

2011年11月18日 13:00-15:00 @東北大学 片平キャンパス  
農商工連携プロデューサー育成塾

# アイデアワークショップ

～ 発想を豊かにするアイデア創出の技術 2 ～

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

目的：

効果的なアイデア創出の手法を、  
習得する

サブ目的：

地域で、人々を集めてアイデアを  
引き出す時にも、応用できる

# 前半) 目次「フクワーク」

---

1. 「不」と「苦」を書き出す  
(9マスでたくさん引き出す、マンダラート)
2. 面白い要素の抽出 (ハイライト法)
3. SCAMPER (早く、次々できるアイデア発想法)

後半へ (新事業アイデアのブレストへ)

# 後半) 目次「スピードストーミング」

---

1. ペア・アイデア出し (スピードストーミング)
2. アイデアを書き出す (アイデア・スケッチ)
3. 良案抽出 (ハイライト法)
4. レビュー (トップアイデアを紹介+ミニ・ブレスト)

# 前半の発想のテーマ

---

## 個人や組織や業界や地域の課題の 解決アイデア

社会の中から、課題を大量に掘り出し、  
発想トリガーで解決策を発案します。

解決案が出るだけのものもあるでしょうし、  
中には、商機とできるものも、あるでしょう。

後半の発想の材料にも、なります。

1

# 不苦（ふく）ワーク

- ・ マンダラート
- ・ SCMAPER法



巻末：マンダラート

『マンダラート』で  
「不のつくこと」や  
「苦しい状況」を書き出します

1 + 3枚 (2分 + 6分)



シートをグループ内で  
(時計回りに) 回し、☆を付けます

・ **面白そうなもの**

もしくは

・ **可能性を感じるもの**

ものに

(何枚に付けてもOK) (場所は右上)



戻ってきたら、  
自分のシートにも☆を付けます  
(同じ観点で)

これで、大量の“課題”と  
その中でも魅力度の高いものが  
抽出されました。



巻末：SCAMPER

次は、これテーマに  
アイデア発想法「SCAMPER」を  
ペアで行います

# 前半の振り返り

ここでは、個別には「マンダラート」と「SCAMPER」という発想法を使いました

なお、マンダラートは、企画にも使います

全体としては「フクワーク」という「不」からビジネスチャンスの切り口を見つける発想法を行いました

# 後半の、発想のテーマ

---

## 新事業（製品・サービス）のアイデア

先ず、互いに、**自分がやってみたいアイデア**（サービスでも、商品でもOKです）を紹介します。

相手のアイデアの「良い所」や「潜在可能性」に光を当て、コメントし、アイデアを発展させてください。

**拡げていく時に、可能であれば、両者が連携してやると面白そうなアイデアも出してみてください。**

（この場限りの検討でもいいんです。発想の幅を広げる効果があります）

# 補足

自分がやりたいビジネスアイデアが無い（支援がしたい、まだ模索中、など）であれば、くむ相手のアイデアを発展させてください。

両者ともそういう場合は、先のフクワークの「マンガダラート」の中で興味を惹かれたものを発想の材料にして、仮想のベンチャービジネスを構想しても結構です。

2

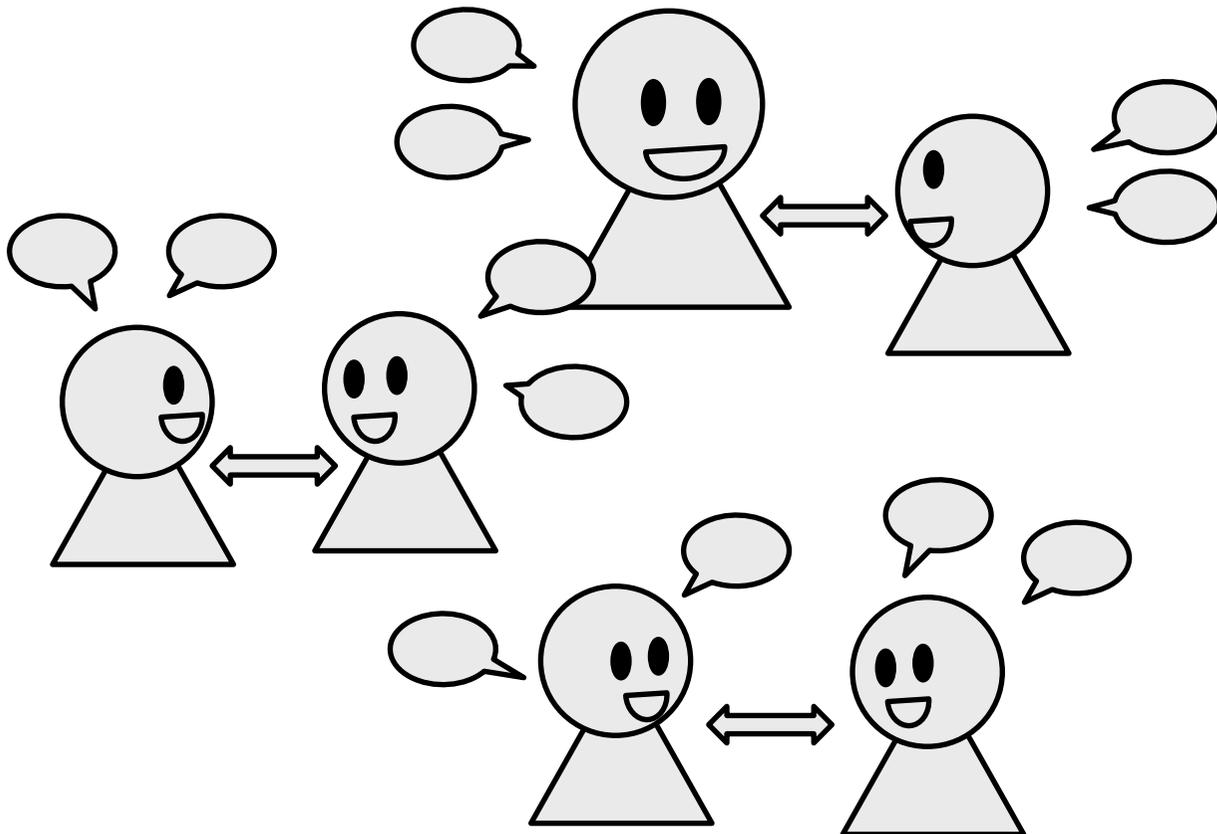
# スピードストーリーミング

5分交代のペアブレスト

# 1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

## SpeedStorming

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



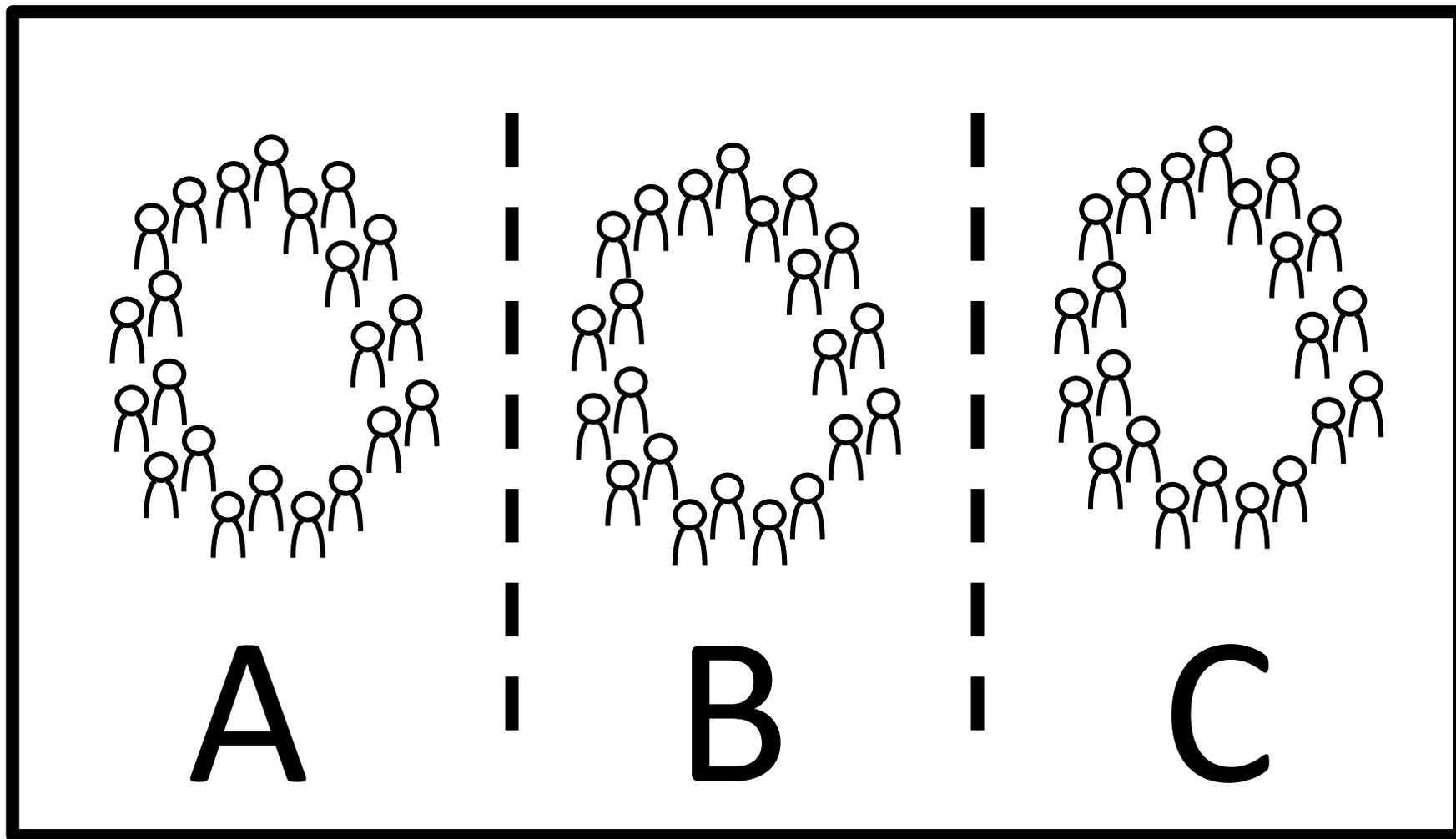
5分間、アイデア出し

1分間、メモ取り

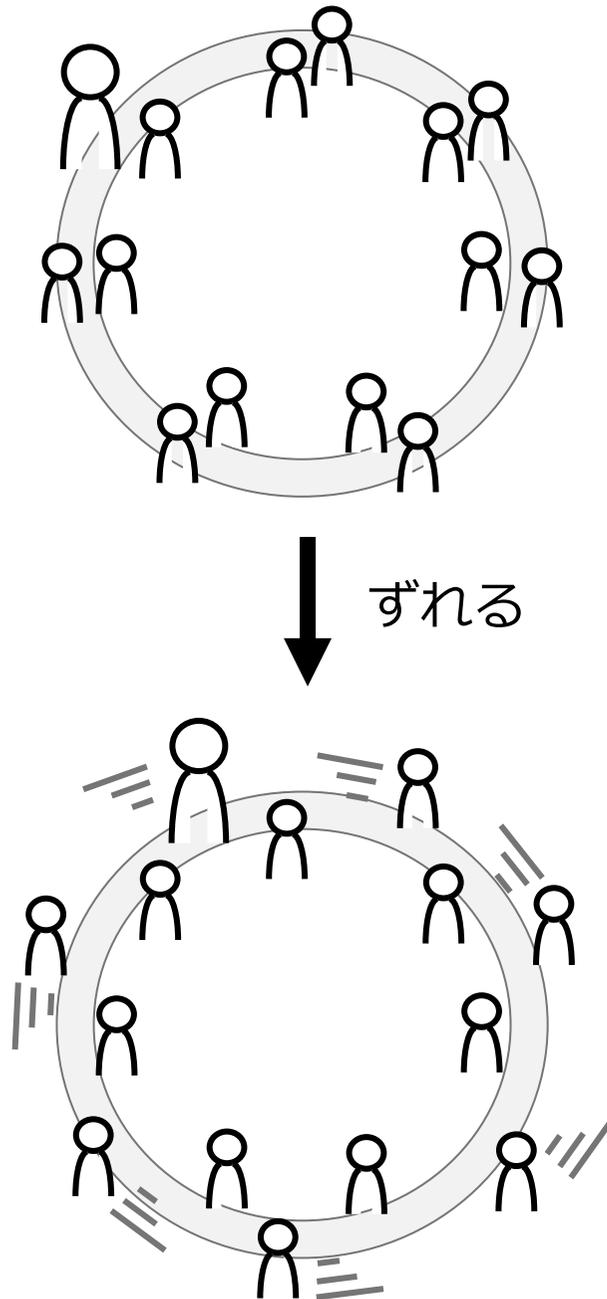
ペア交代

× 5セット

今のメンバーとできるだけだけ分かれ  
会場全員で、大きな二重の円を作ります (目安=1ユニット20名)



# やり方 (30分)

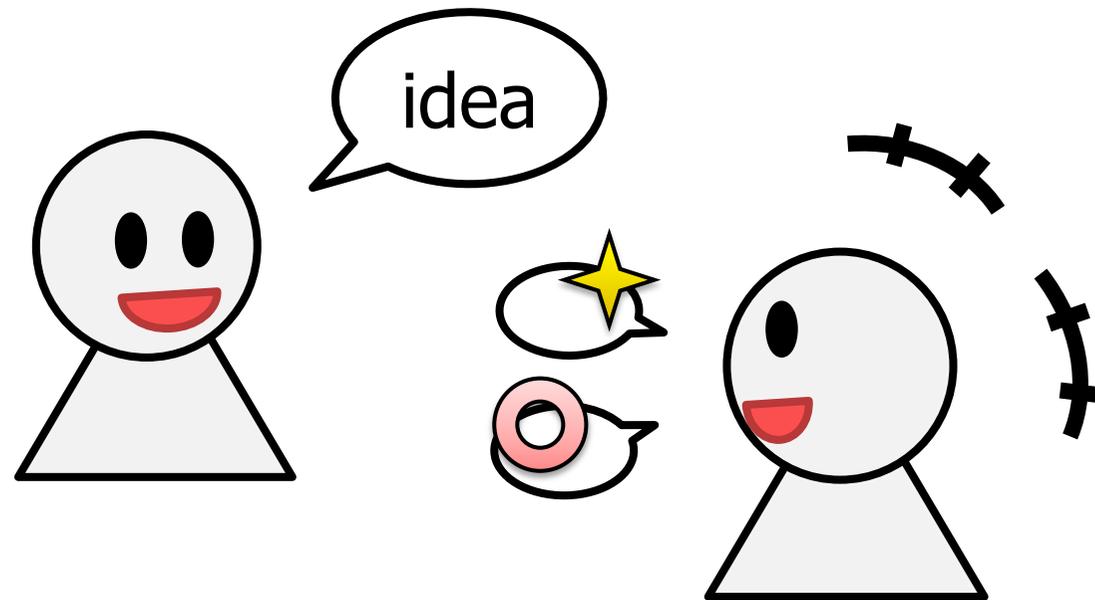


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで  
(ブレスト。お互いのアイデアを  
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム  
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動  
(時計回りに)

～ 計5回、実施

ルールを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」

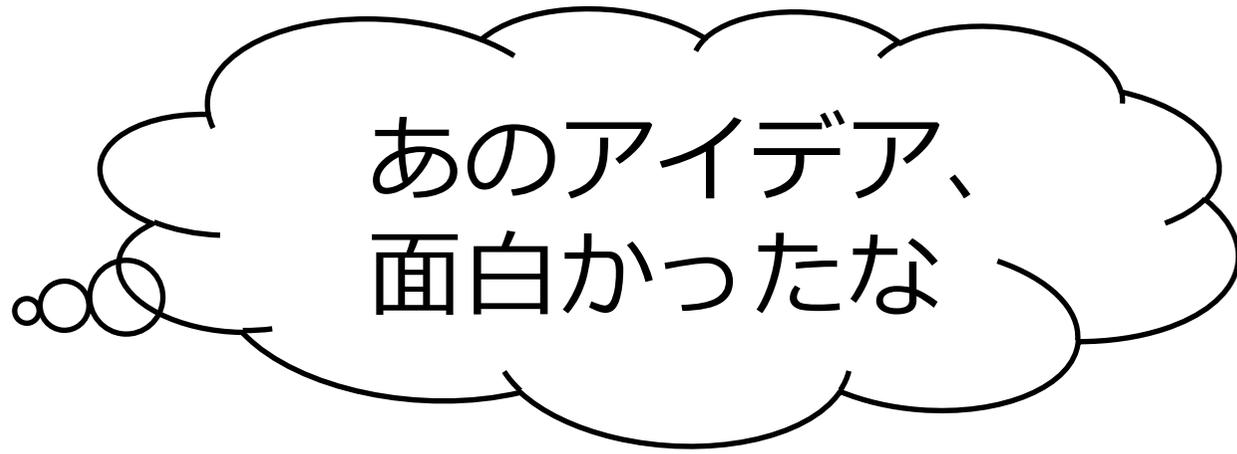
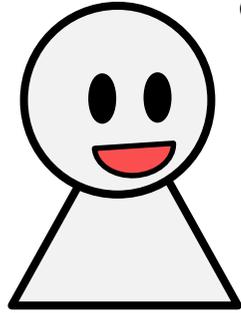


“アイデアの良い所に  
光を当ててコメントする”

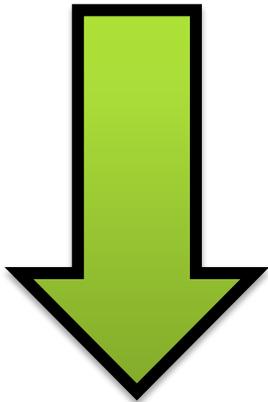
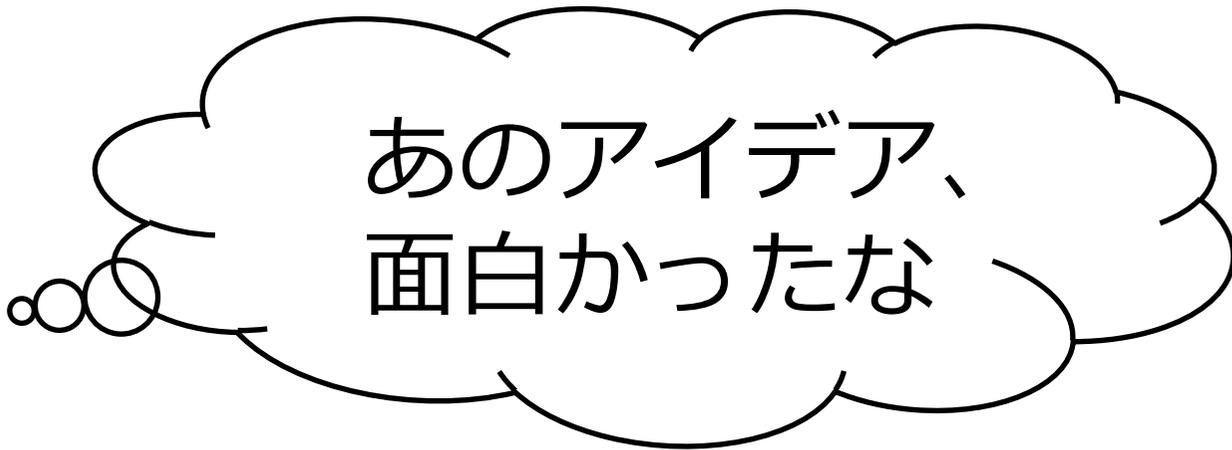
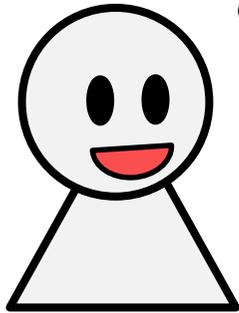
3

# アイデアスケッチ

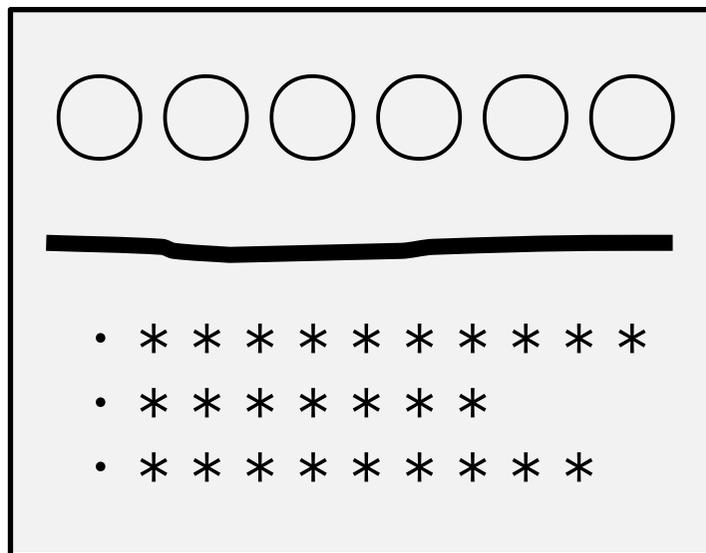
アイデアを書く



あのアイデア、  
面白かったな



アイデアを、  
少し具体化

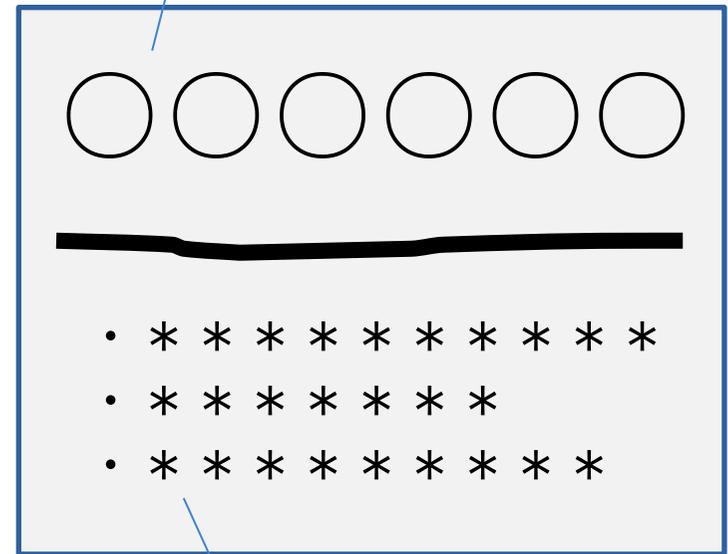


アイデア  
・スケッチ

# アイデアの具体化

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

アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで!

1人3枚、8分 (+a)

# アイデア・スケッチ

ヘッドライン化したアイデア（アイデアを一言で表現したもの）

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）



4

# ハイライト法

良案抽出

# ハイライト法

---

スケッチを机に並べ、皆でペンを持って  
周り☆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、つける。

その後、トップアイデアを、紹介。

5

# 良案のレビュー

上位案の潜在可能性を引き出す

(参考：役割付与型ブレストも)

---

ハイライト法の上位アイデアは、  
多くの人々が「興味」や  
「発展の可能性」を感じているもの

☆の多い順に上から、発案者が紹介し、  
メンバーは

**「感じた可能性」 「アイデアの良い所」  
「発展案、別バージョンのアイデア」**

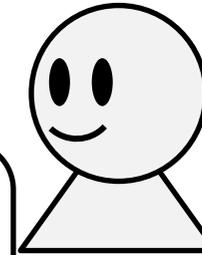
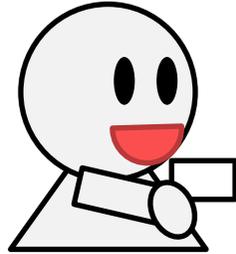
をコメントすることで、  
更にアイデアを育てることができる

〇〇を□□する  
というアイデアです

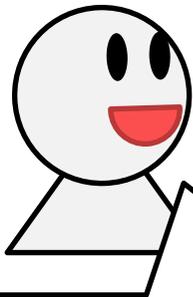
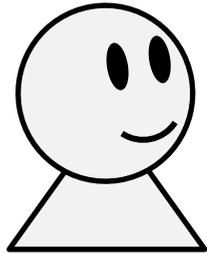
案を紹介  
(発案者)



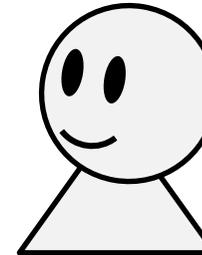
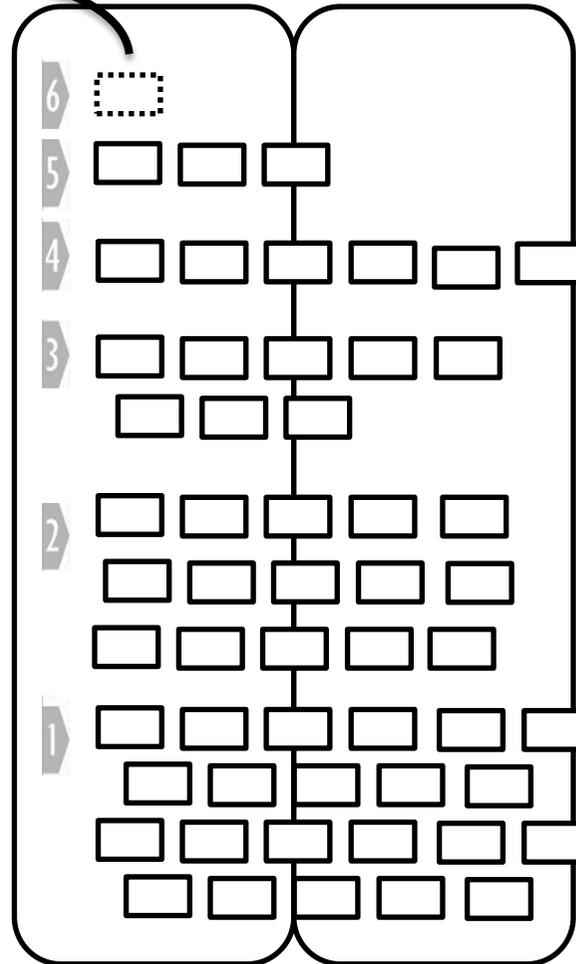
コメント  
(メンバー) 「感じた可能性」「アイデアの良い所」  
「発展案、別バージョンのアイデア」等



技術的には簡単にでき  
そうで、いいですね！



A社と連携開発したら、  
特殊な市場への  
展開もはかれそう！



目安：  
1シート=1~5分  
合計10~30分

今回は、トップ3つの案を旗にして、  
そこへ均等に分かれて、即席チームで  
5分程度のミニブレストをしてみます。

---

アイデアを生み出す時は  
「創造的にアイデアを出し」 →  
「良案抽出し」 → 「発展させる」

---

アイデアは思いついたばかりの時は非常に未成熟な存在である。魅力的で具体的な状態で生まれてくることはない。通常、人は、着想を長い時間をかけ熟成させている。（これも悪くない方法ではある）

ブレストをして、使えないものも含め**大量に発想し、良案を抽出し、それをさらに発展**させると、短時間でも魅力的なアイデアが得られる。

# 質疑応答

or

## ホワイトボードで解説！（& 実践！）

---

- マンダラート（沢山発想するツール） ※白紙+ペン
- SCAMPERカード（素早く発想するツール） ※カード配布
- 創造的プロダクト、3つの要素 ※座学のみ

# メッセージ

- ・ 8分ウオーク
- ・ 尊敬される企業 ← 創造的な人や組織を
- ・ ご質問、いつでも [rikie.ishii@gmail.com](mailto:rikie.ishii@gmail.com)

# 準備物リスト

## 準備物（ご用意いただきたいもの）

- 配布用スライド（1人に1部） ※別途ファイルを
- アイデア・スケッチ（1人に5枚） ※別途ファイルを
- A4白紙（1人に5枚）
- ホワイトボード 1台
- プロジェクター 1台

## 準備物（講師が持参するもの）

- ノートPC
- SCAMPERカード
- ホワイトボード・マーカー

# コンテンツ管理メモ)

2009年（スタート時）以降に、一度だけもしくは複数年、行っていたコンテンツでここには含まないものは、以下です。

- 食品素材を探索する発想トリガー（8つのリスト）
- マインドマップ
- 6W3Hシートワーク（アイデア to 企画）
- ブレストの根底にあるもの（創造的思考のガイド）
- はちのすボード（発想トリガーのシート）
- IDEAVote（8つの評価軸）
- ブレイン・ライティング

1

# SCAMPER (スキャンパー)

速く、いつでもできるアイデアの基本スキル

# 仮想の設定

---

皆さんは、企業の総務部門だとします。

会社は今、電力使用量の20%改善に取り組んでいます。

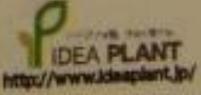
会議中に「アイデアを3つ出せ！」と言われた。

そんな【アイデアを早く出したい】という状況。

“ 困ったなあ、特にアイデア無いんだけど…”

そういう時、こう、します。

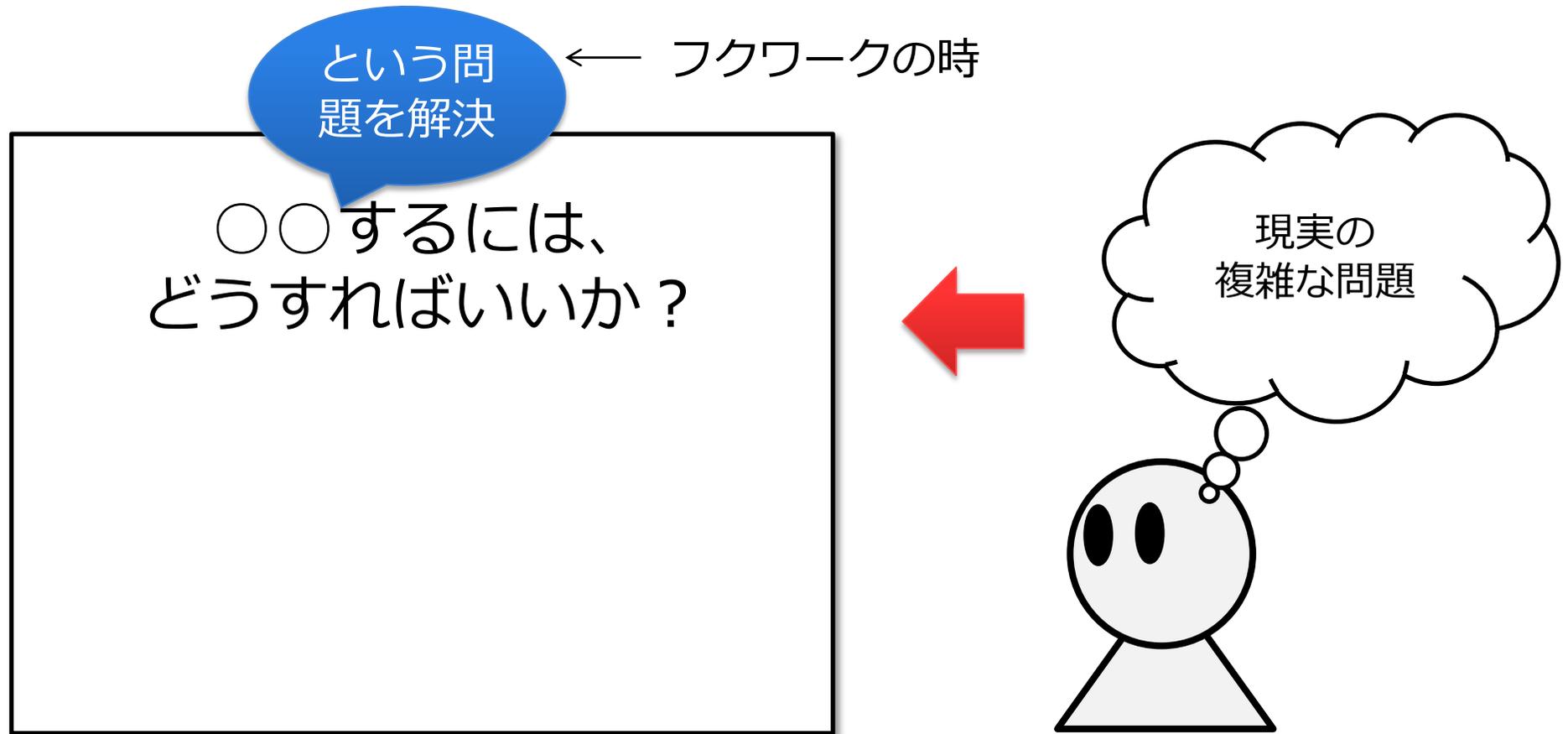
# カード1枚で

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

素早くアイデアを。



# 問題（発想のお題）を、少し単純化し 紙に書きとめる



鉄則

「書く」

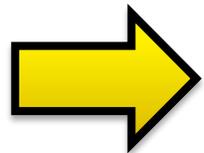
(考えるための「机」を広くする効果)  
(創造的努力を誘発する効果)



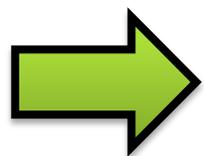
# 上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

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

この気になる問いから、アイデアを考えてみます。



出れば、それで結構です。



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



# チェックしたもののについて、 右の観点を中心にアイデアを考える

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

コツ：

ふっと浮かんだことを、すべて書く

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

(アイデアの通せんぼ を起こさせない)

1

問題（発想のお題）を、少し単純化し紙に書きとめる

2

上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

3

チェックしたものについて、右の観点を中心にアイデアを考える

# 実践！

1) 隣の方とペアに

2) 発想のテーマを決める (1分)

2人で話しあい、1つ選んでください。**発想のテーマ集**



3) 発想し、書き出す (1人ワーク) (8分)

4) アイデアを紹介しあう (ペアワーク) (2分+2分)

—— 発想のテーマ（企業内によくある課題・バージョン） ——

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

1

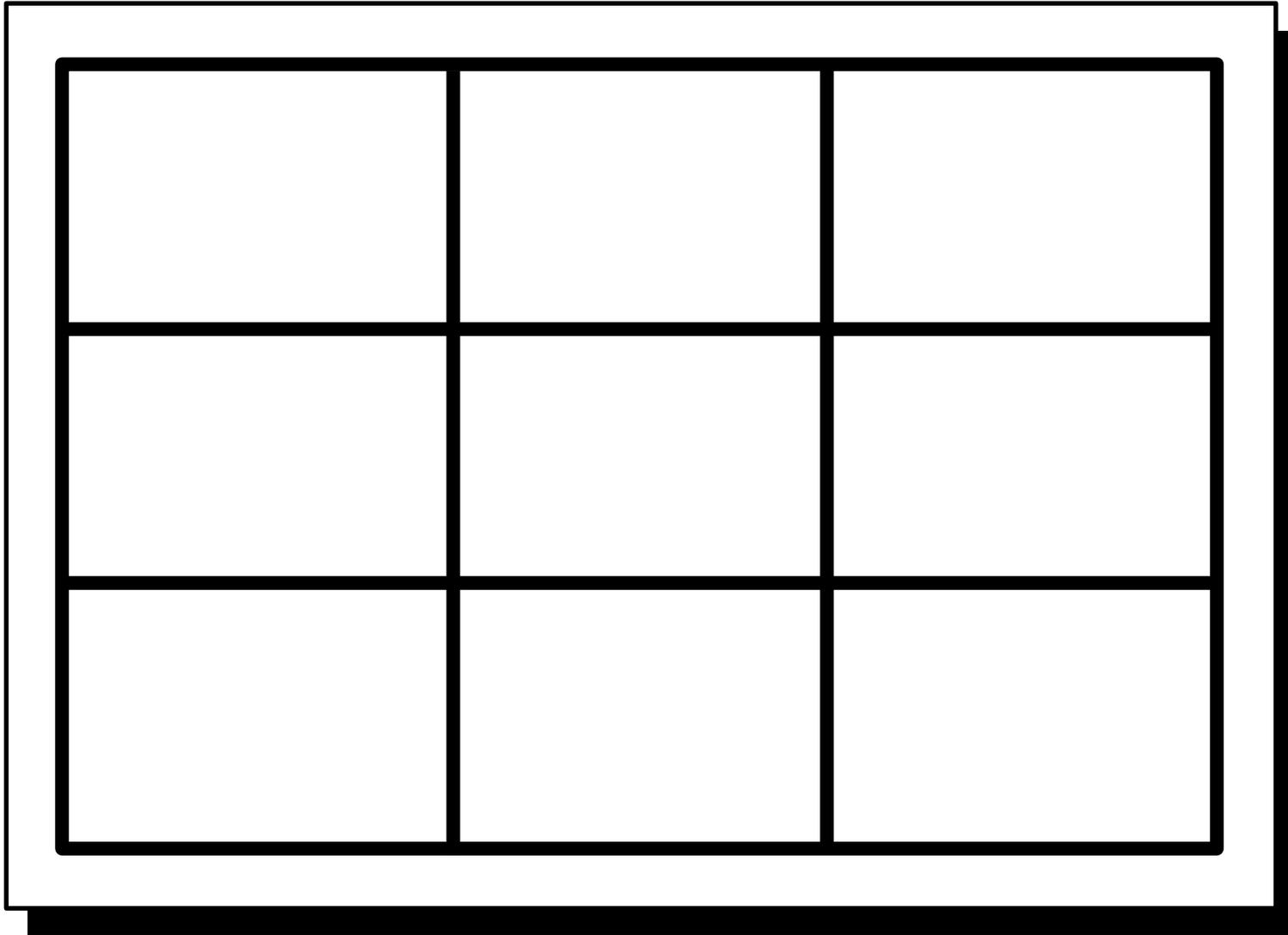
# マンダラート

---

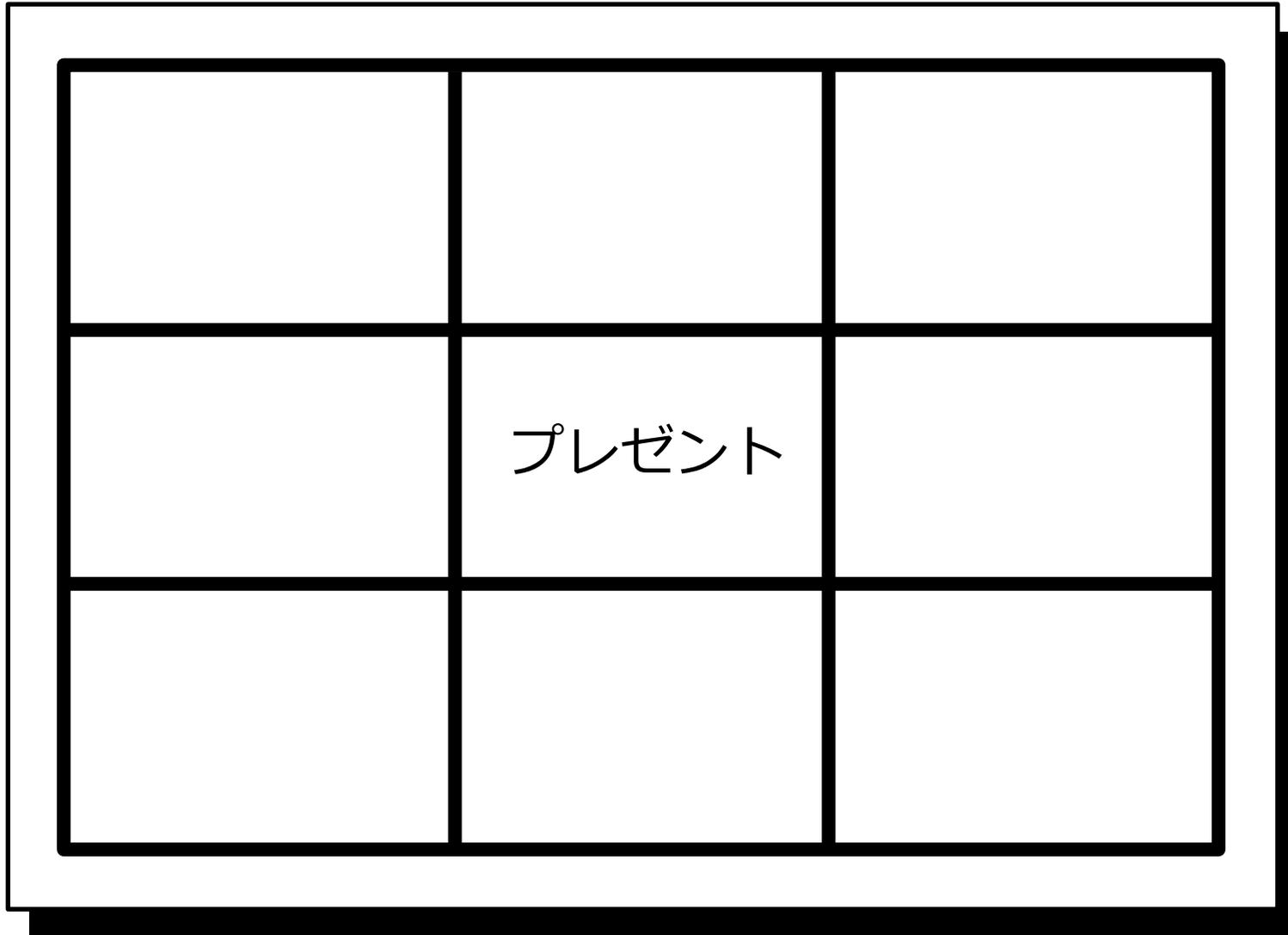
- マンダラートって？
- 描きかた
- 共同作業での使い方

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

(マンダラートの例)



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

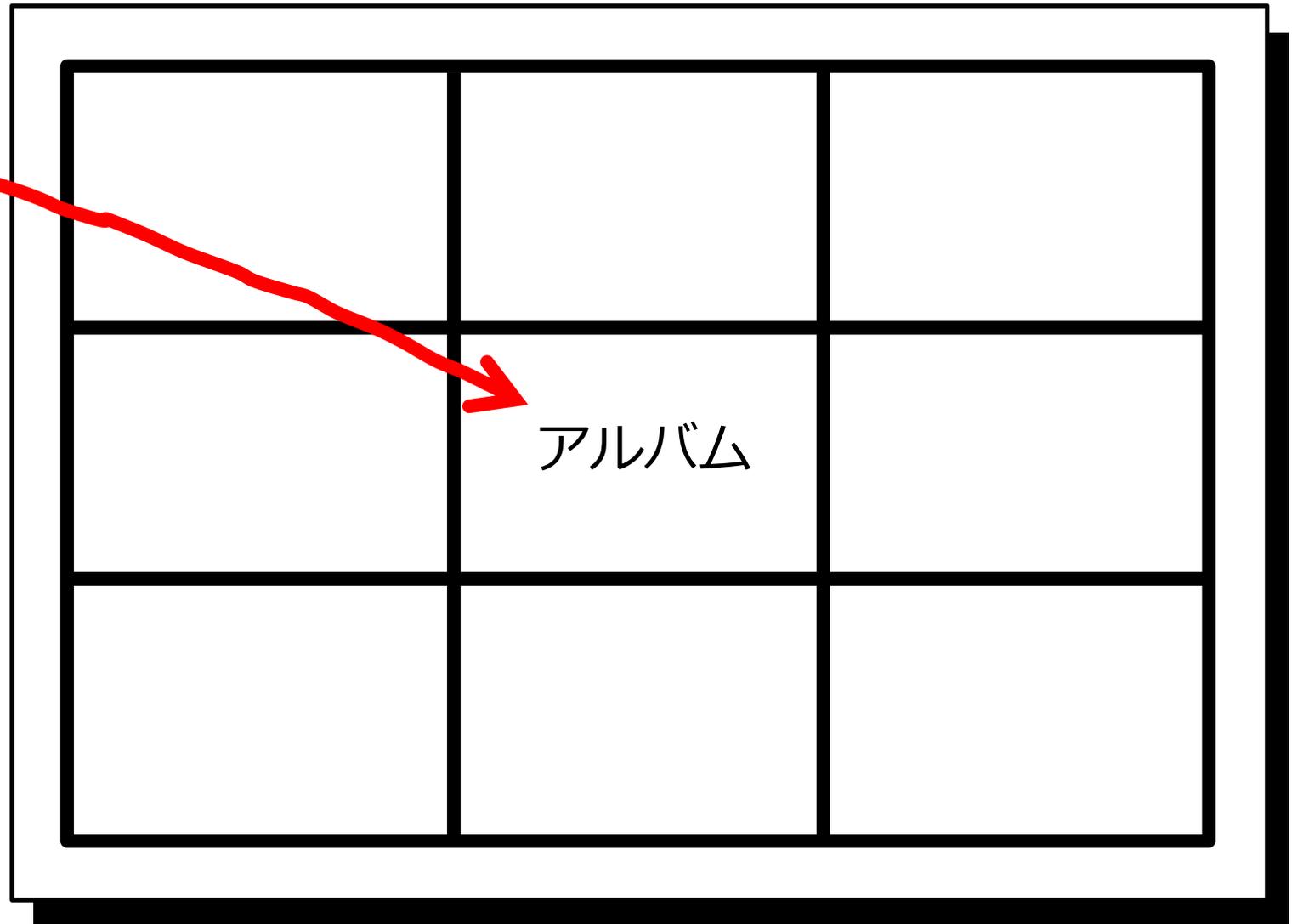
頑張って、全部埋めようとする

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。