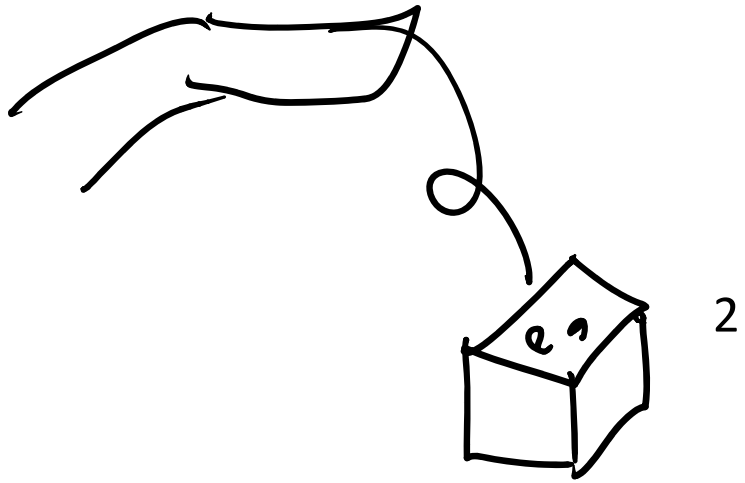
・到着・試験  
・警戒・監視

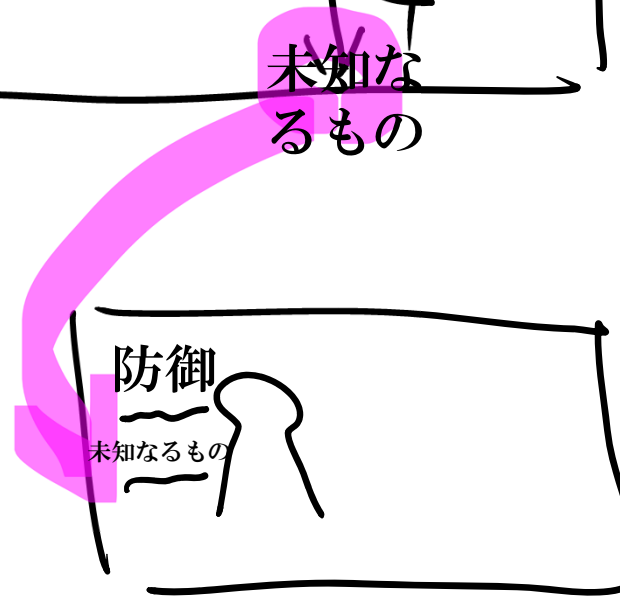
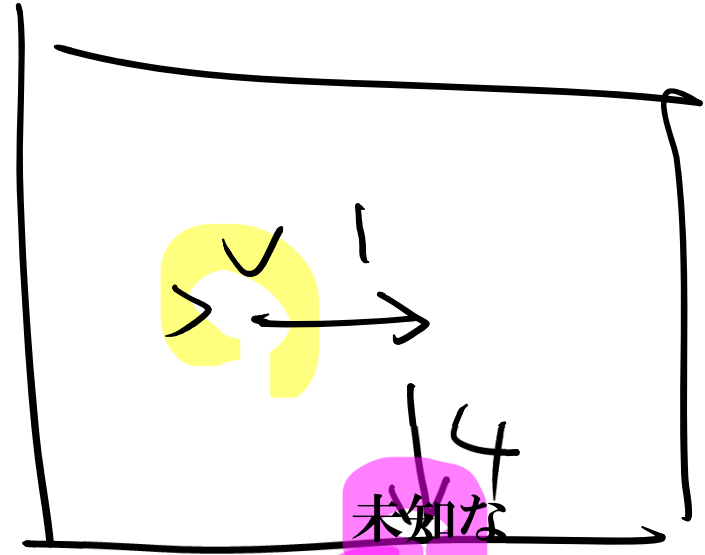
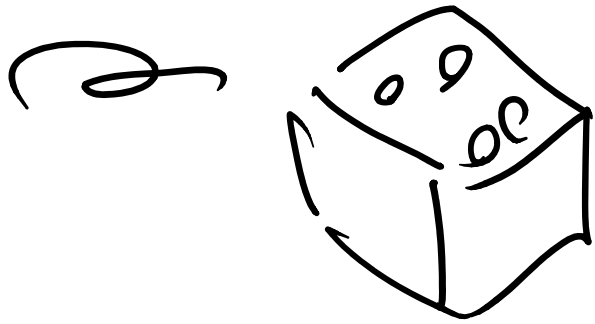
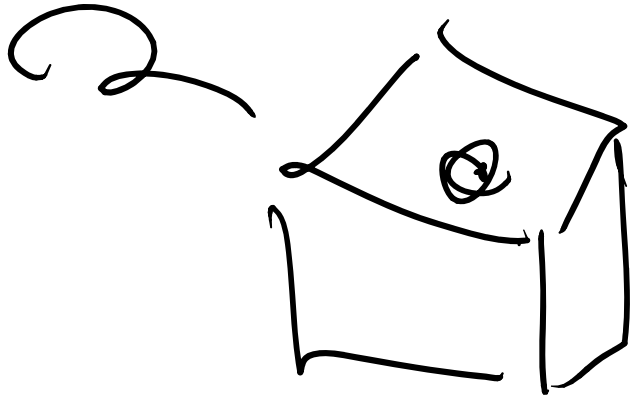
熱狂

・極端・快楽・夢想  
・混沌・混ぜ合わされた快楽

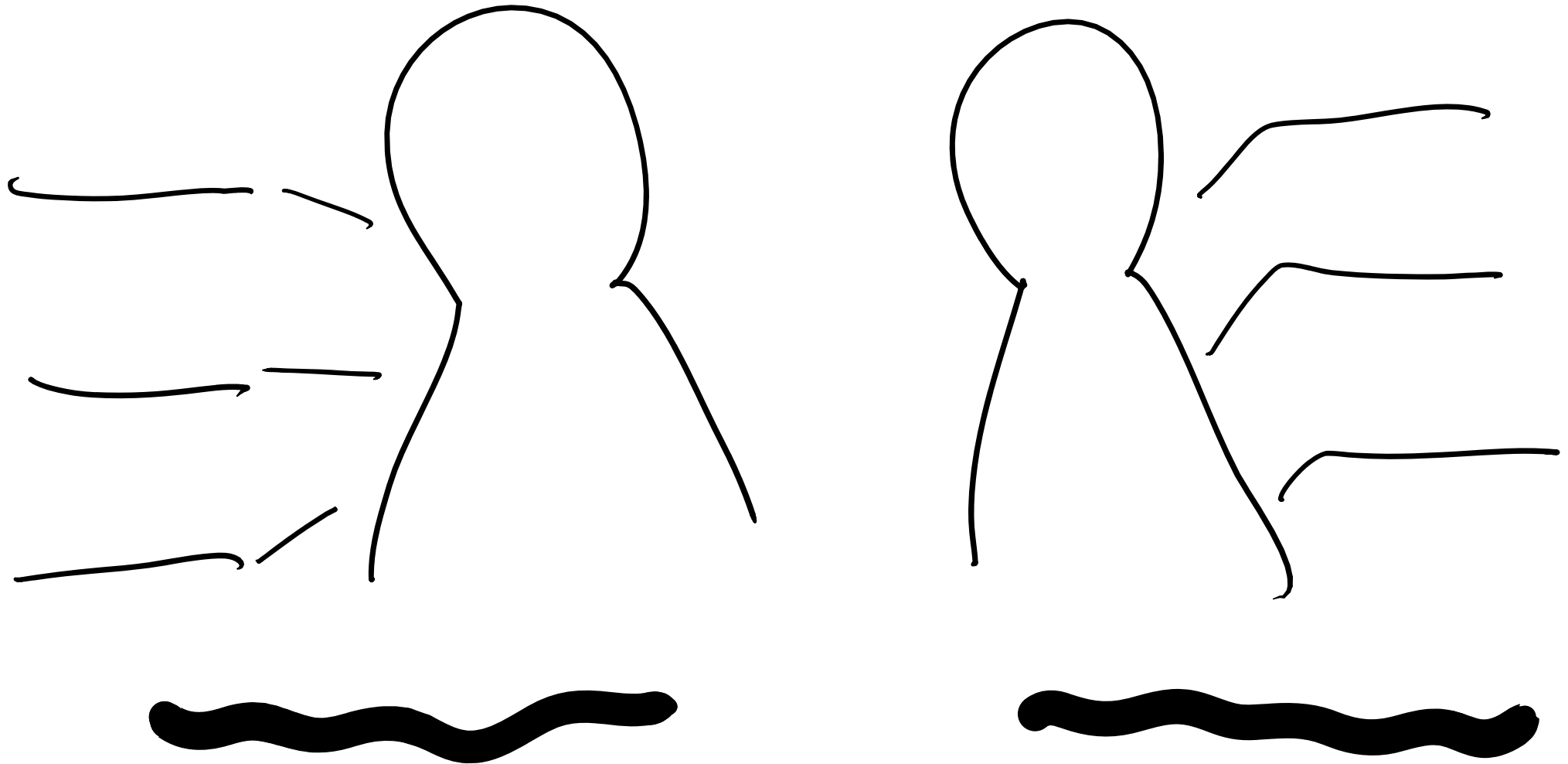
分かってきたこと

・転機・休息・隔暁  
・明瞭・中庸





6回繰り返して



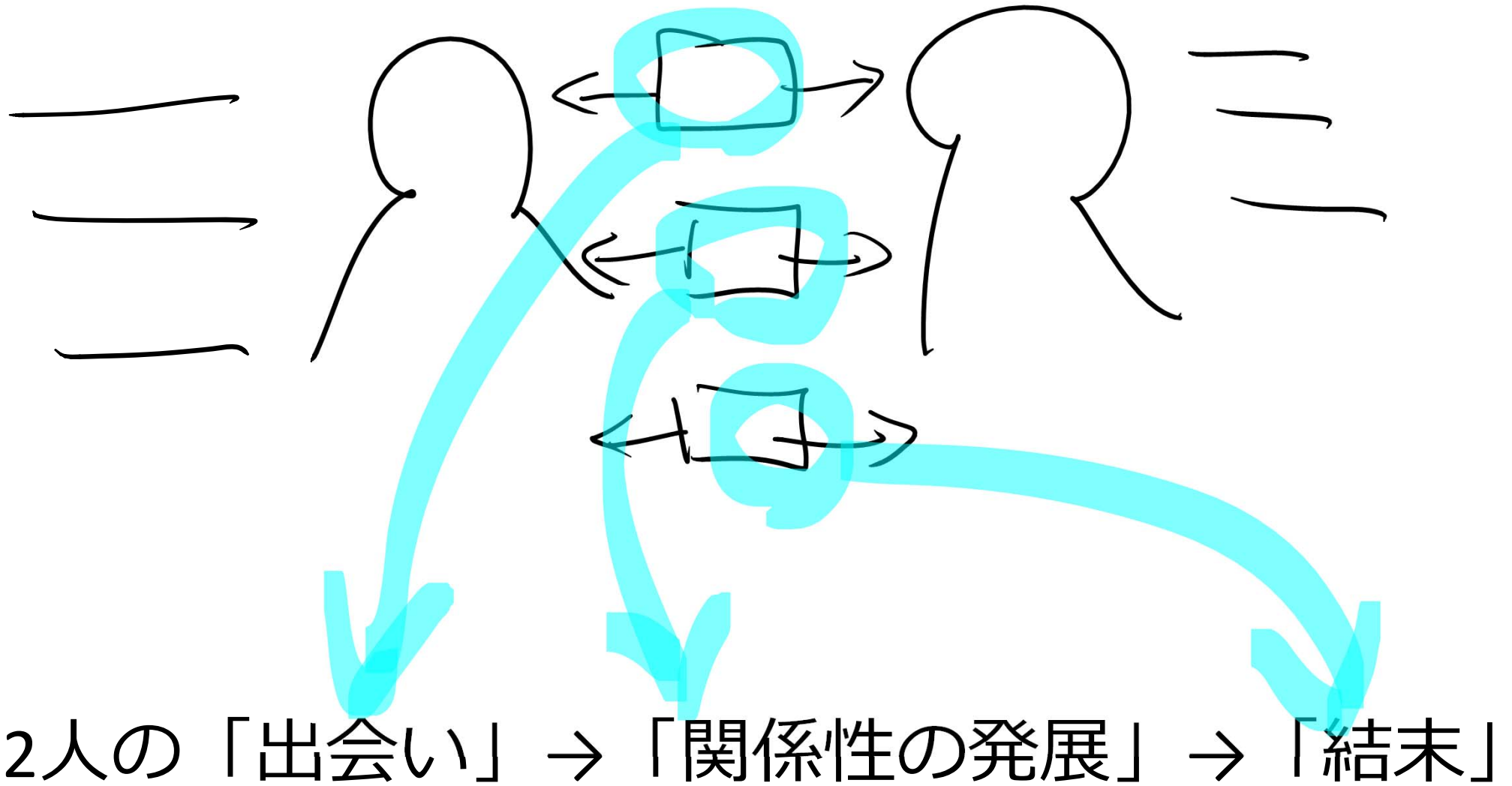
2人の主人公を生成



この二人が織りなす物語って、一体、どんなものだろう



さらに、3回、繰り返す





発想トレーニングとして、時々遊んでみてください。

**“典型的な組み合わせよりも、そうでないものの方が、  
創造的な概念を生成する”**

ということは、この手法も、慣れてくると、ステレオタイプ化してしまいます。

手法が気に入った方は、  
あなた独自のものを作ってみてください。

ちなみに) この表は、「タロット」のエッセンスを分解し、構造化しました。

8

# イマジネーションの促進要因

(Alex.Osbornの文献より石井にて抽出)

# 想像力の促進要素

## 環境

- ・ 場所（寝室、飛行機、汽車、浴室、馬）
- ・ 夢想の場所（教会、演奏会、船）
- ・ 場の空気（自由、民主主義的）
- ・ 時間（午前中）

## 行動

- ・ 書く
- ・ スタートする
- ・ 締め切りを設定する
- ・ 発想数を自分に課す
- ・ 一定時間を割り当てる
- ・ 知識を得る
- ・ 本を読む
- ・ 想像力の訓練を考える
- ・ 歩く・追跡
- ・ 体験する・苦勞・雑用
- ・ 眠り
- ・ 課程を取る
- ・ 乗り物に乗る・旅
- ・ 努力の習慣・持続

## 道具

- ・ 紙と鉛筆・カード
- ・ 音・におい
- ・ クイズ・パズル・ゲーム

## 人

- ・ 共同作業者

## 心理

- ・ 関心
- ・ 肯定的態度
- ・ 友情の雰囲気
- ・ 精神集中
- ・ 意思（自分を強いる）
- ・ 精力的精神・熱意
- ・ 勇気・自己激励
- ・ 感情（愛・利他）（希望・期待）
- ・ 感情（欲）（危急）

9

創造的な相互刺激のワークとして

# Brain Writing

(書いて回す方式のブレスト)

## 発想のお題

作品の舞台 = 「学園」 にしてみることに。  
さて、どんな特徴的な学園にしよう？

ごく平凡の学校、もあり。  
特殊な事情の学校、もあり。  
架空の物理現象の起こる世界や、  
典型的な魔法世界の学校もあり。

白紙に「舞台を創造する」——最初の段階の“案広げ”を、  
思い切りやろう、という場面だと思ってください。

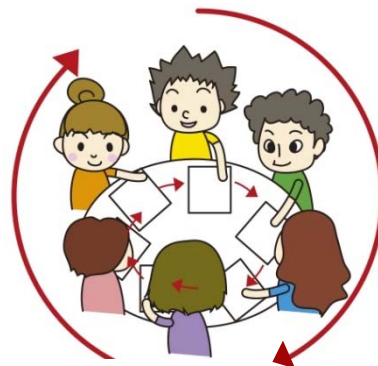
# ブレインライティング



6人で座る (3~8人ぐらいでもOK)  
各自が、シートを。



各自、アイデアを  
5分間で3つ書く。  
1マス、1アイデア。



時間が来たら  
左の人に回す



繰り返して、“6行目”で完了。  
(人数に寄らず6行目まで)



次の行に、アイデアを  
3つ書く。5分間。  
1マス、1アイデア。

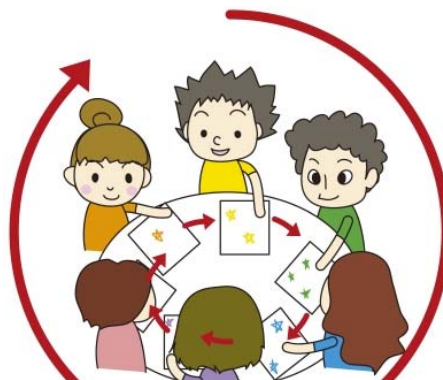


(上のアイデアを発想の  
材料にしてもOK!)

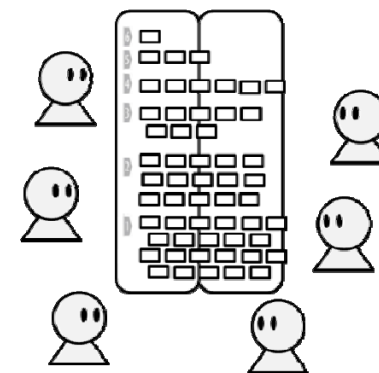
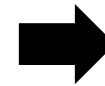
# (ハイライト法)



「面白い」  
「広がる可能性がある」  
と思うアイデアに  
☆を付ける。  
(90秒)

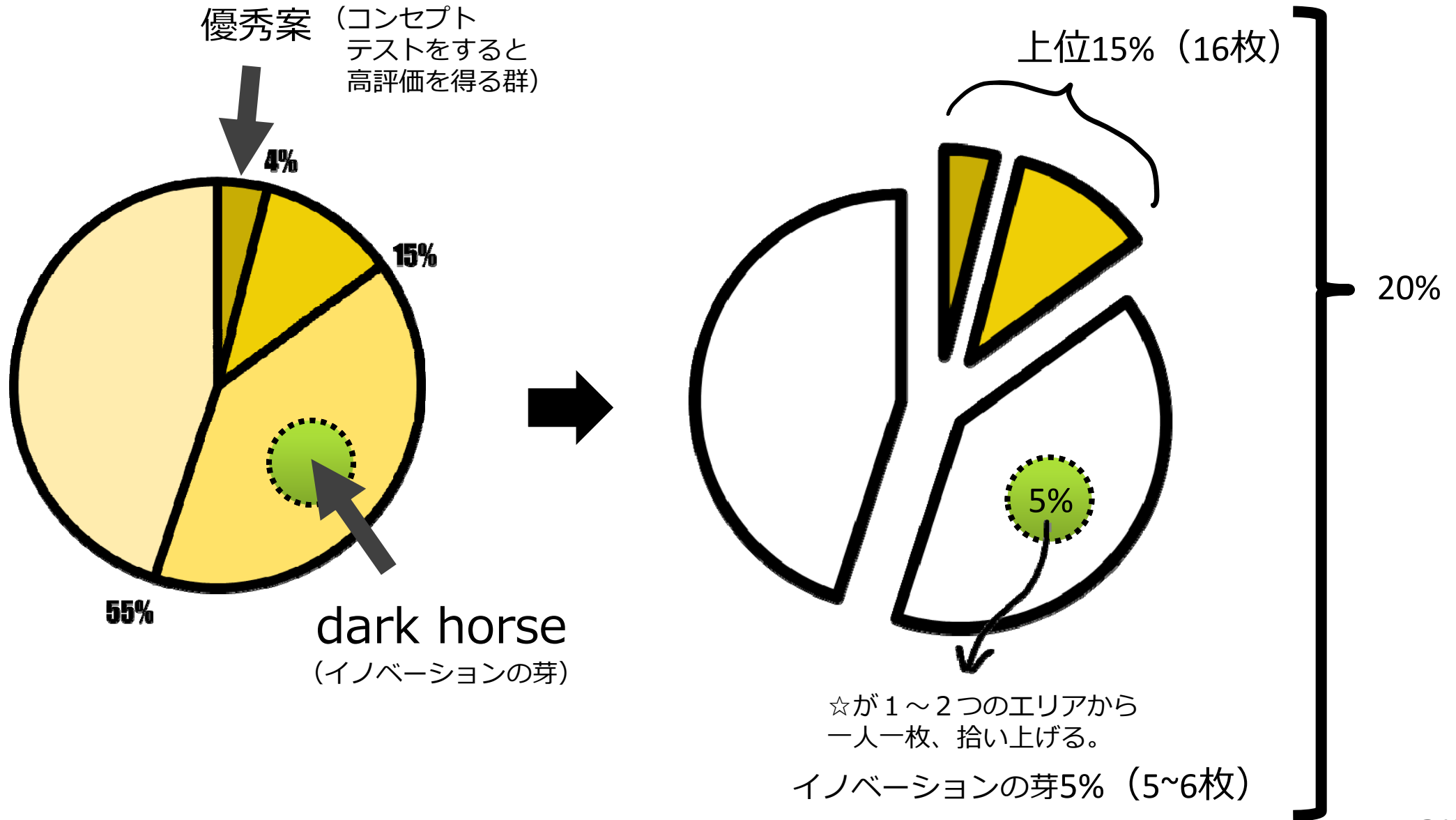


左の人に渡す。  
回ってきたものに  
同様に☆を付ける。  
  
(これを繰り返し、  
一周させる。)



シートをカードにばらし、  
☆の多い順に並べる。  
上位からアイデアをレビュー。

# (20%化)

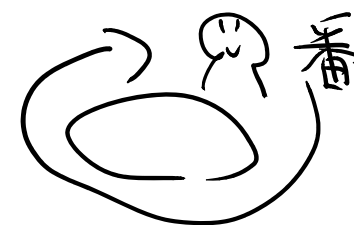
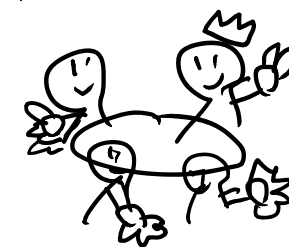




準備：各自、自分の書いたカード（アイデア）を持つ  
なお、星なしのカードは、外しておく（お蔵入りボックスへ）

1. じゃんけんをし、一番勝った人から番は時計回り。
2. 番の人は、手持ちの中かから紹介したいカードを一枚だし、中身（アイデア）を紹介。
3. 他の人は、手持ちの中に、類似する案、関連する案があれば、紹介し、カードをつなげる。  
（目安となる上限は5, 6枚まで）
4. なお、それらが刺激剤となって意見がでるなら、ミニ・ブレストを（2～3分）してもよい。  
（新たにアイデアが出たならそれも、加えておく）
5. 次の人へ番が移る。同様に進行。  
全員の手持ちのカードがなくなるまで、回していく。

→ まとまりごとに、A4（又はA3）に貼る



m

終わりに  
(メッセージ)

# 今日の話の参考文献

- ➡ **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** 『スウェーデン式アイデアブック』  
（60分で読める、創造的思考についてのヒントの本。）
- 5 『発想法 — 創造性開発のために』  
（KJ法の川喜田二郎氏の著書）
- 6 『アイデア・バイブル』（マイケル・マハリコ）  
（論理的、感性的、の多様な発想技法など）



# 発想道具一覧

- ➡ IDEAPLANT 『 Brainstorming Card 』 ※  
アイデアワークショップ専用ツール (一般販売無し)



- 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/>



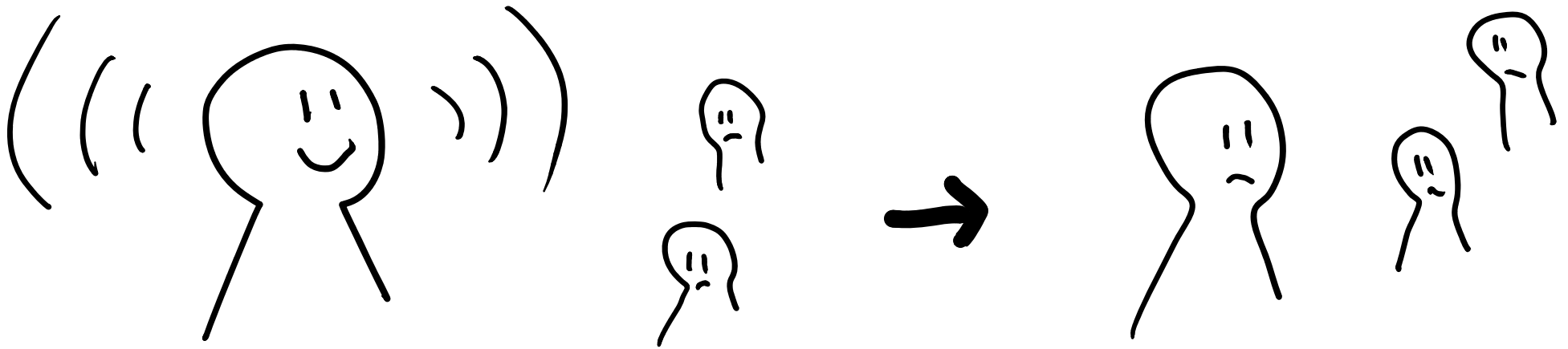
- IDEAPLANT 『 IDEAVote 』  
アイデアを創造的に絞り込む方法を学ぶツール



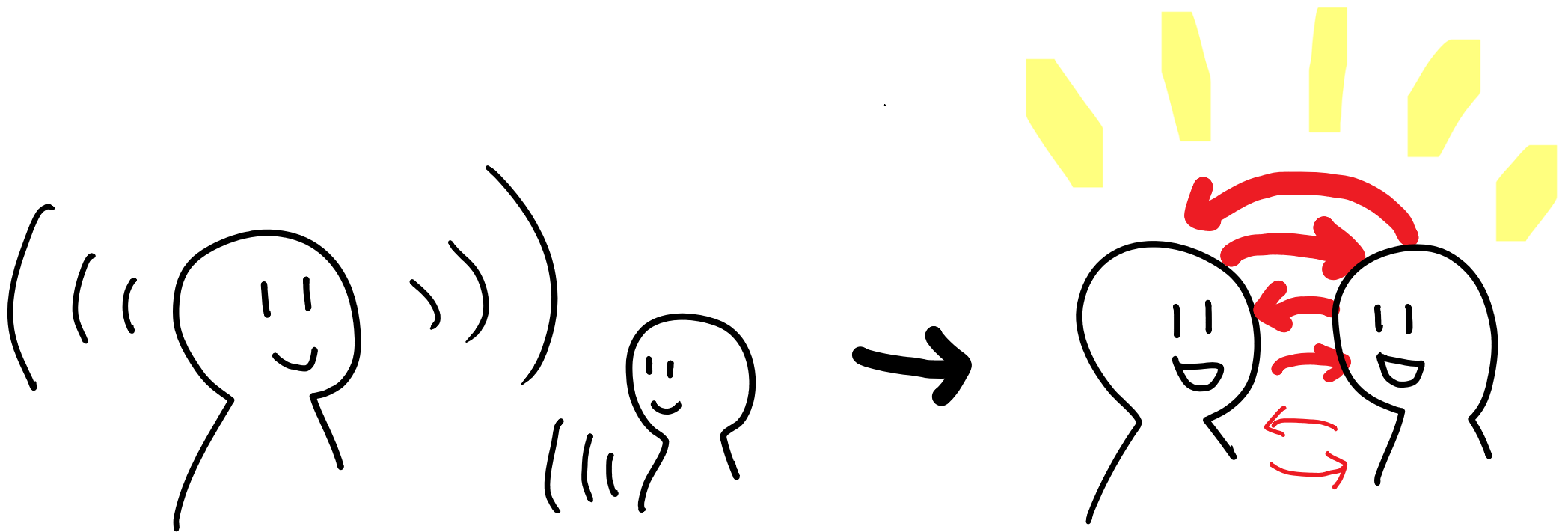
- IDEAPLANT 『 SCAMPERカード 』 ※  
アイデアワークショップ専用ツール (一般販売無し)  
⇒図表：拙著『アイデア・スイッチ』まえがき

- IDEAPLANT 『 ASOPICA (連想の4法則カード) 』  
<http://www.ideaplant.jp/products/asopica/>





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

ブレストできる友人がいることって、結構、大きいんです。

(特に、新しいことに挑戦するような、生き方をする人にとっては・・・)

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。

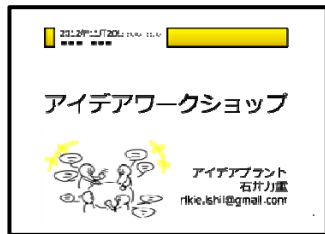
アイデア創出のための製品開発や講演・ワークショップを主な業務としています。

[詳細はこちら >](#)

石井力重 Rikie Ishii

アイデアプラント IDEAPLANT

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」  
ishirikie.jp  
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

