

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：マンドラート

『マンドラート』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

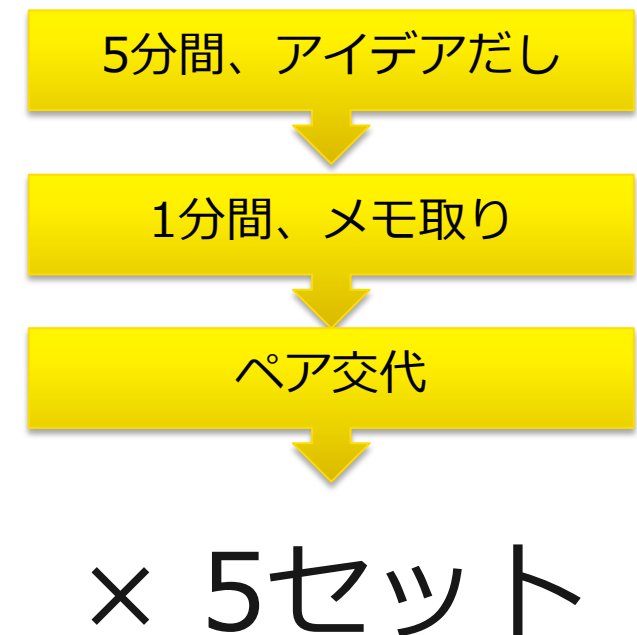
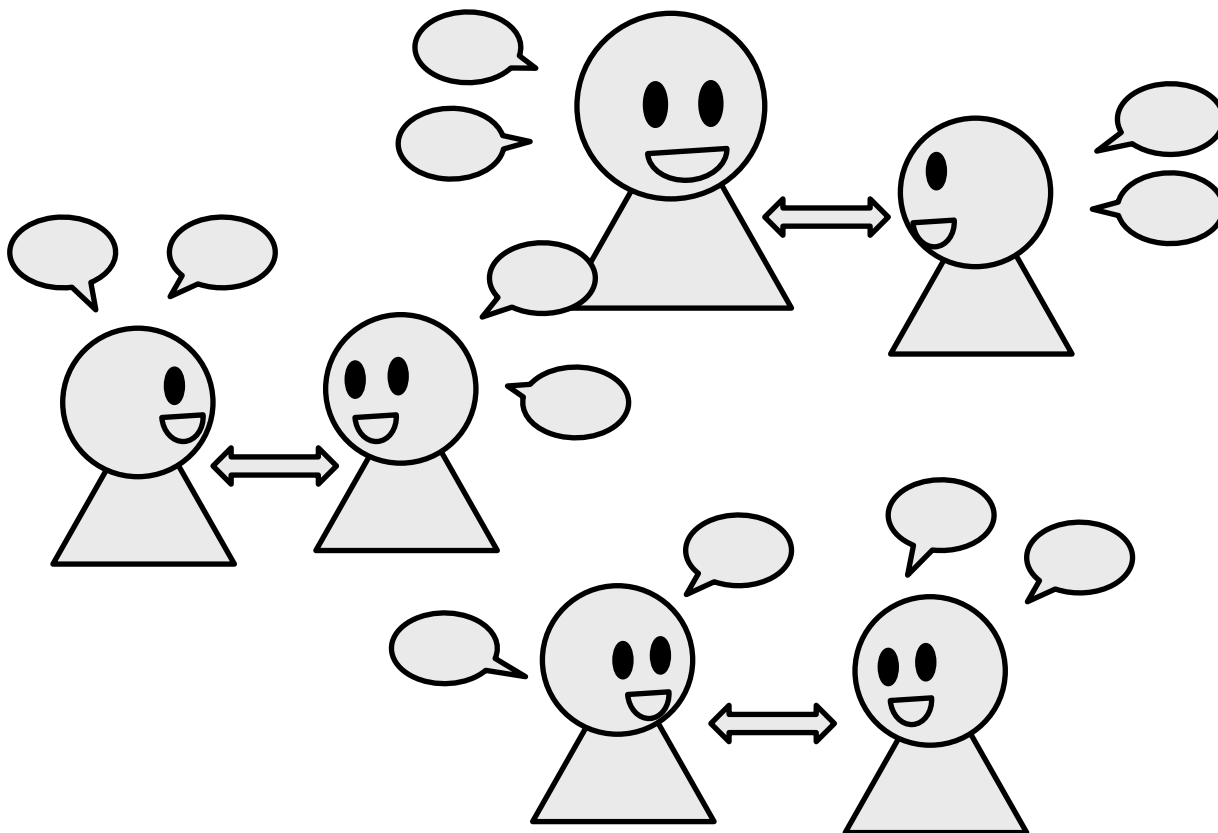
スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

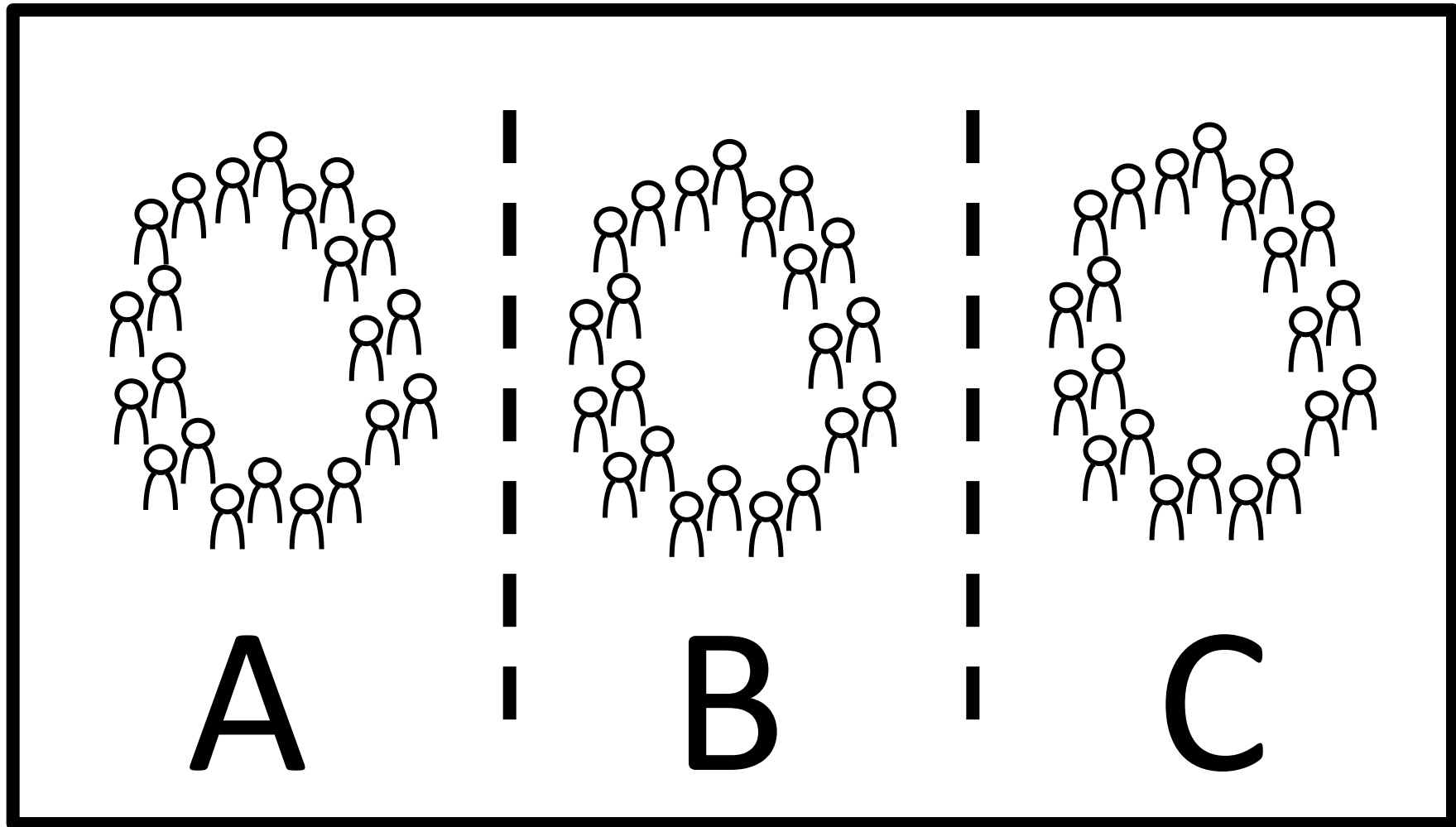
1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

SpeedStorming

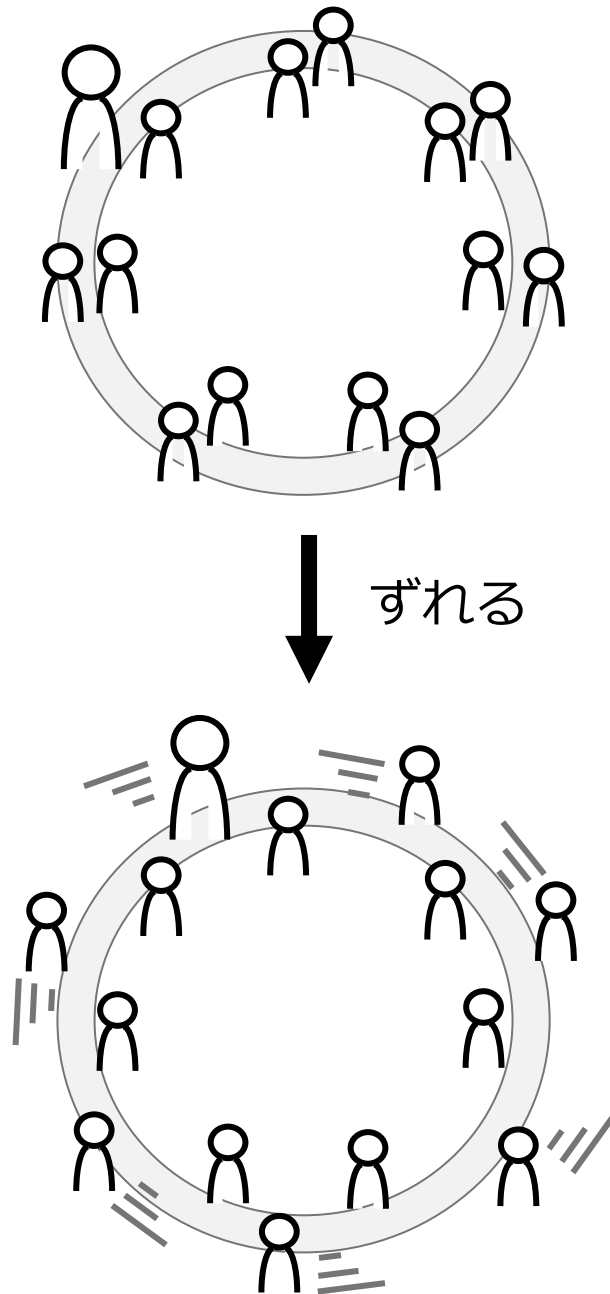
- MITで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



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)

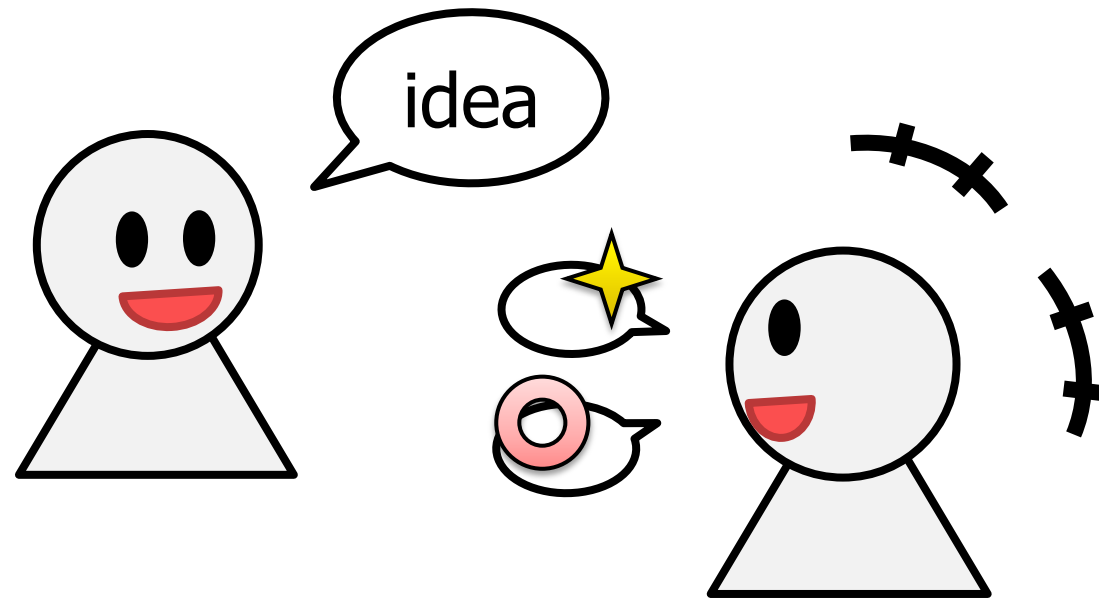


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 計5回、実施

ルールを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」

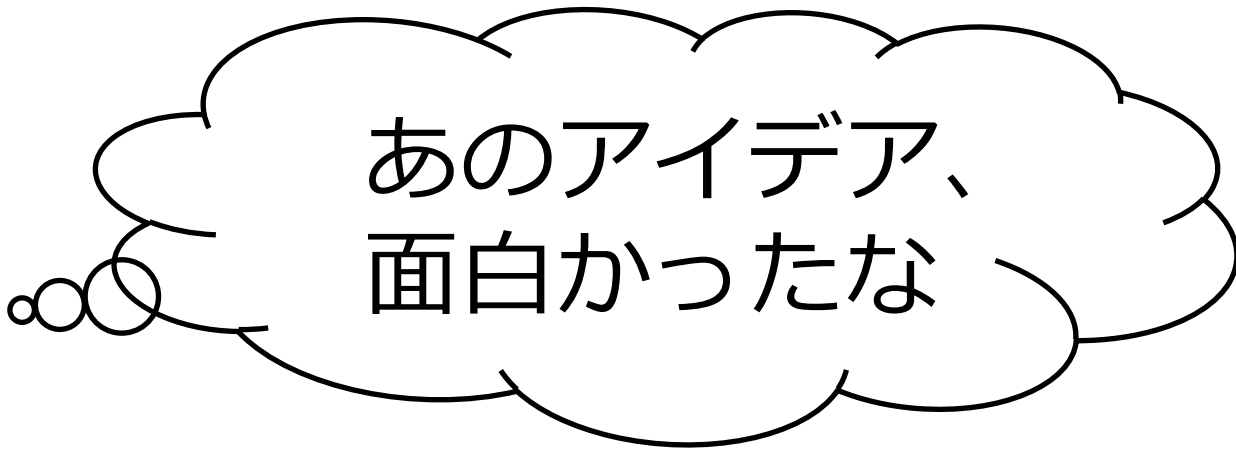
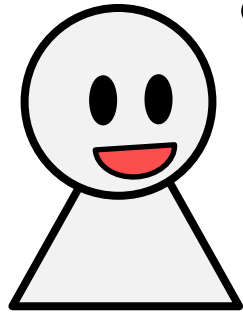


“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

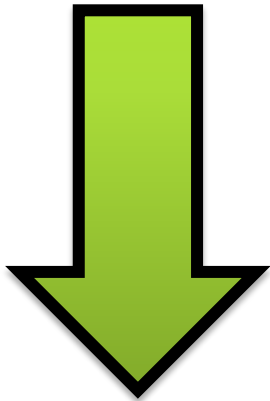
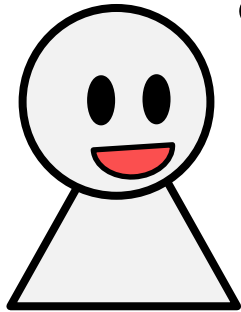
3

アイデアスケッチ

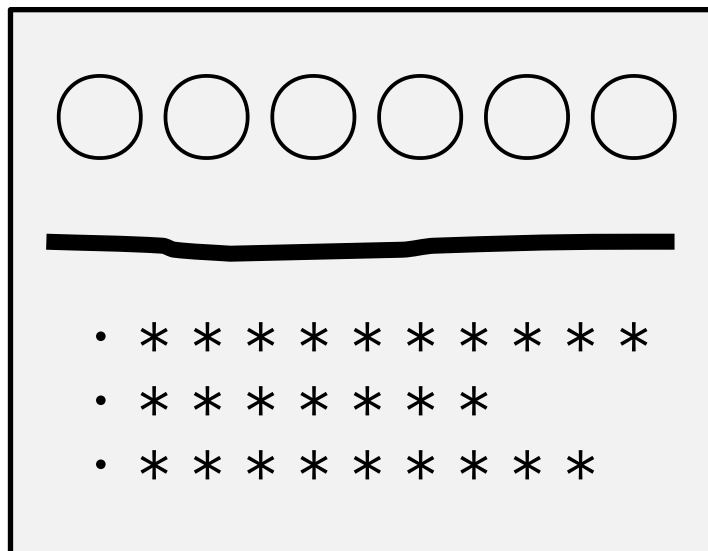
アイデアを書く



あのアイデア、
面白かったな



アイデアを、
少し具体化

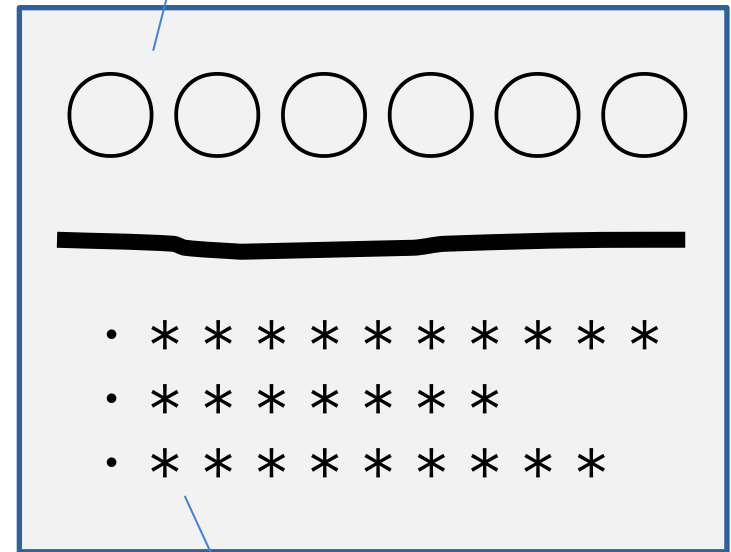


アイデア
・スケッチ

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」**

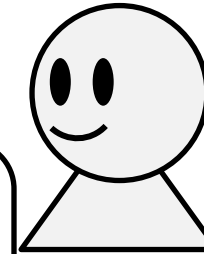
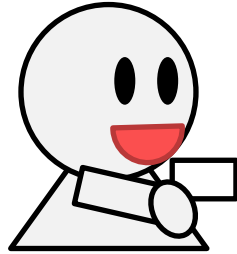
をコメントすることで、
更にアイデアを育てることができる

〇〇を□□する
というアイデアです

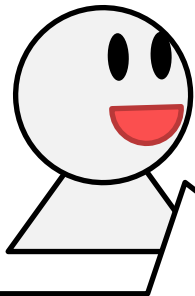
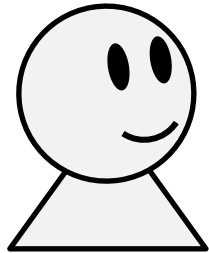
案を紹介
(発案者)



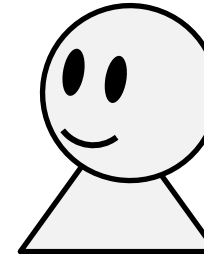
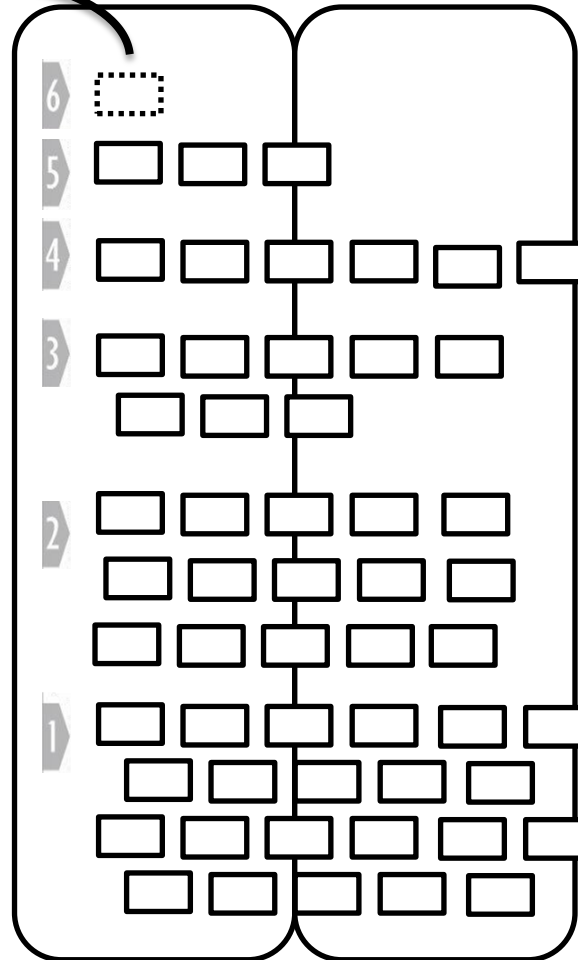
コメント
(メンバー) 「感じた可能性」「アイデアの良い所」
「発展案、別バージョンのアイデア」等



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

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 代用 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 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、 複雑さ、価値	
何か 他の使いみち 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 省略・削除 できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを 再構成 できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを 逆 にできないか	順序、上下、内外	

 IDEA PLANT
<http://www.ideaplant.jp/>

素早くアイデアを。



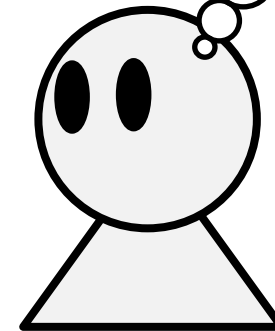
問題（発想のお題）を、少し単純化し 紙に書きとめる

という問
題を解決

← フクワークの時

〇〇するには、
どうすればいいか？

現実の
複雑な問題



鉄則

「書く」

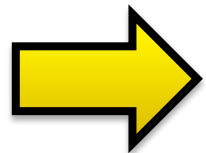
(考えるための「机」を広くする効果)
(創造的努力を誘発する効果)



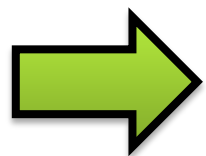
上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

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 代用 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 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	↓
何か似たものに 適用 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 修正 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 拡大・縮小 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 他の使いみち 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 省略・削除 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 再構成 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 逆 にできないか	順序、上下、内外	

この気になる問いから、アイデアを考えてみます。



出れば、それで結構です。



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



チェックしたものについて、 右の観点を中心にアイデアを考える

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを 代用 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 組み合わせ られないか →	部分、目的、応用方法、材料	
何か似たものに 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、 複雑さ、価値	
何か 他の使いみち 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 省略・削除 できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを 再構成 できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを 逆 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」

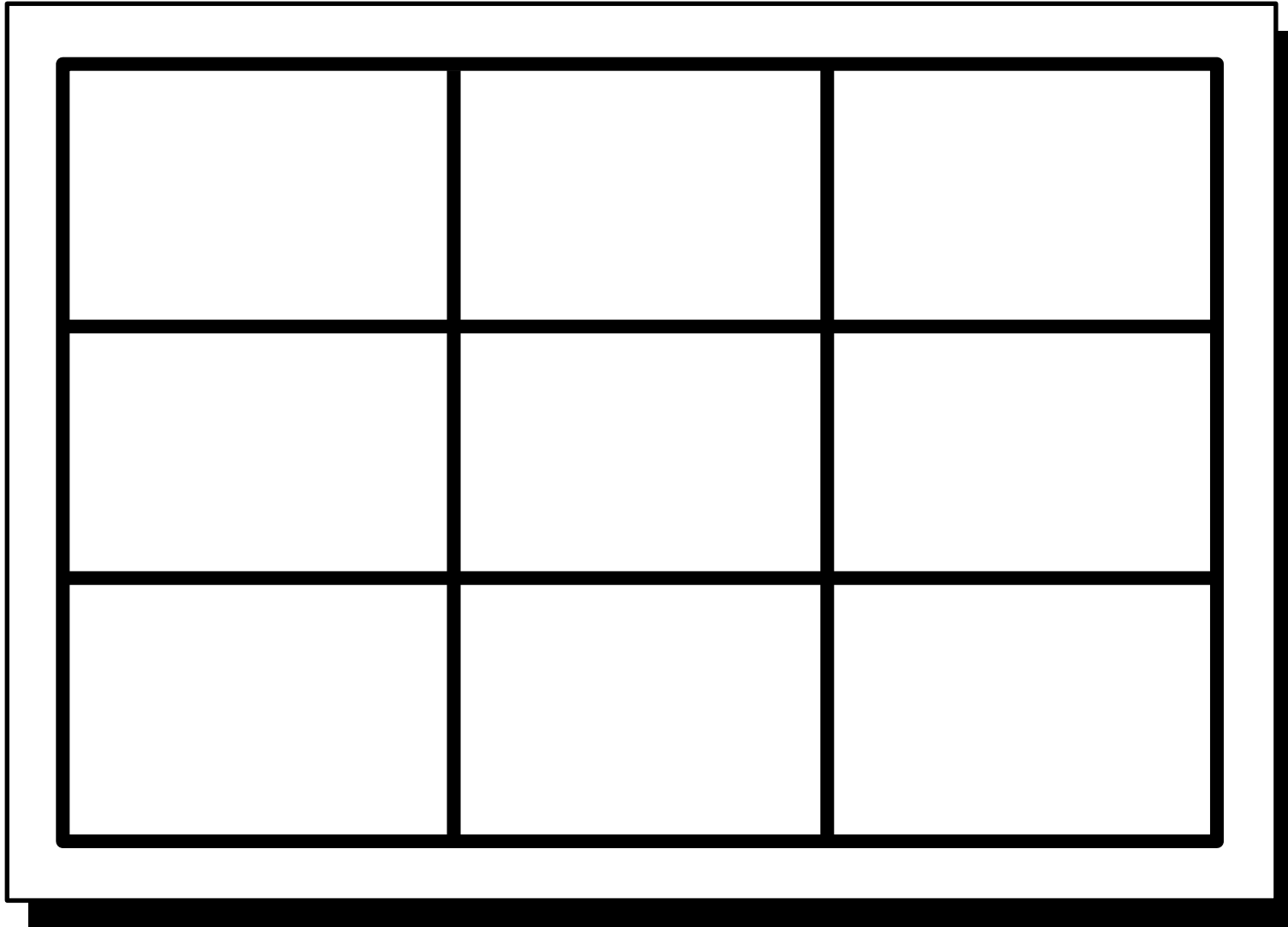
1

マンダラート

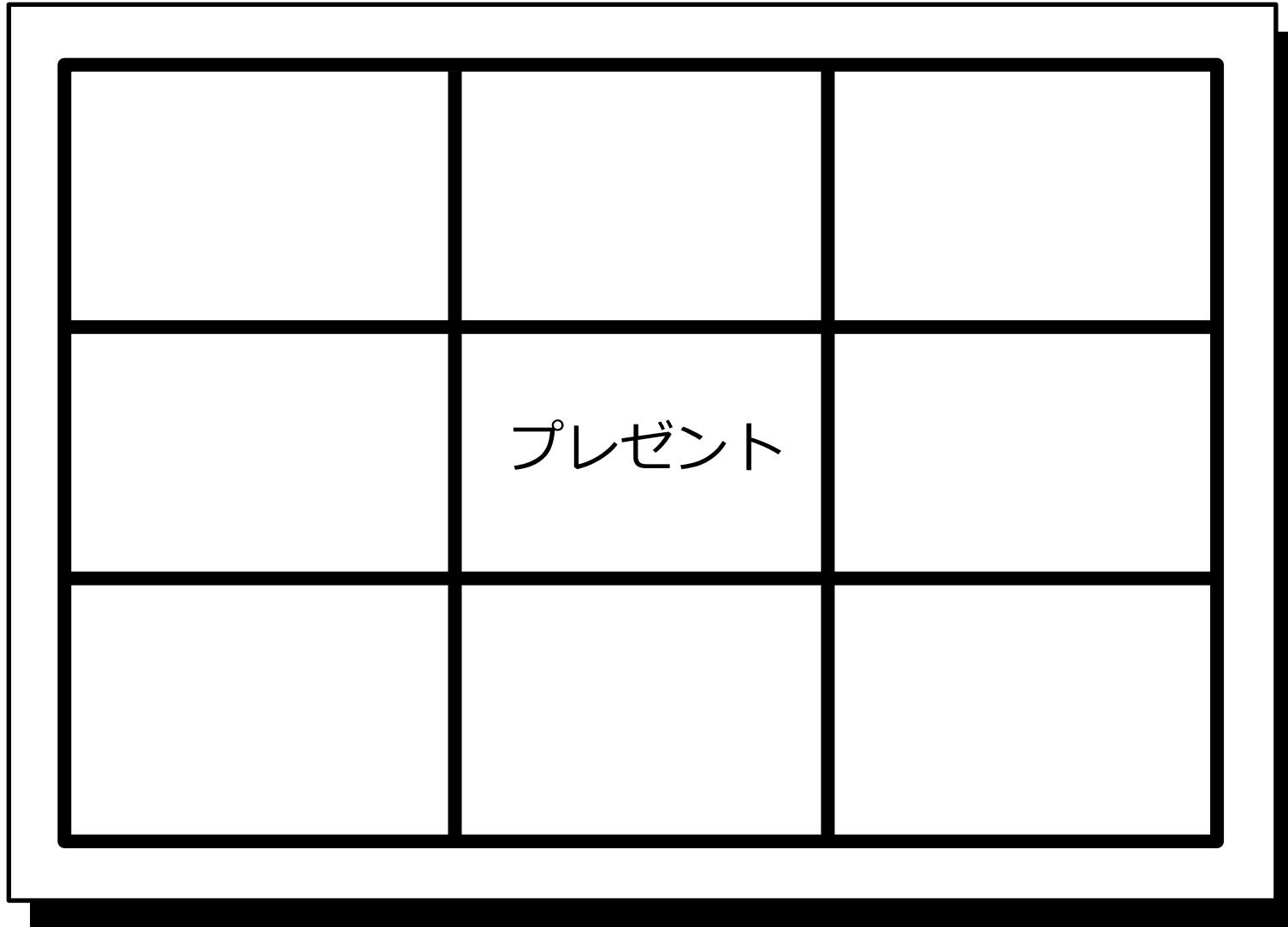
- マンダラートって？
- 描きかた
- 共同作業での使い方

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³3×3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

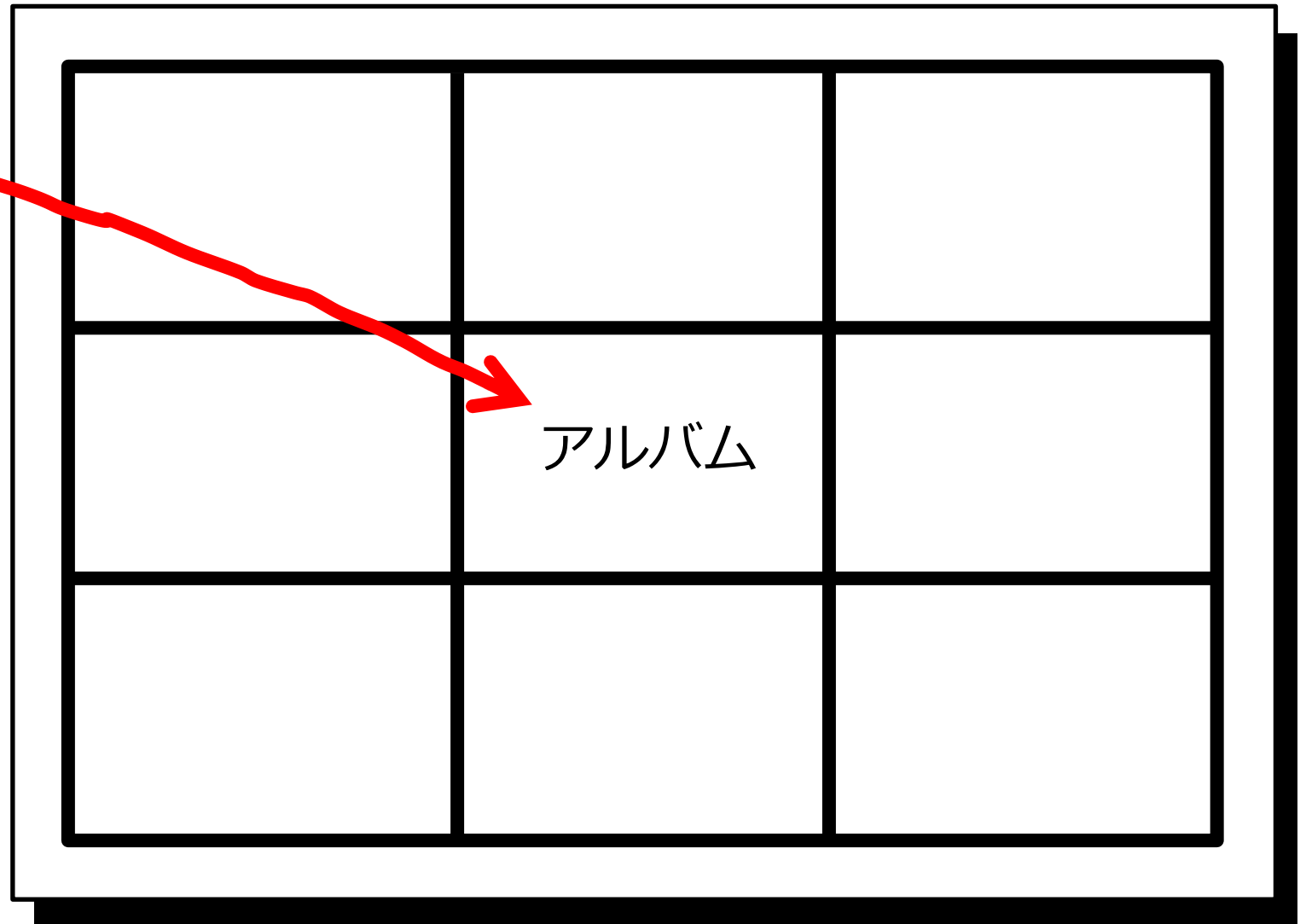
頑張って、全部埋めようとする

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。