

2009年12月18日  
多摩大学大学院 殿

# アイデア創出の技術 ワークショップ

アイデアプラント  
代表 石井力重

rikie.ishii@gmail.com



テーマを調整する



アイデアを拡げる



アイデアを絞る



アイデアを強化する

- 発想の特性…P5
- アイデアの正体…P9
- ノート1つでアイデアを100以上出す方法…P14
  
- 頭の特徴…P30
- 2メートルの壁…P31
- 発想トリガー…P40
  
- チームでアイデアを（BW法）…P60
  
- 創造的思考のガイドライン…P123
- ブレストの運営方法…P133
  
- アイデアの強化プロセス（PPCO）…P148
- ブレストの4つの阻害要因…P157
- G社のブレスト、I社のブレスト…P161
  
- メッセージ…P153

## 自己紹介

アイデア創出のプロセスを  
研究しています。

そこから、  
アイデアワークショップや  
アイデア創出の道具を  
開発しています。



ビデオ

⇒ 研修用カードゲーム「ブレスター」

⇒ iPhoneアプリ「IdeaPod」

---

この講座は、

1. ワークが中心。
2. 記憶はちょっと。
3. 困った時に立ち返れる本質。

(4. 休憩は1時間ごとに、を目標に)

# 発想の特性

簡単なゲーム。

絵を10秒で書いてください

ペンと紙を用意してください。  
時間は10秒ずつです。

- ・ お題 1 (口頭で)
- ・ お題 2 (口頭で)
- ・ お題 3 (口頭で)

お題1について  
\* \* なものを書いた方は？

90%

お題2について  
□ □ なものを書いた方は？

95%

お題3について  
○ ○ なものを書いた方は？

70%

---

人間の発想は人それぞれ、と思いがちですが  
初めのほうは多くの方が同じようなものを思いつく傾向があります。【スキーマ】  
こうした頭の特徴は実は結構たくさんあります。  
積極的に使って、よいアイデアを出していくことは、可能です。

---

自分だけの独創的アイデアを  
得るにはどうすればいいか？

# アイデアの正体



# アイデアとは？

---

数人の方におうかがいします。

アイデア =  
既存の要素の  
新しい組み合わせ

「アイデア」の99%については、これは正しいと考えて結構です。  
厳密に言うと、そうでないものが存在する可能性が1%弱あります。  
しかし、普通の発想の現場では、ほぼ100%と考えて差し支えありません。

アイデア = 既存の要素の新しい組み合わせ

→ ということは、アイデアを量産するには・・・

1. 既存の要素をたくさん集める
2. バラして、違う組み合わせにする

をすればいいのだ、と分かる。

そして、創造的アイデアが欲しいので、

3. 「新しい有益さ」があるものを見つける
4. それを、整えて、表現する

努力の仕方が分かれば  
結構簡単ですよ。



例えば、どういう方法が、  
考えられますか？

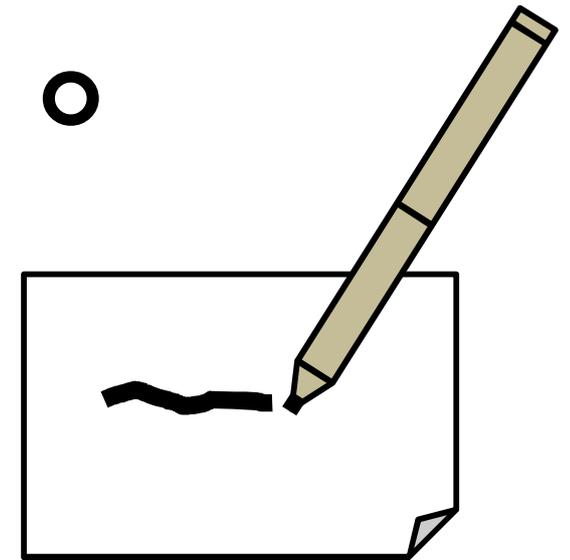
「創造的努力」の仕方、  
もうすこし具体的に、  
ご紹介します。

# ワーク1

ノート1つで、  
アイデアを100以上、  
出す方法

# 【準備】

発想のテーマを  
1つ決めます。



推奨：紙に書く

おすすめの  
テーマ定型文

---

# 「新しい○○ のアイデア」

- ➔ 例：新しい「長靴」のアイデア
- 例：新しい「移動手段」のアイデア
- 例：新しい「ブログパーツ」のアイデア

---

# エクスカージョン

ノート1つで  
100以上アイデアを  
出す方法

---

人間の頭の中には  
思い出そうとしても  
取り出せない  
大量の情報がある

---

自由に引き出せたら  
アイデアの素材は  
ぐっと増える

# ステップ1

---

動物を  
3つメモします。

・カエル・キツツキ・ヒグマ

# ステップ2

---

1つ目の動物から  
連想することを  
メモします。 5個以上。

- ・ カエル→跳ねる、ゲコゲコなく、ぬめぬめ、ミドリ、水陸、舌が伸びる、卵、合唱

# ステップ 3

それを発想のテーマ  
に当てはめ、意味を  
もつとしたら？

ゲコゲコなく	×	新しい長靴	→	踏むと音が出る
合唱	×	新しい長靴	→	足首の角度で音程かわり合奏
舌が伸びる	×	新しい長靴	→	べろをつけると泥はねガードできる？

# ステップ 4

---

別の動物でも。

→ 10の動物、  
アイデア50個

# ステップ5

---

「動物」のほかに

「職業」

八百屋のおかみさん→刻む、値札付け、挨拶する

「場所」

南の島→棧橋、砂浜、木陰、

---

普段「もうこれ以上出ない」  
という時に、  
ぜひ試してください。

必ず20～30は出ます。

(その中にはいいのが2、3個はあります)

次は、より、  
発想する、という時の  
頭の働きに迫ります。



---

# 5分休憩

このパートで  
60分が経過

# 再開します

アイデア  
ワークショップ



テーマを調整する



アイデアを拡げる



アイデアを絞る



アイデアを強化する

雑談：頭の特性について

使い方を知らない機能が  
脳には、結構ある。

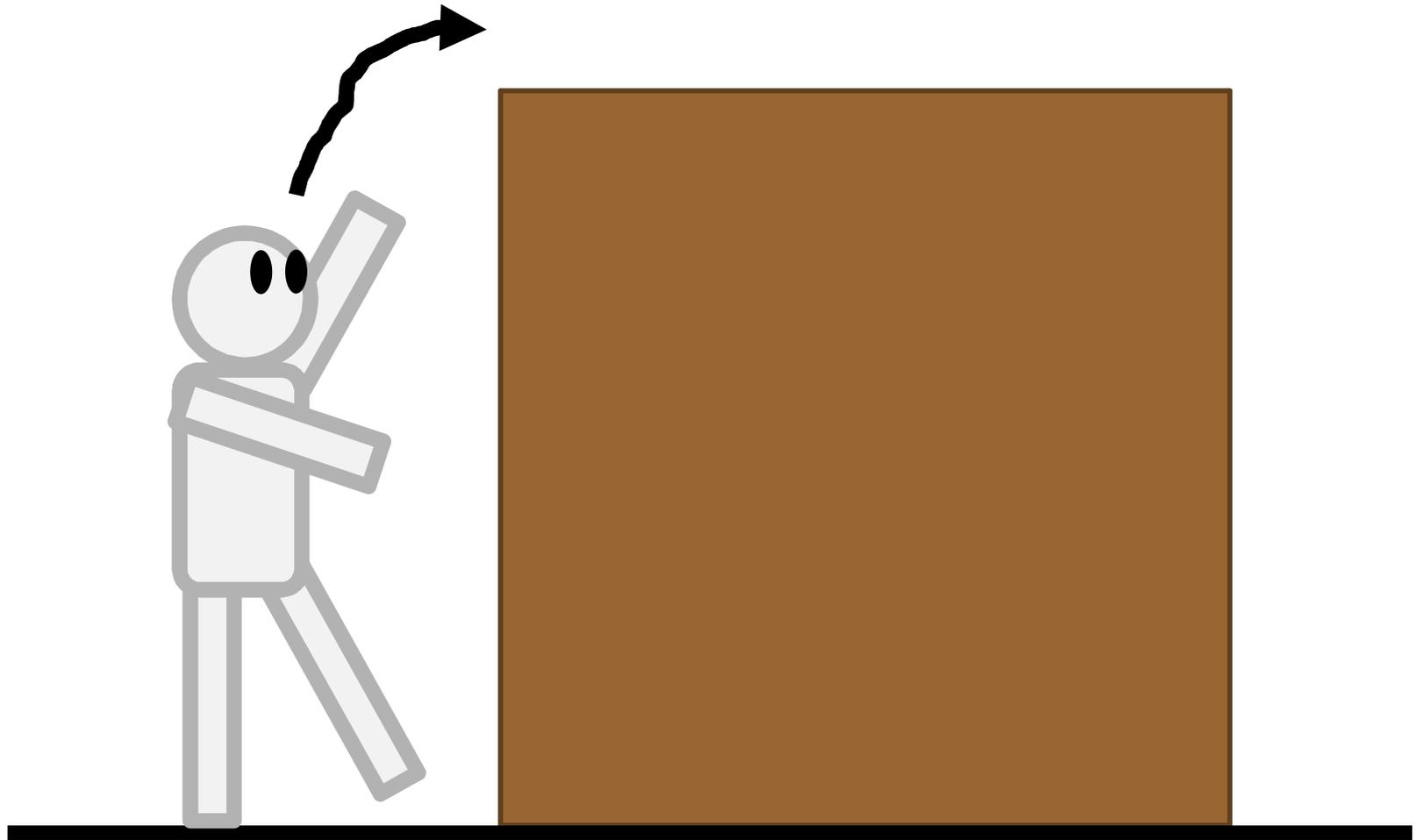
「7チャンク」

# 「2メートルの壁」 で楽に発想する

(人はどうやってアイデアを考え出しているのか)

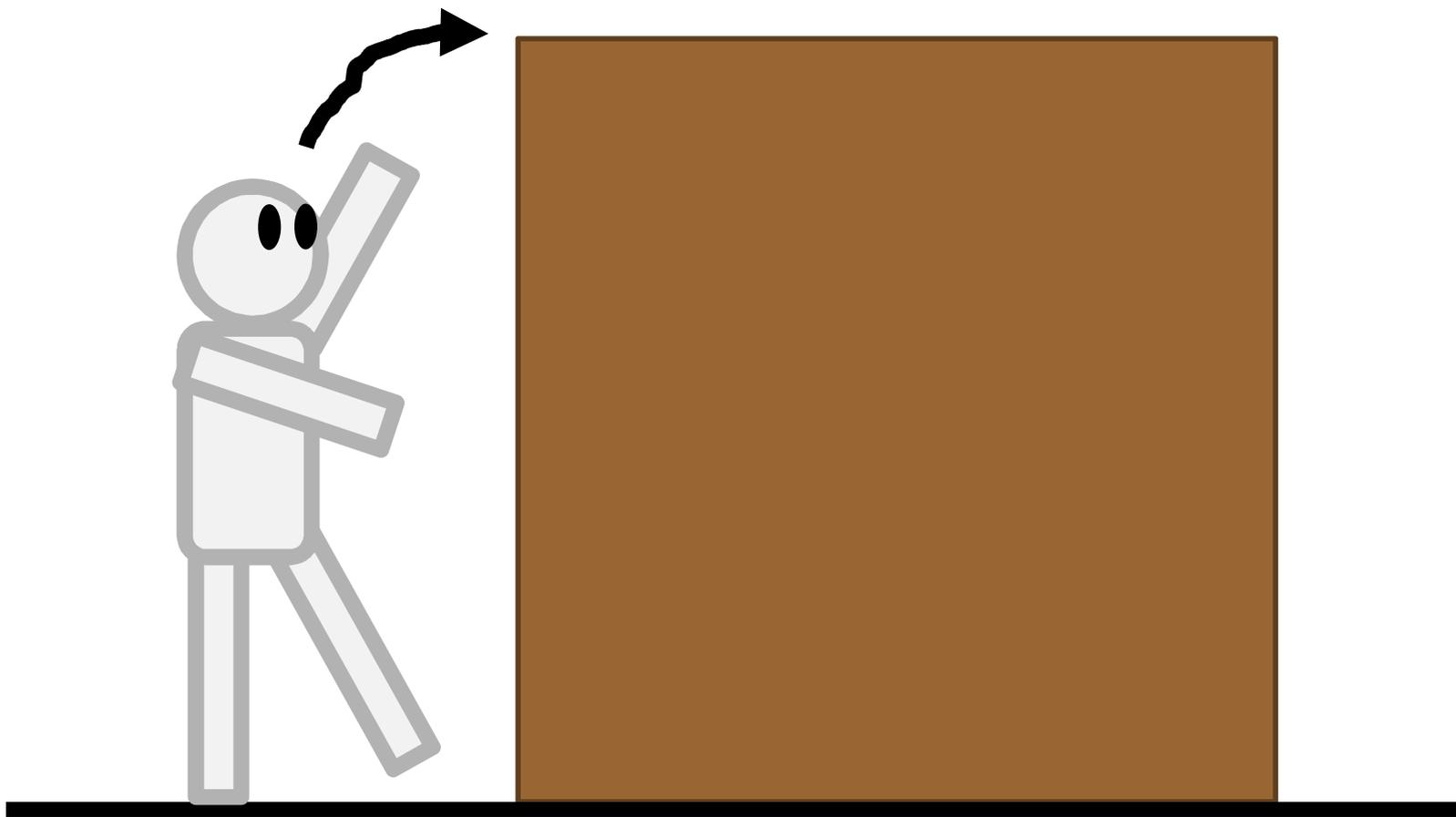
# 登れる時もあれば

---



ちょっと調子の悪い日だと、ダメ…

---



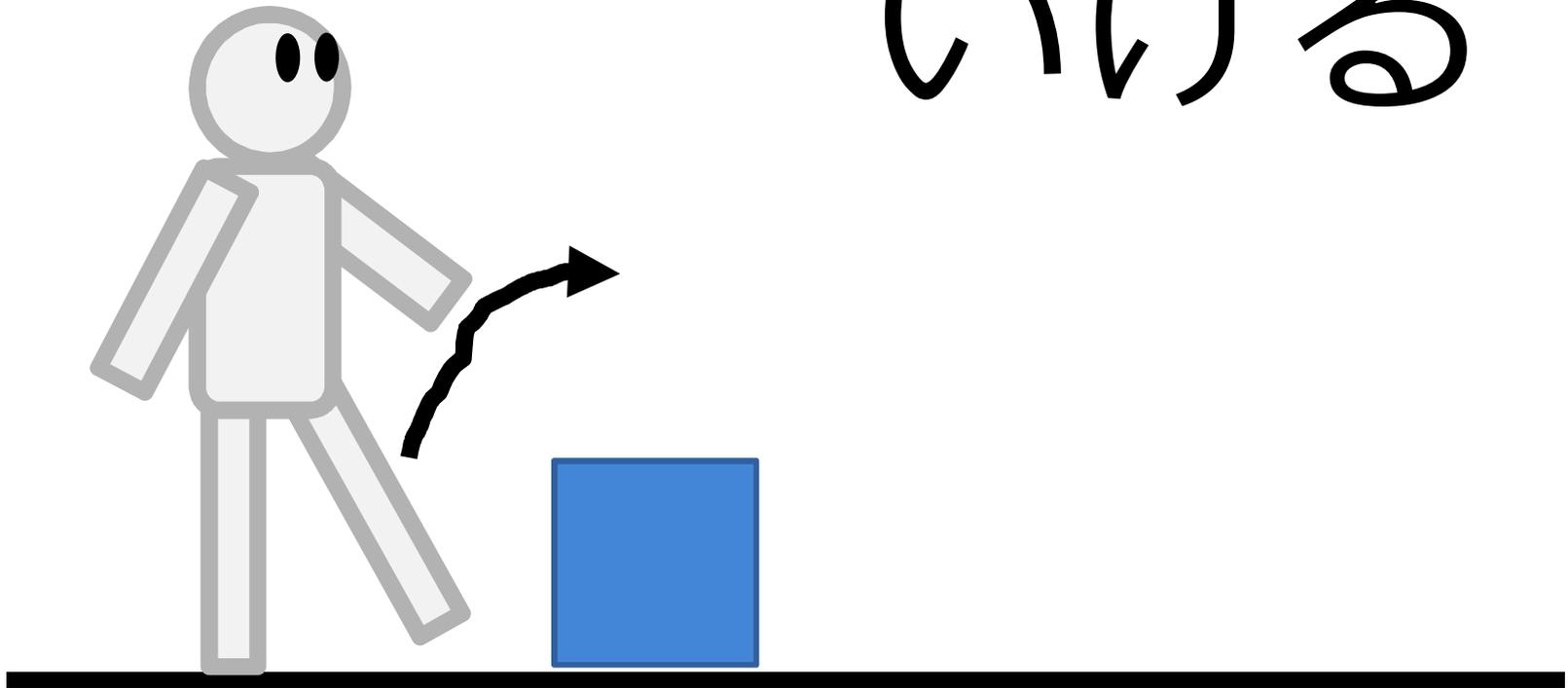
---

2mの壁を  
超えることは  
ぎりぎりの  
難しさ。

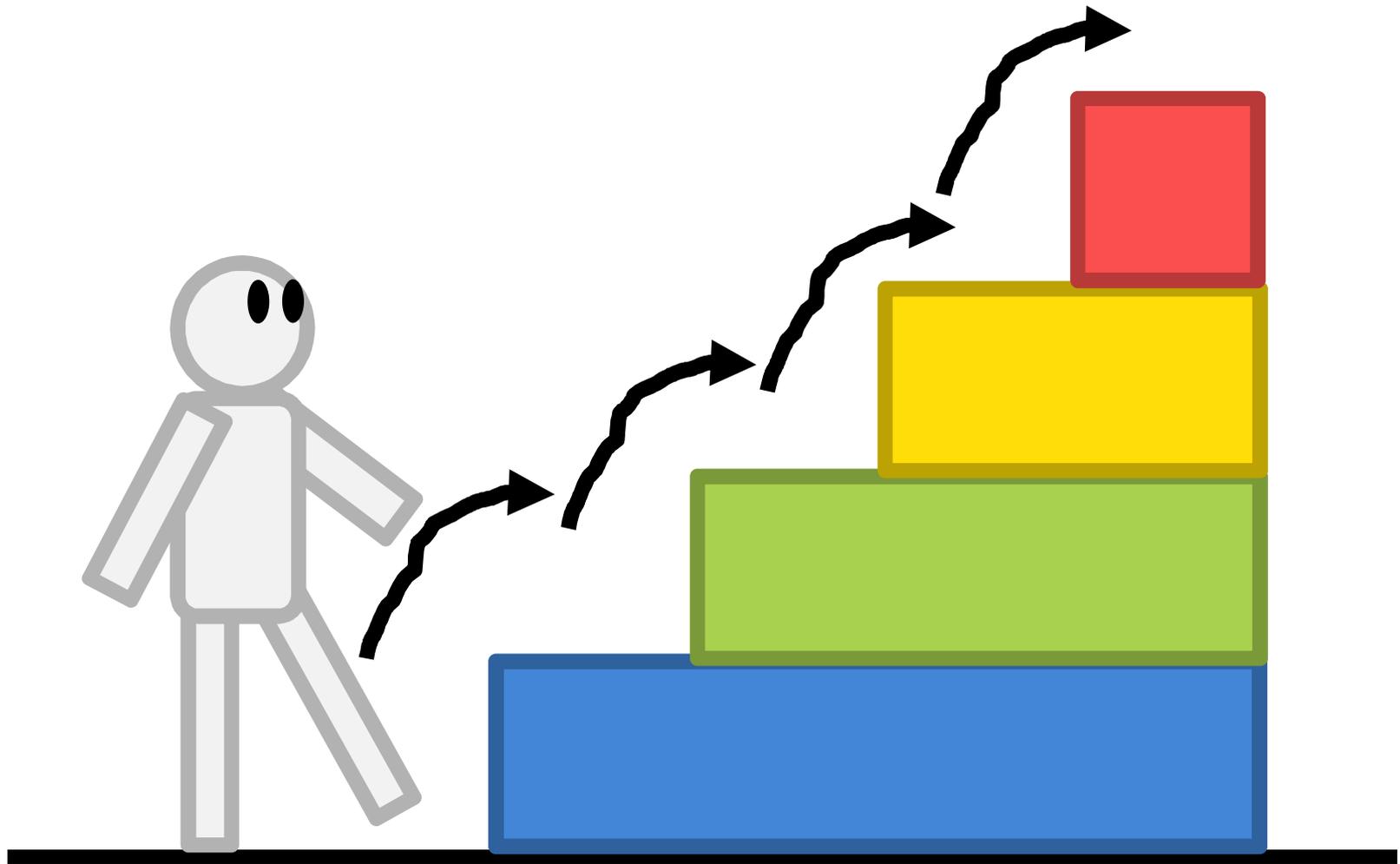
# 50センチなら？

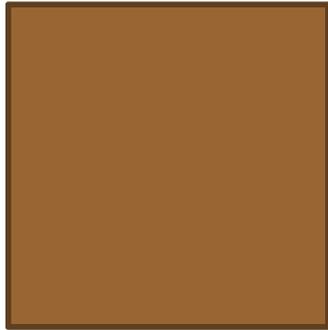
---

いける



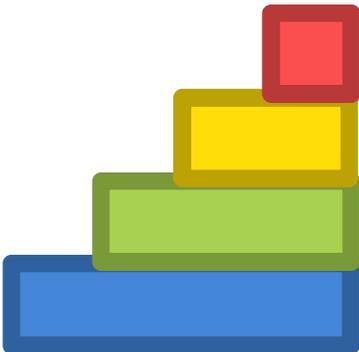
手順は多いけど、2mに、いける





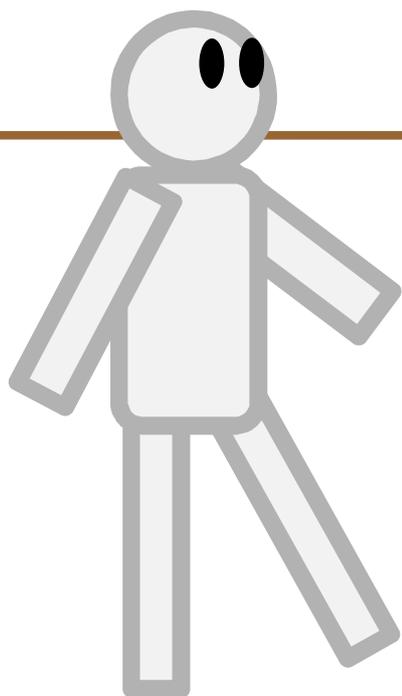
優れたアイデアを出す

=



?

(何だと思えますか)



悪いところを  
極力抑える

良いところを  
明確に書く

自分の状況に  
当てはめる

ヒントを  
見つける

---

ジャンプできる時は  
すればいいんです。

登れない時だけ  
階段（ステップ）を。

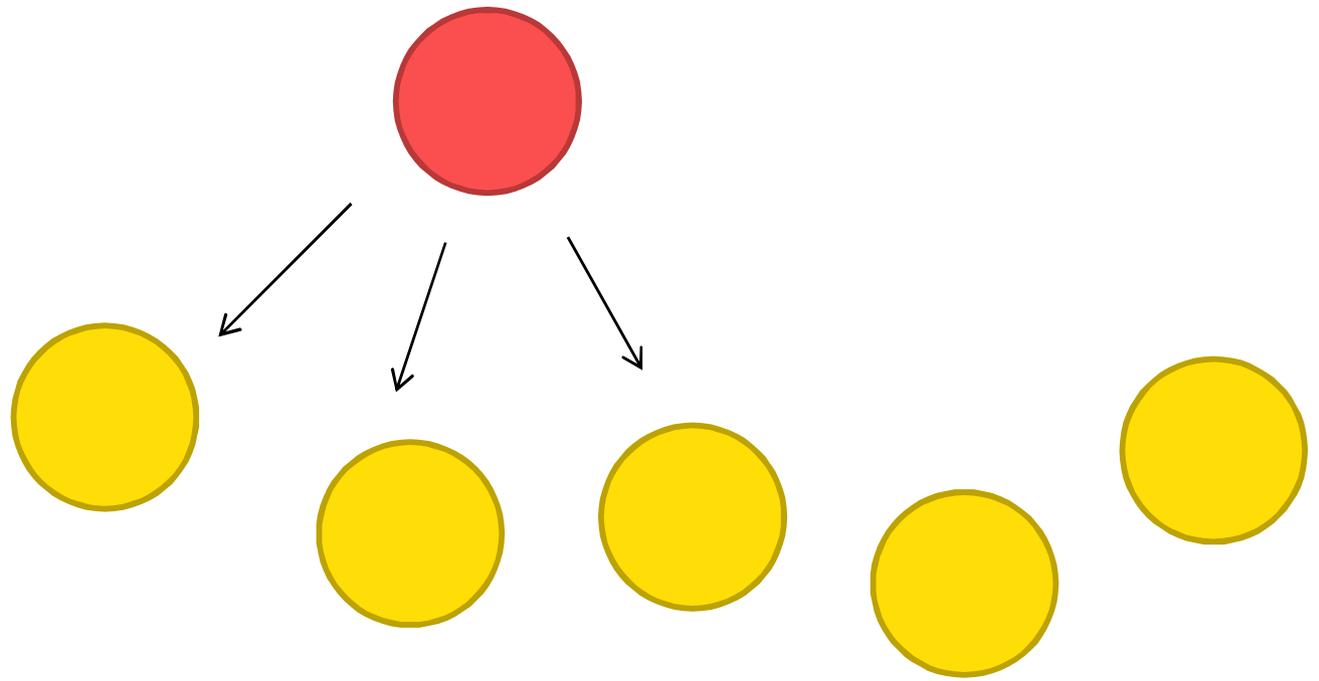
# ワーク2

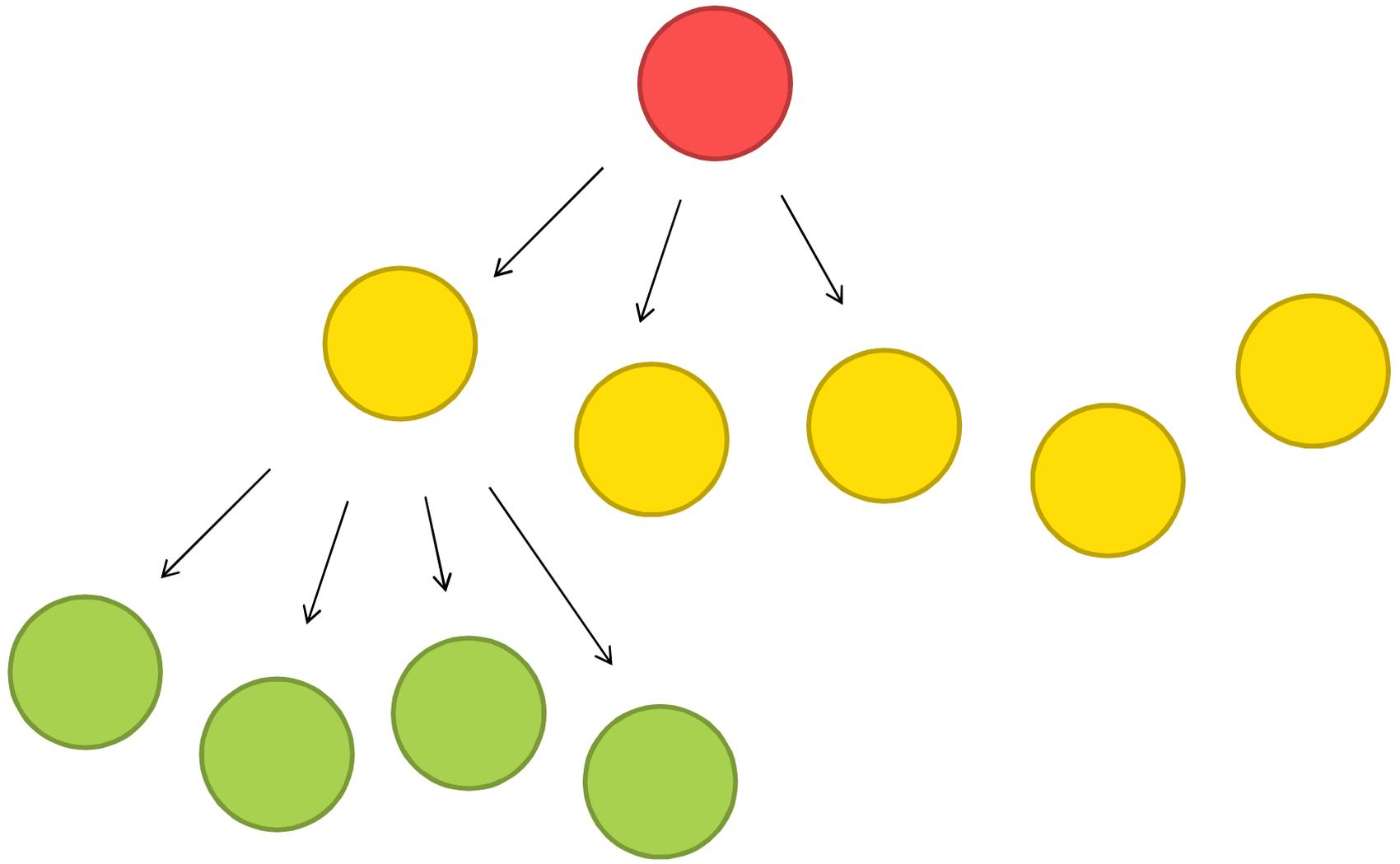
「発想トリガー」  
を使って  
次々アイデアを出す

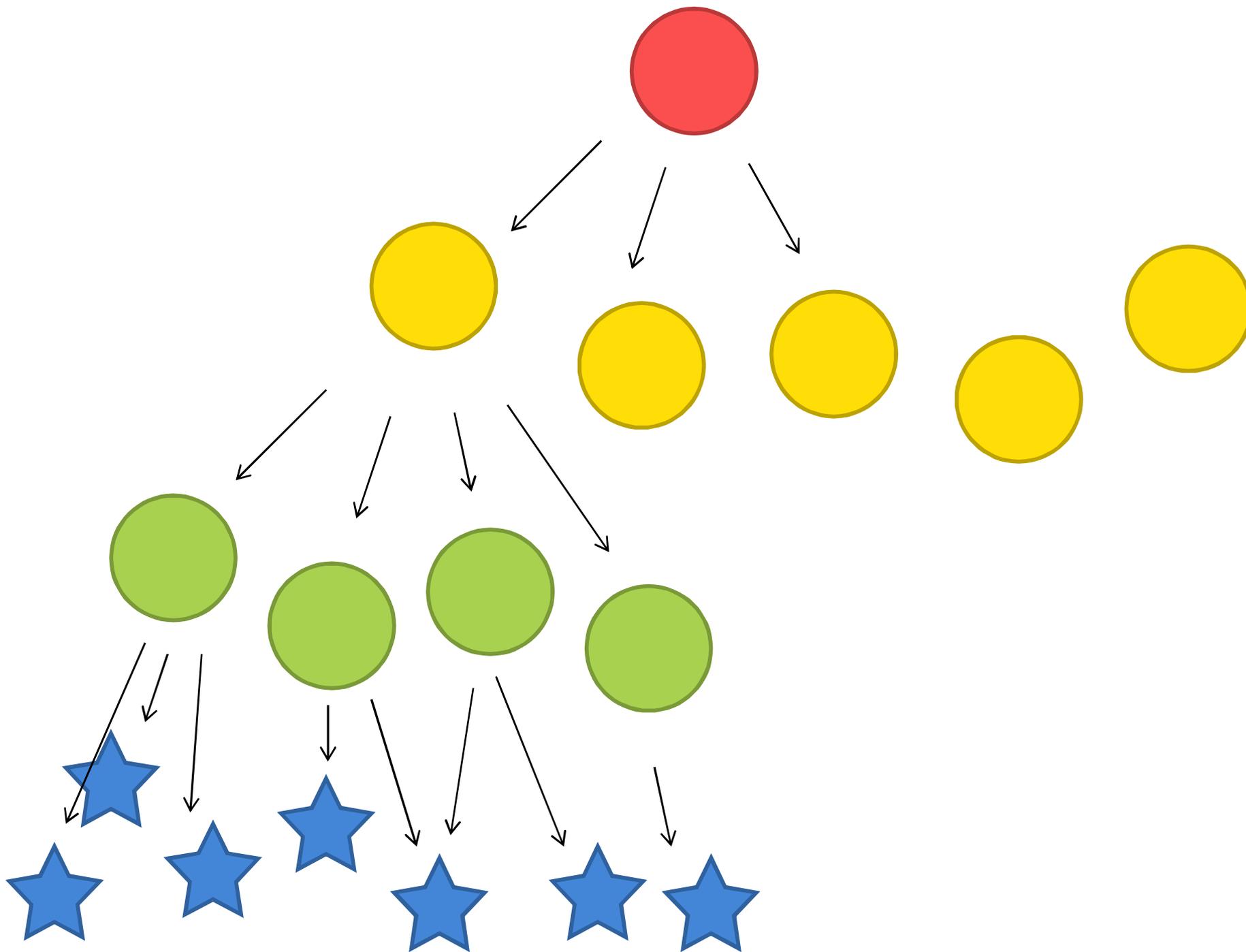
「どうして、あの時、  
これ、思いつかなかったのだろう。  
あの時、さんざん  
考え尽くしたはずなのに！」

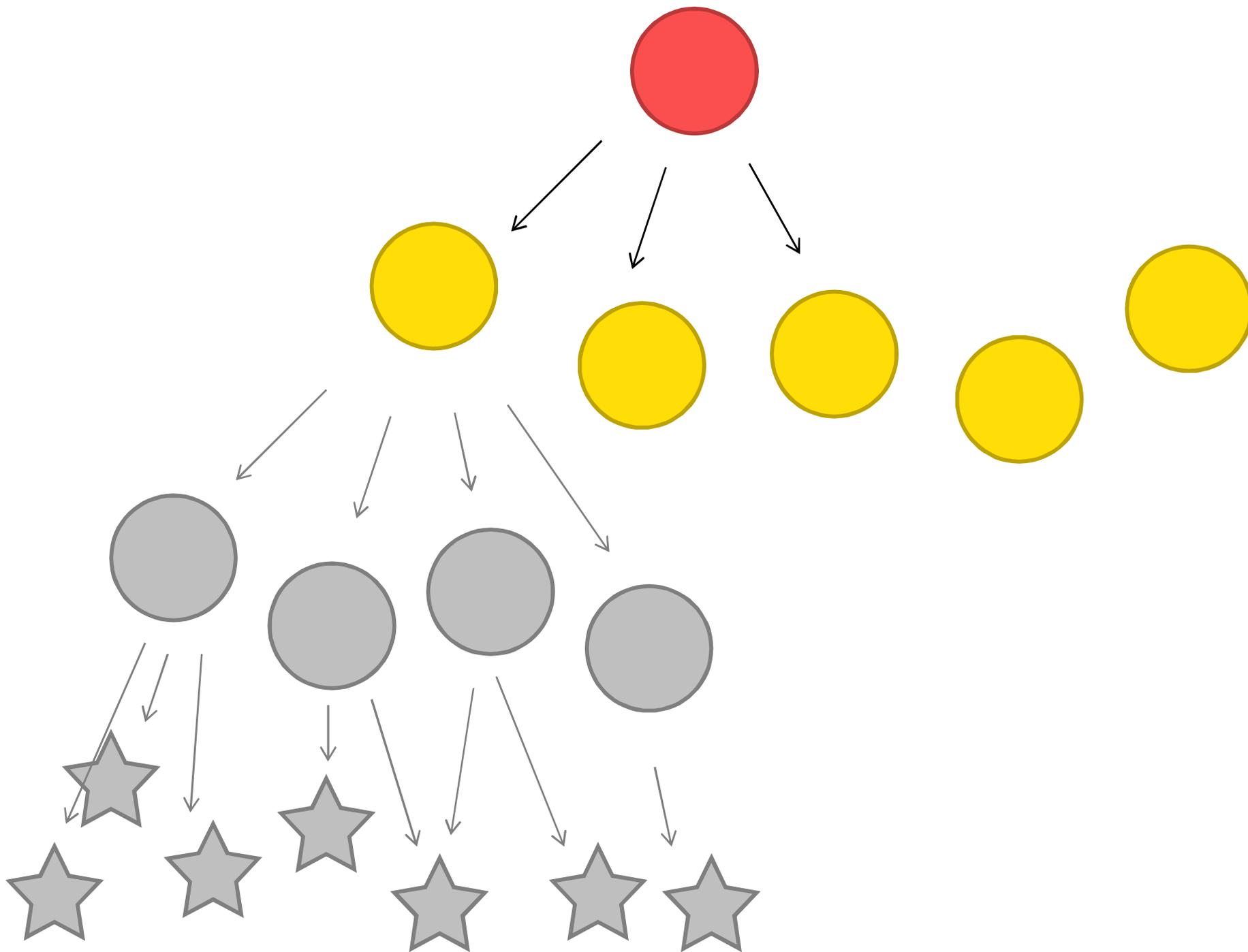
・・・そういう経験、ありますよね。

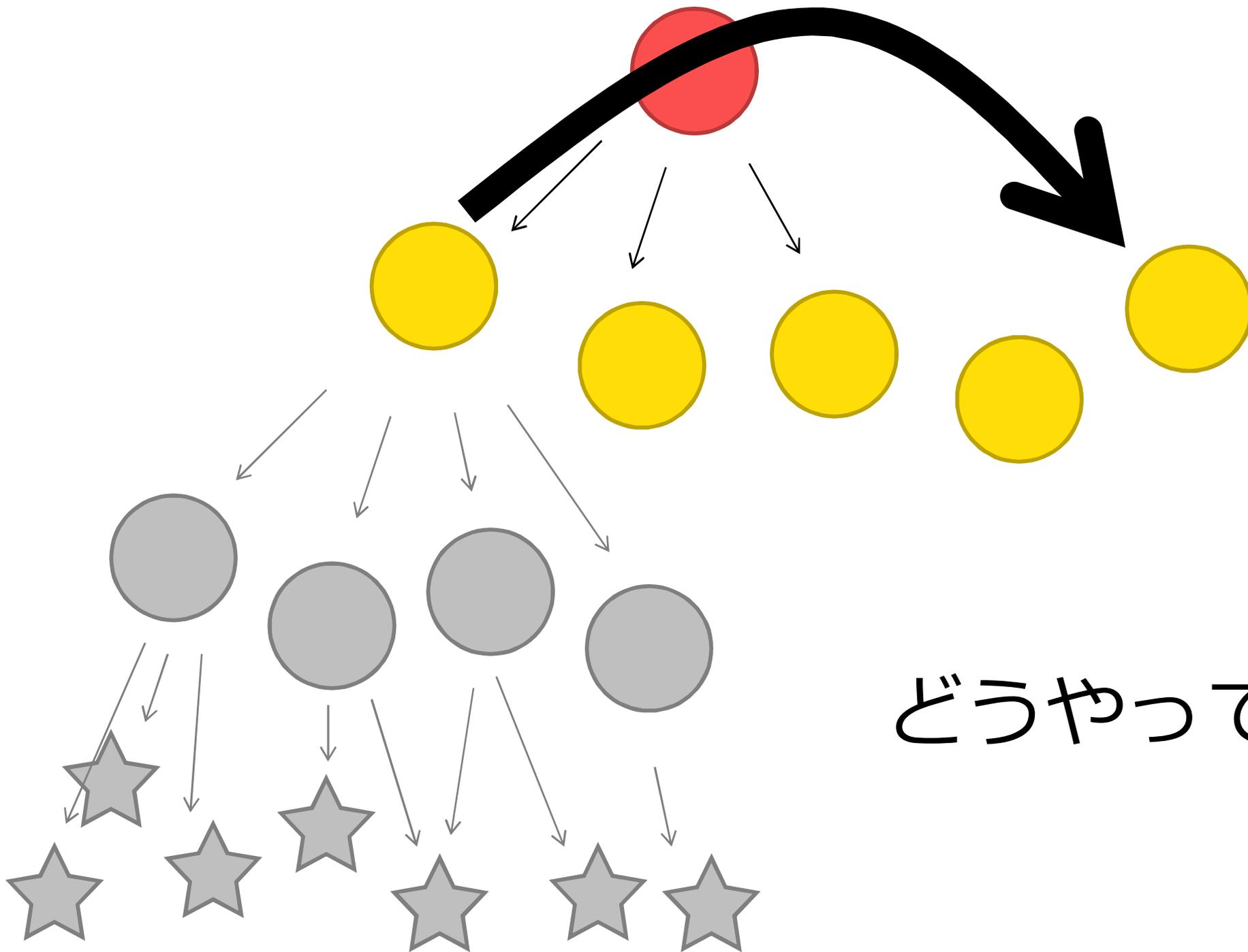
短期記憶が活発なうちは  
観点が固定化される傾向がある。











どうやって？

---

じゃあ、発想の観点、  
あらかじめリストに  
したら？

実は（複数）あります。

---

ビジネス・汎用のアイデアチェックリスト

SCAMPER

技術的なアイデアのチェックリスト

USITオペレータ

その他にも。

# SCAMPER

## アイデアのチェックリスト

何かを**代用**できないか

何かを**組み合わせ**られないか

何か似たものに**適用**できないか

何かを**修正**できないか

何かを**拡大・縮小**できないか

何か**他の使いみち**がないか

何かを**省略・削除**できないか

何かを**再構成**できないか

何かを**逆**にできないか

### Substitute (代える、代用する)

1. 代用可能な部分はどこか
2. 何を代わりに使うことができるか
3. 他に誰を含めることができるか
4. 他にどんなグループを含めることができるか
5. 代わりにどんなプロセスを使うことができるか
6. 代わりにどんなマテリアル(モノ)を使うことができるか

### Combine (組み合わせる)

1. 何を組み合わせることができるか
2. ブレンドする(混ぜ合わせる)ことはできるか
3. どんな種類のアンサンプル(取り合わせ)を使うことできるか創ることができるか
4. 部分同士を、どのように組み合わせることができるか
5. 目的同士を、どのように組み合わせることができるか
6. アプリケーション(応用方法)同士を、どのように組み合わせることができるか
7. マテリアル(モノ)同士を、どのように組み合わせることができるか

### Adapt (適応させる)

1. これは、他のどのような考えを思い付かせるか
2. 何か他に、これに似たものは無いか
3. 過去に似た状況はないか

### Modify (修正する)

1. さらにトウイスト(ひねり、コトの意外な曲折)を加えることができないか
2. その意味あいを、どのくらい変えることができるか
3. 色や外形を、どのくらい変えることができるか
4. サウンド(音、騒音、音声)を、どのくらい変えることができるか
5. 何を加えることができるか
6. 高さ・高度をどれくらい増やせるか
7. 重さをどれくらい増やせるか
8. 強度をどれくらい増やせるか
9. 頻度をどれくらい増やせるか
10. 価値をどれくらい増やせるか
11. 何を減らすことができるか
12. 何を縮小することができるか
13. 何を簡素化することができるか
14. 控えめに言うことができるのは、どんな部分か
15. サイズをどれくらい小さくできるか
16. 重さをどれくらい軽くできるか

### Put to other uses (他の使いみち)

1. そのままで、何か他へ使えないか
2. もし一部を変えたら、新たに生まれる他の用途は何か
3. 他のどんなマーケットが興味を示すか

### Eliminate (省略する、除去する)

1. 何を、取り除くことができるか、省略することができるか
2. 或る部分が無いとき、どうやって実行するか
3. 何を犠牲にできるか
4. あげてしまえるものは、何か

### Rearrange (再調整する)

1. 他に、どんなパターンが使えるか
2. 他に、どんな配置が使えるか
3. 他に、どんなレイアウトが使えるか
4. 何を交換できるか。
5. 何を置換できるか・言い換えられるか
6. 何を、再結合できるか
7. 逆にしたらどうなるか
8. 上下逆さまにしたらどうなるか
9. 内外を裏返したらどうなるか

# 本格版 SCAMPER

S3 他に誰を含める  
ことができるか

C5 目的同士をどのように組み  
合わせることができるか

M9 頻度をどれくらい  
増やせるか

# USITオペレータ

## 「モノ」をチェンジ

1. 何かを消去する、単純化する。
2. 何かを多数(2, 3, ..., ∞個)に増やす。
3. 何かを分割(1/2, 1/3, ...1/∞ずつ)する。
4. 複数のものをまとめて一つにする。
5. なにか新しいものを導入する。
6. 周囲にあるものを導入する。
7. 外観や様子を変えたものを導入する。
8. 固体のものを、粉体、液体、気体のものに置き換える。

## 「性質」をチェンジ

1. マイナスを生じる性質を使わない、関係しないようにする。
2. プラスを生じる性質を使う、関与するようにする。
3. プラスを生じる性質をもっと強くし、マイナスを生じる性質をもっと抑える。
4. 形、大きさ、位置など、空間的な性質を新しく取り入れる、もしくは、いろいろな性質を部分や場所によって変える。
5. 季節、日、秒など、時間的な性質を新しく取り入れる、もしくは、いろいろな性質をさまざまなやり方で時間的に変化させる。
6. 姿、形、ありさま、外見を変える。
7. 内部構造を変える。
8. とても小さなスケールの空間的な性質を変える。
9. とても小さなスケールの時間的な性質を変える。
10. 対象とするもの全体の性質を向上させる。
11. 対象とするもの全体の機能を向上させる。

## 「機能」をチェンジ

1. 何かのもつ機能を別の何かに担わせる。
2. 何かの持つ複合した機能を分割して、別の何かに分担させる。
3. 二つの機能を統合して、一つの何かに担わせる。
4. 新しい機能を導入する。
5. 何かの持つ機能を、大規模な機能にしたり、小規模な機能に変える。
6. 何かの持つ機能を別のところへ移動させる。
7. 何かの持つ機能を周期的に大きくしたり小さくしたりする。
8. 何かの持つ機能を長時間にわたる機能にしたり、短時間で終わる機能にかえる。
9. 何かに検出機能をつけてみる。
10. 何かに測定機能をつけてみる。
11. 何かに適応機能をつけてみる。
12. 何かに調整機能をつけてみる。
13. 何かに制御機能をつけてみる。
14. 今の機能を、別の物理原理を使った機能に変えてみる。

## 「組み合わせで」アイデアをチェンジ

1. 出された複数の案について、ある機能はA案、別のある機能はB案といったかたちで、機能同士を組み合わせしてみる。
2. 出された複数の案について、ある部分はA案、別のある部分はB案といったかたちで空間的に組み合わせしてみる。
3. 出された複数の案について、ある時間はA案、別のある時間はB案といった形で、時間的に組み合わせしてみる。
4. 出された複数の案について、ある仕組みはA案、別のある仕組みはB案といったかたちで、構造的に組み合わせしてみる。
5. 出された複数の案について、A案に使われている原理とB案に使われている原理を組み合わせ、それをういて一つの案を作ってみる。
6. 出された案について、より広い範囲で考えてみる。対象とするものと一緒になって働いている他の物はなんだろうか。それをふくめた、より大きな「全体」をなすシステム。その範囲で、先に出された案を組み合わせしてみる。

## 「鳥の目・虫の目で」アイデアをチェンジ

1. 出された案の中に使われている言葉を、一般的な言葉に言い換え、案を連想的に膨らませる。
2. 出された案の中に使われている言葉を、具体的な言葉に言い換え、案を連想的に膨らませる。
3. 出された複数の案を、階層的な体系に整理分類し、案を網羅的に出してみる。



## 「モノ」をチェンジ

1. 何かを消去する、単純化する。
2. 何かを多数(2, 3, ..., ∞個)に増やす。
3. 何かを分割(1/2, 1/3, ...1/∞ずつ)する。
4. 複数のものをまとめて一つにする。
5. なにか新しいものを導入する。
6. 周囲にあるものを導入する。
7. 外
- 8.

## 「性質」をチェンジ

1. マイナスを生じる性質を使わない、関係しないようにする。
2. プラスを生じる性質を使う、関与するようにする。
3. プラスを生じる性質をもっと強くし、  
マイナスを生じる性質をもっと抑える。
4. 形、大きさ、位置など、空間的な性質を新しく取り入れる、  
もしくは、いろいろな性質を部分や場所によって変える。
5. 季節、日、秒など、時間的な性質を新しく取り入れる、  
もしくは、いろいろな性質をさまざまなやり方で時間的に  
変化させる。
6. 姿、形、ありさま、外見を変える。
7. 内部構造を変える。
8. とても小さなスケールの空間的な性質を変える。
9. とても小さなスケールの時間的な性質を変える。
10. 対象とするもの全体の性質を向上させる。
11. 対象とするもの全体の機能を向上させる。

## 「機能」をチェンジ

1. 何かのもつ機能を別の何かに担わせる。
2. 何かの持つ複合した機能を分割して、別の何かに分担させる。
3. 二つの機能を統合して、一つの何かに担わせる。
4. 新しい機能を導入する。
5. 何かの持つ機能を、大規模な機能にしたり、小規模な機能に変える。
6. 何かの持つ機能を別のところへ移動させる。
7. 何かの持つ機能を周期的に大きくしたり小さくしたりする。
8. 何かの持つ機能を長時間にわたる機能にしたり、短時間で終わる機能にかえる。
9. 何かに検出機能をつけてみる。
10. 何かに測定機能をつけてみる。
11. 何かに適応機能をつけてみる。
12. 何かに調整機能をつけてみる。
13. 何かに制御機能をつけてみる。
14. 今の機能を、別の物理原理を使った機能に変えてみる。

## 「組み合わせて」アイデアをチェンジ

1. 出された複数の案について、ある機能はA案、別のある機能はB案といったかたちで、機能同士を組み合わせしてみる。
2. 出された複数の案について、ある部分はA案、別のある部分はB案といったかたちで空間的に組み合わせしてみる。
3. 出された複数の案について、ある時間はA案、別のある時間はB案といった形で、時間的に組み合わせしてみる。
4. 出された複数の案について、ある仕組みはA案、別のある仕組みはB案といったかたちで、構造的に組み合わせしてみる。
5. 出された複数の案について、A案に使われている原理とB案に使われている原理を組み合わせ、それを用いて一つの案を作ってみる。
6. 出された案について、より広い範囲で考えてみる。  
対象とするものと一緒になって働いている他の物はなんだろうか。  
それをふくめた、より大きな「全体」をなすシステム。  
その範囲で、先に出された案を組み合わせしてみる。

## 「鳥の目・虫の目で」アイデアをチェンジ

1. 出された案の中に使われている言葉を、一般的な言葉に言い換え、案を連想的に膨らませる。
2. 出された案の中に使われている言葉を、具体的な言葉に言い換え、案を連想的に膨らませる。
3. 出された複数の案を、階層的な体系に整理分類し、案を網羅的に出してみる。

### 「モノ」をチェンジ

1. 何かを消去する、単純化する。
2. 何かを多数(2, 3, ..., ∞個)に増やす。
3. 何かを分割(1/2, 1/3, ...1/∞ずつ)する。
4. 複数のものをまとめて一つにする。
5. なにか新しいものを導入する。
6. 周囲にあるものを導入する。
7. 外観や様子を変わったものを導入する。
8. 固体のもの

### 「性質」をチェンジ

1. マイナスを
2. プラスを生
3. プラスを生
4. 形、大き
5. 季節、日、
6. 姿、形、あ
7. 内部構造
8. とても小
9. とても小
10. 対象とす
11. 対象とす

### 「機能」をチェンジ

1. 何かの持つ
2. 何かの持つ
3. 二つの機能
4. 新しい機能
5. 何かの持つ
6. 何かの持つ
7. 何かの持つ
8. 何かの持つ
9. 何かに検出
10. 何かに測
11. 何かに適
12. 何かに調
13. 何かに制
14. 今の機能

### 「組み合わせ

1. 出された案
2. 出された案
3. 出された案
4. 出された案
5. 出された案  
それを片
6. 出された案  
それを片

### 「鳥の目・虫の

1. 出された案
2. 出された案
3. 出された案

# 6観点リスト

## 人

主体、客体、単数、複数、  
立場、能力、市場、仕入先

## モノ

製品、素材、人以外の生き物

## プロセス

人とモノの動き、役割、相互作用

## 環境

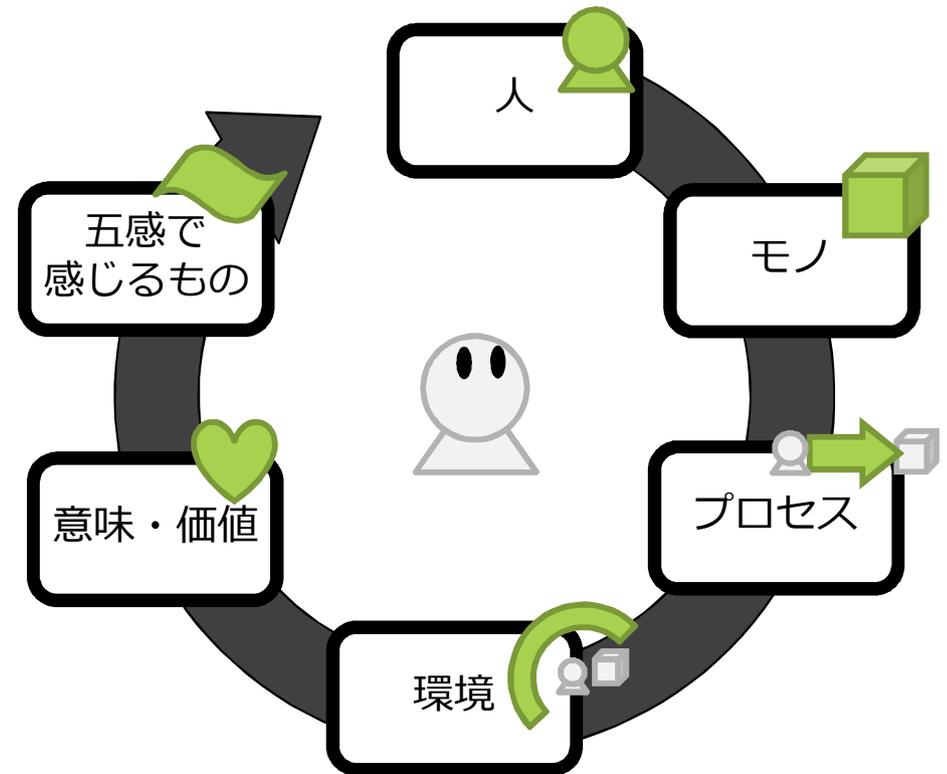
風土、取り巻く場、状況、時間、  
空間、構造

## 意味・価値

意味、価値、感性、感情、金、  
情報、強み、機会、ビジョン、  
ゴール

## 五感で認識するもの

色・形、音、におい、味、質感、  
触感、食感



[ 増大 ] 増やす・大きくする (非常に、わずかに)

[ 高密度 ] 高密度・高頻度にする

[ 倍に ] 倍にする

[ 導入 ] 0→1 (新しく導入する)

[ 減少 ] 減らす・小さくする (非常に、わずかに)

[ 低密度 ] 低密度・低頻度にする

[ 簡素化 ] 簡素化する

[ 削除 ] 削除する

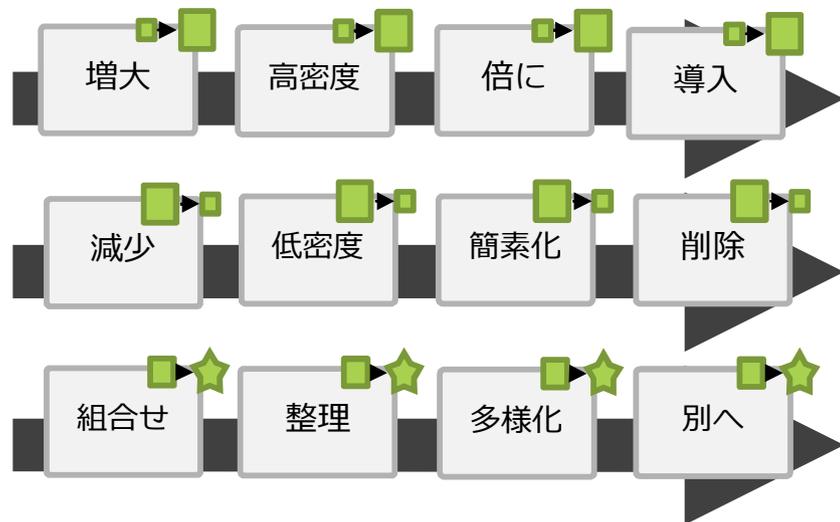
[ 組合せ ] 何かと何かを組み合わせる

[ 整理 ] 構造・プロセスを整理する  
(ばらして組み直す・一部を入れ替える)

[ 多様化 ] 多様化する  
(形状・属性・働きなど、特徴的要素を変える)

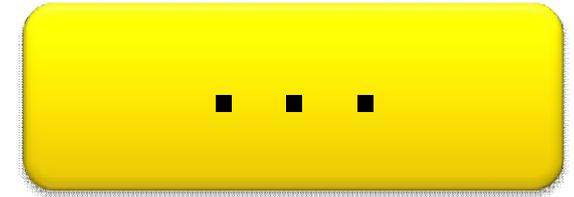
[ 別へ ] 『別』へ目を向ける (似た事例の要素をヒントにする  
・異なる用途・分野に使う)

# 12変化リスト



# 事業企画に効くリスト

- 製品開発の発想を引き出す  
良いリストがあります。
- (著作権に配慮して一部紹介のみにして全文は引用しません)
- ハーバード・ビジネス・レビュー2008.8



HBR 2008.8

マッキンゼー流ブレインストーミング術

「製品開発をめぐる21の質問」

(1) 当社の製品を、通常とは異なる方法で使用または購入しているのは、どの顧客か。

(7) 当社の製品を驚くほど大量に使用しているのは、どのような人か。

(14) 当社の製品に最も向いていない用途は、具体的には何か。

# オリジナルの 「発想トリガー」を作る方法

- 発想のきっかけになる“フレーズ”を集める。
- “理論飽和”とよばれる時期が来る。
- 40～50に集約する。
  - 「もれなく・ダブりのない分け方」で分けるのは不適切。  
異なる発想を引き出すか、という観点から分ける。直観。
  - 発想の引き金になりやすい「問い」や「指示」へ。  
言葉をうまくデザインする。
  - 20文字以内。
  - 新人に「これさ、要は〇〇ということ」という時の簡潔さで。
- アイデア出しの際に、素早く初期的なアイデアを素早く出しきる道具になります。



# ワーク3

30分で108個の  
アイデアを生み出す  
会議 (BrainWriting法)

# 効率的なアイデア会議

1. アイデア会議 (広げる)
2. アイデア会議 (絞る)





ダイジェスト

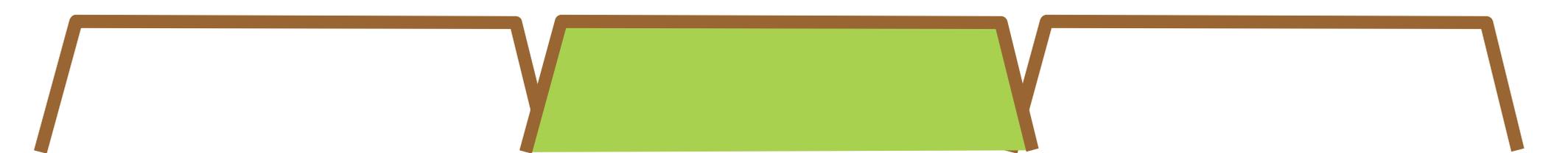
具体的な例

効果

やり方

発展の道

# アイデア会議 のやり方



ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# 優れたアイデア の可視化



---

# 5分休憩

このパートで  
60分が経過

# 再開します

アイデア  
ワークショップ



テーマを調整する



アイデアを拡げる



アイデアを絞る



アイデアを強化する

---

発想のテーマを  
調整すると  
いいことがある。

---

良いテーマは  
アイデアが  
出やすい。

---

でも、どういいうのが  
良いテーマ？

# 良いテーマの3条件

---

1. シンプル
2. 具体
3. 定形文

# 1. シンプル

---

複雑

→

分ける

→

本質へ近似

## 2. 具体

---

曖昧

→ 仮に決める

→ 部分へ限定

# 3. 定形文

---

『○○するには  
どうすればいいか』

この定型文で書くと、  
アイデアを出しやすくなる。

『新しい○○のアイデア』も、可。

---

良いテーマを  
見つけ出すワーク

- 
1. A4（一人3枚）とペン
  2. 大きな文字でテーマを書く  
（一枚に1テーマ）
  3. 全員回し☆をつける  
（取り組みたいものに。）

---

最も☆の多かったものを  
残します。

このあと、そのテーマで  
実際にワークをします。



ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# アイデア会議 のやり方

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

## アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

ブレイン・ライティング  
という方法を、実践します。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

6人、20分の  
アイデア会議。

必要なものは、

- ・ A3の紙とペン。
- ・ 机とイス  
だけ。

生産されるアイデアは  
108個。

しかも、普段発言を  
しない人からも出る。

「売り上げを2割伸ばすには？」  
「故障を半減させるには？」  
「新しい防災用品のアイデア」

などなど。

108個のアイデア



質の高いもの = 2割強 (25個)



企画レベルのアイデア = 3個

これが1回の会議で生み出される。

1. アイデアが多様
2. 短時間かつ大量
3. 会話ストレスがない

## アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

まず、手順イメージを  
ひと通り説明します。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

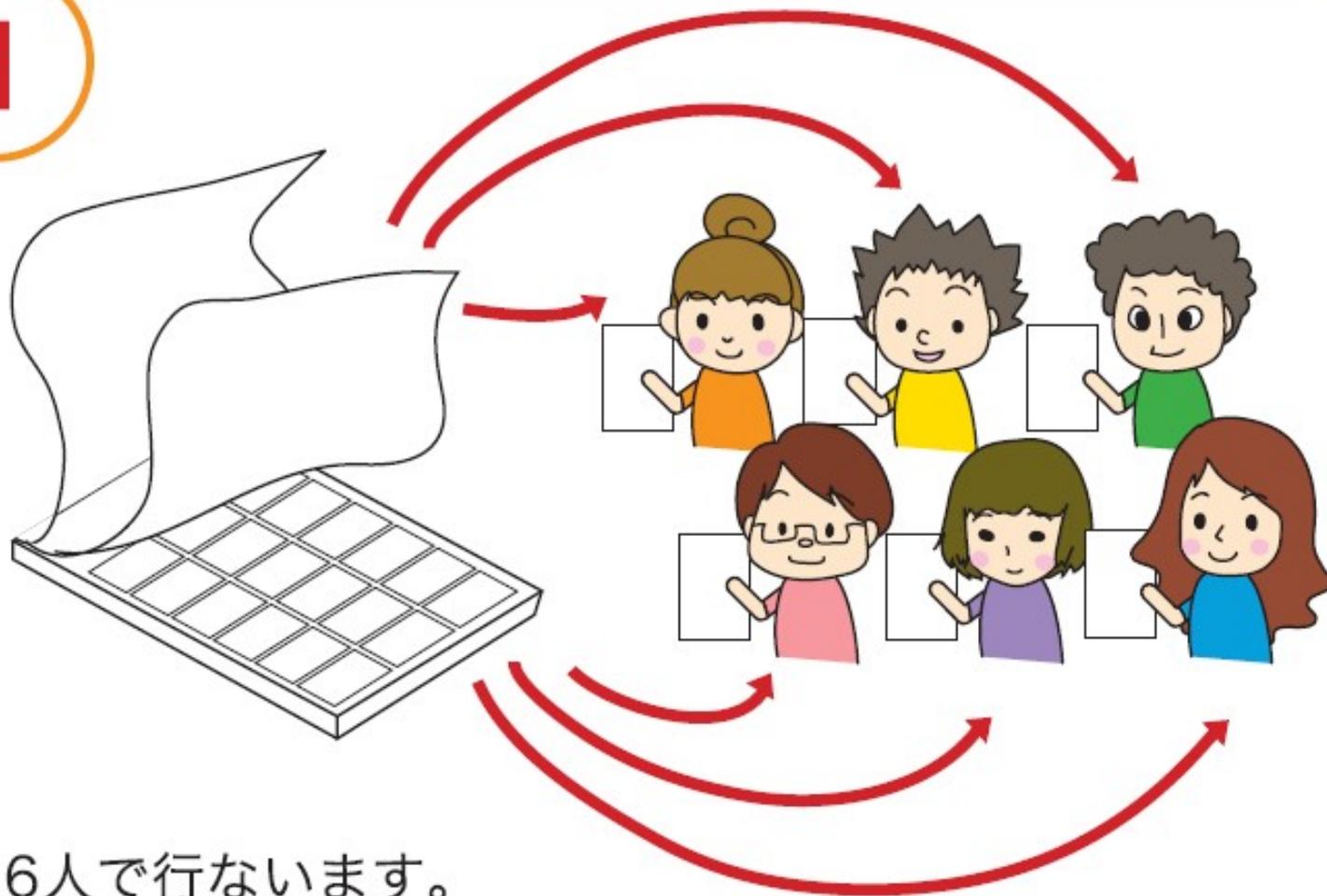
具体的な例

効果

やり方

発展の道

1



6人で行ないます。  
それぞれシートを1枚ずつ持ちます。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

2

アイデア出しのテーマ名

〇〇するにはどうしたら  
よいか

こんなアイデアも〇

実現方法が、  
ないものでもOK!

では、このテーマに沿って  
手元のシートのマスに  
アイデアを書いていきます



まず、アイデア出しのテーマを決めます。  
シートが一番上に決定したアイデア出しの  
テーマを記入します

「〇〇するにはどうすればいいか」  
もしくは「新しい〇〇のアイデア」  
テーマ定形文

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

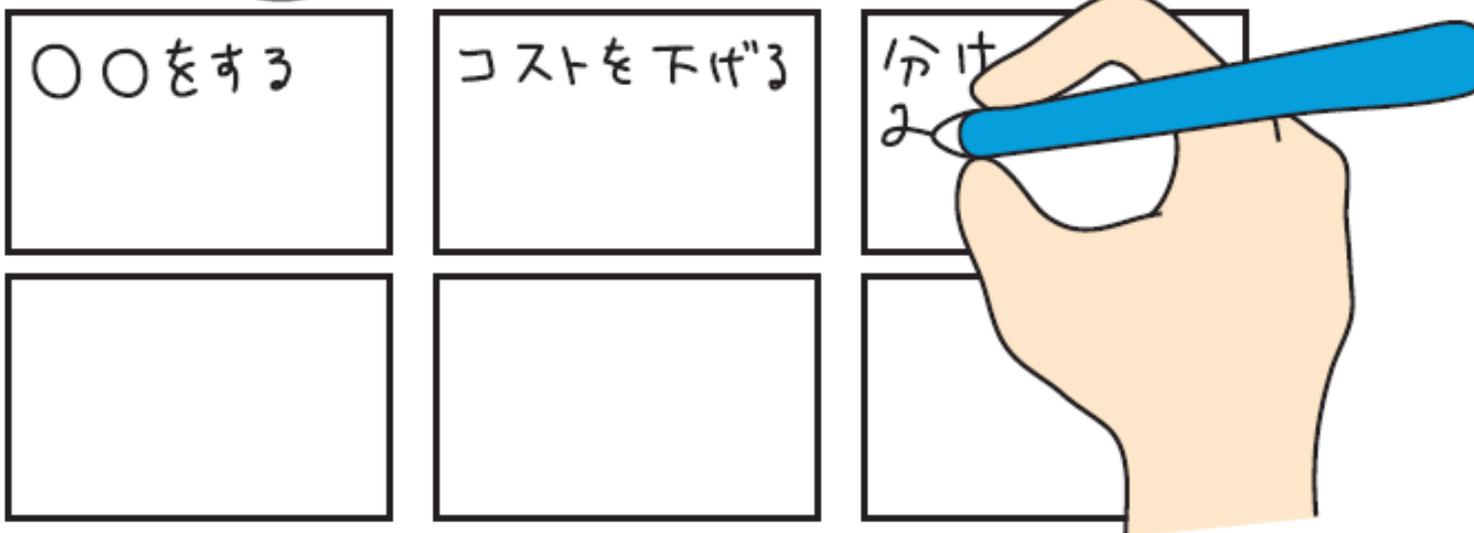
やり方

発展の道

3



持ち時間は 3分間！



シートが一番上の列の3マスにアイデアを  
1つずつ書きます。

平凡なアイデア、OK  
出来そうにないアイデア、OK  
絵だけでも、単語だけでも、OK

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

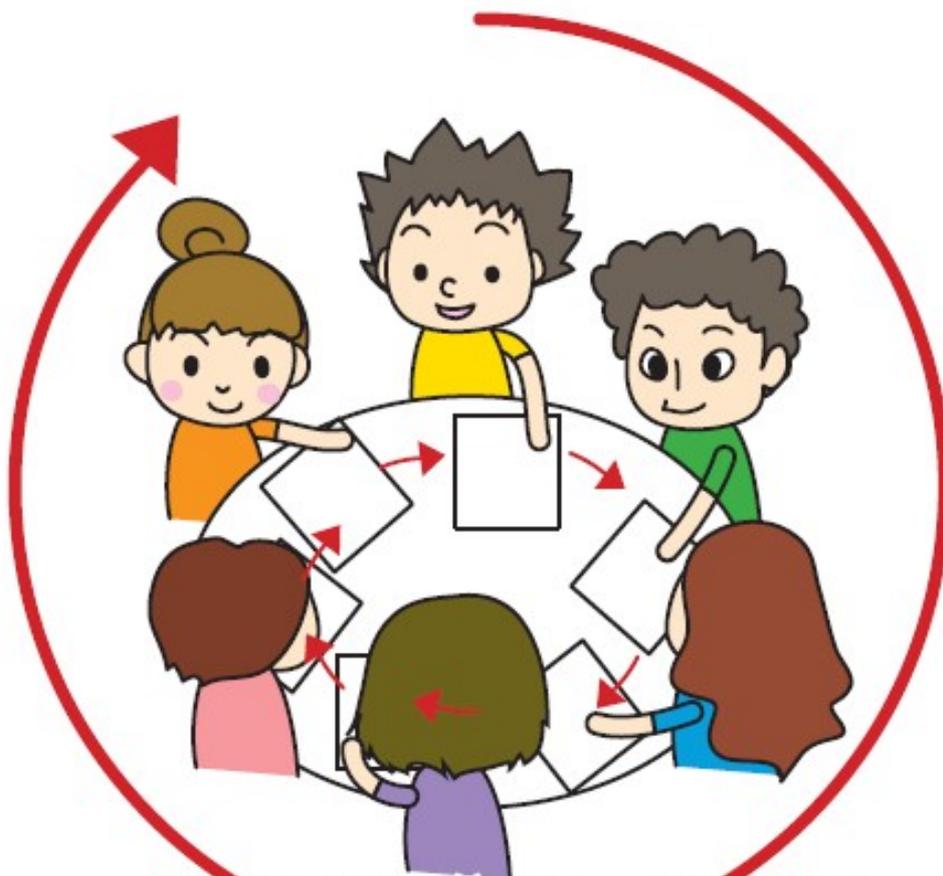
具体的な例

効果

やり方

発展の道

4



3分たったら、左の人に自分のシートを渡し、  
右の人からシートを受け取ります。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

5

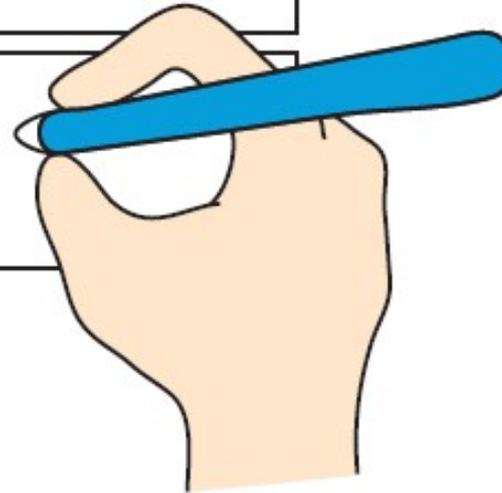
省エネ!!

取材をもっと  
受ける

広告に力を  
入れる

残業を  
へらす

ミーティングを月  
から週1にする



持ち時間は 3分間！

2段目の3マスに先程と同様にアイデアを書きます。

※アイデアに困ったら、一段目のアイデアをヒントにしたり、  
それに便乗したりしてみましょ。

先にあるアイデアを参考にするのもしないのも、あなたの自由です。

自由な発想でアイデアを沢山出してみましょ！



## アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

( $3 \times 6 =$ ) 18分で、  
( $6 \times 18 =$ ) 108個の  
アイデアが。

# アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

勘どころをつかむためにも  
これからやってみましょう。

## アイデア会議 のやり方

ダイジェスト

具体的な例

効果

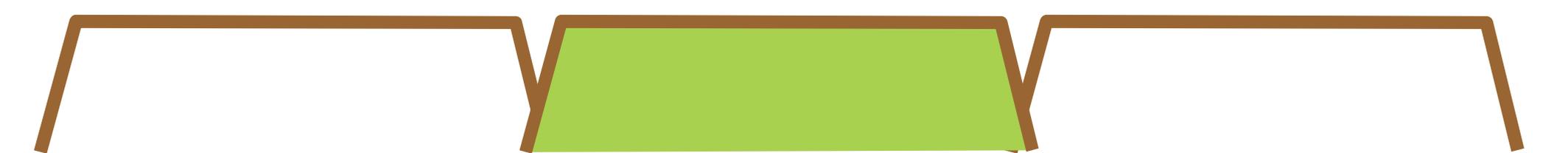
やり方

発展の道

人数は6±2ぐらいOK

それを超えたら2グループ

シートは手書きもOK



ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

# 優れたアイデア の可視化

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

ハイライト法という  
方法を実践します。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

6人、5分の  
アイデア収束会議。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

必要なものは、  
・ アイデア会議で  
使ったもの  
だけ。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

大量の中から  
上位2割のアイデアが  
分かる。  
しかも5分で。

# 新しい防災用品のアイデア

→上位2割

例 トップ3

「パラボラ耳」

「プリンタブル・絆創膏」

「足踏みぜんまい式発電器」

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

1. 意外な可能性
2. 短時間に大量
3. 可視化される

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

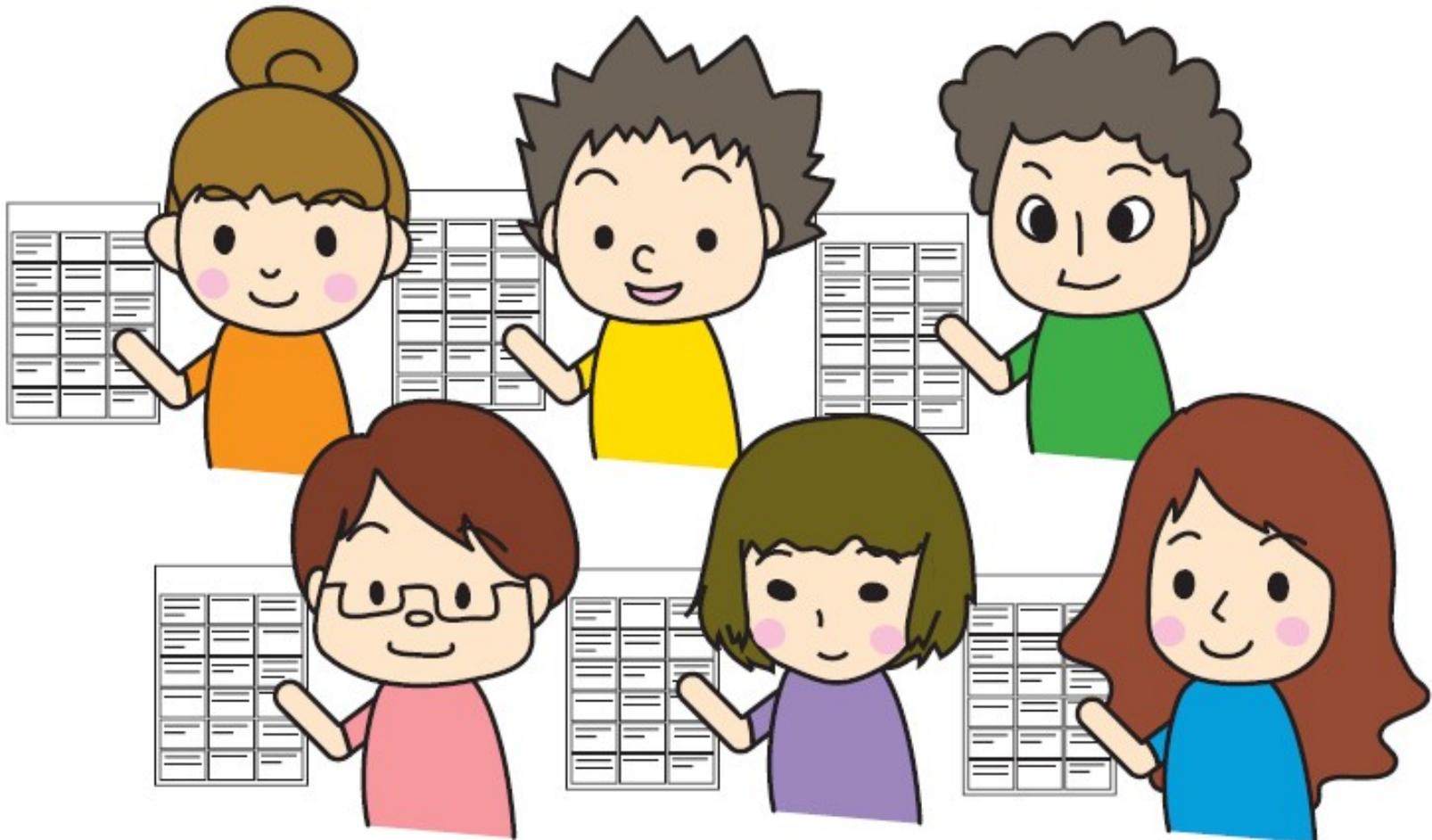
具体的な例

効果

やり方

発展の道

1



記入し終わったシートを一人一枚持ちます

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

2

時間を  
多くとる ☆

1時間早く  
出社する

休けいを  
半分に ☆

在宅で  
業務

〇〇を  
やめる ☆

トで書

「魅力がある」「広がる可能性がある」と思うアイデアに星マークを1つ付けます。

※このとき、複数のアイデアに星をつけても結構です。  
ただし、1つのアイデアに付けられる星は1つです。すごくいいから星を三つつけるような事はしないで下さい。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

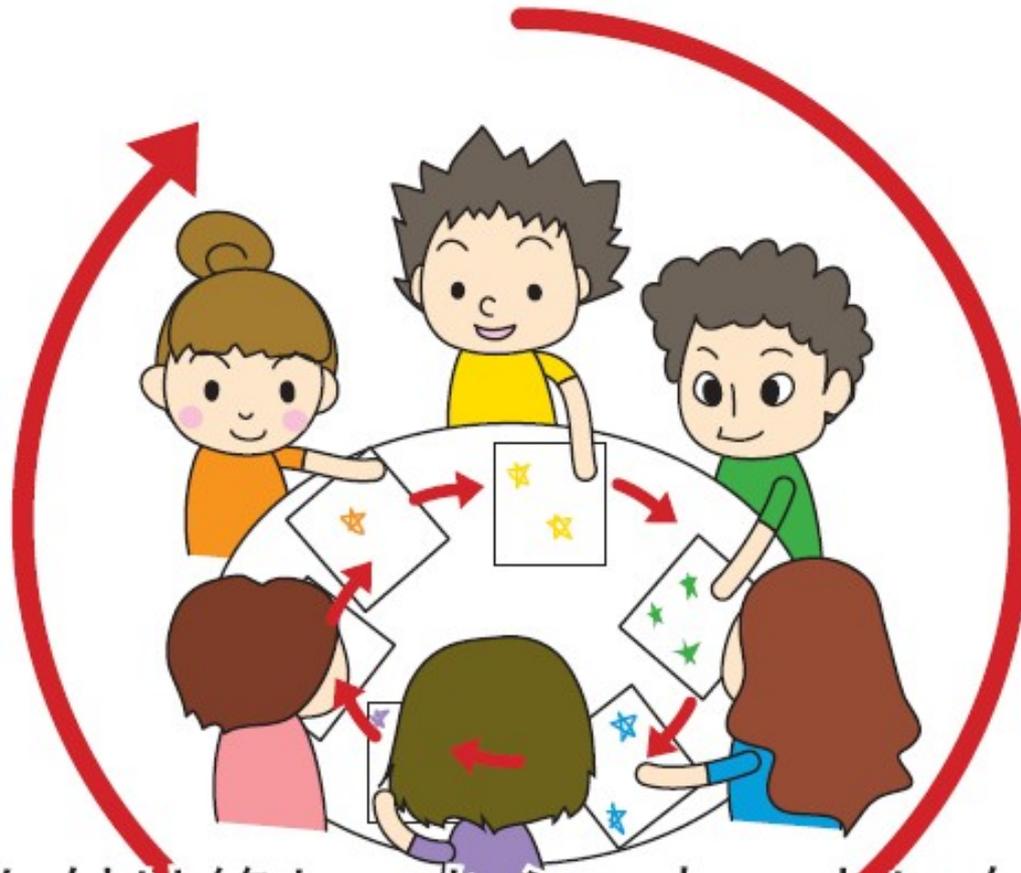
具体的な例

効果

やり方

発展の道

3



星マークを付け終わったら、左の人に自分のシートを渡し、右の人からシートを受け取ります。

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

4

仕事をしながら  
やる



ツボを押す

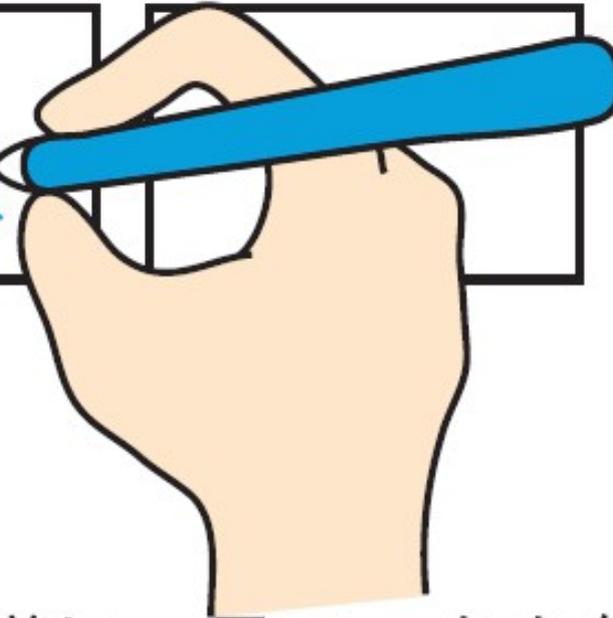
1分たにする



曜日を決める



4-4を  
作る



まわってきたシートにも同様に、星マークを付けます。

※他人の付けた星はあまり気にせず、自分の判断で星をつけましょう。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

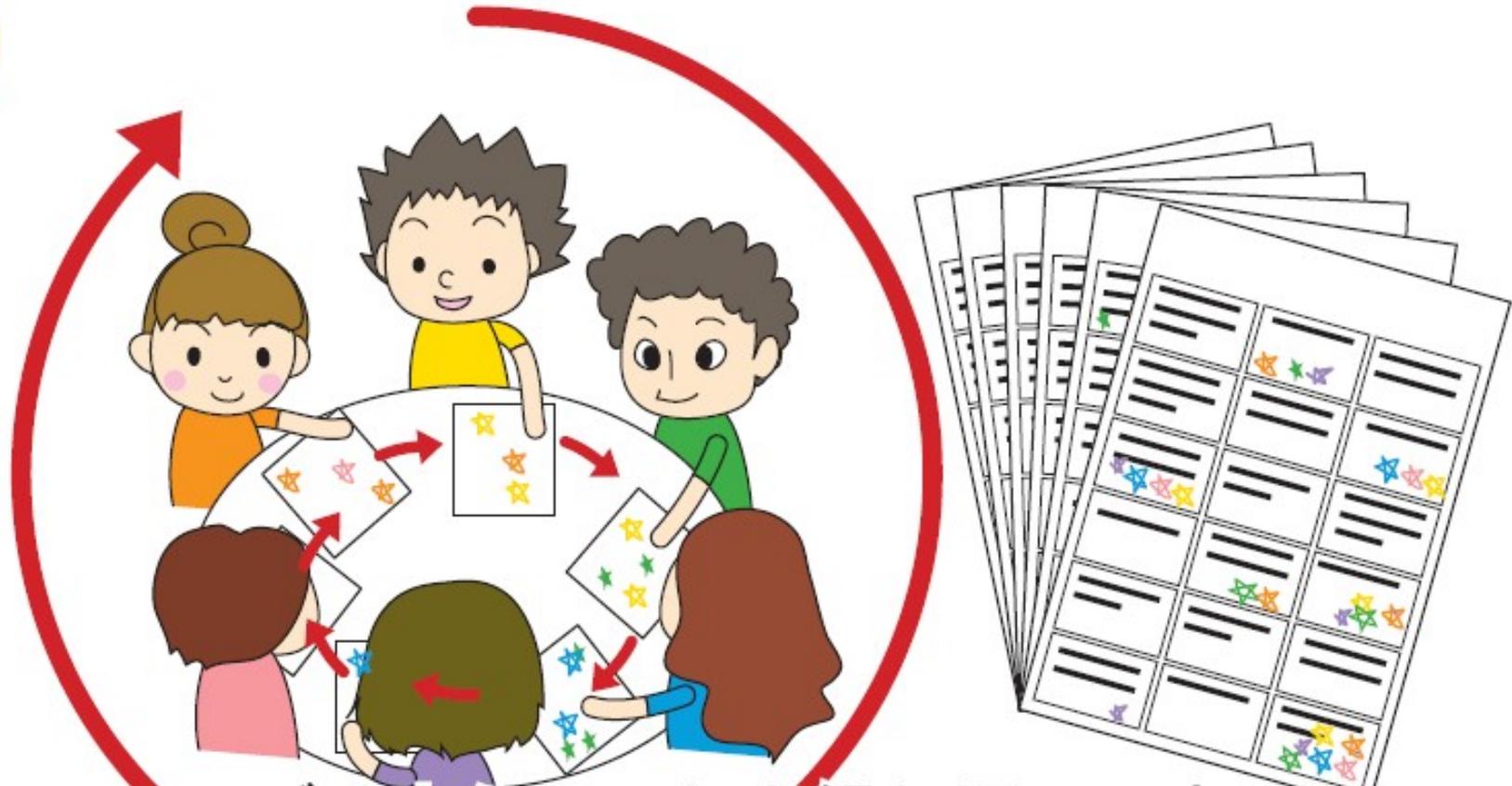
具体的な例

効果

やり方

発展の道

5



第1フェーズのようにこれを繰り返し、全てのシートに目を通し、星マークをつけます。

優れたアイデア  
の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

6

☆3つ以上  
に太枠を  
付けます。



---

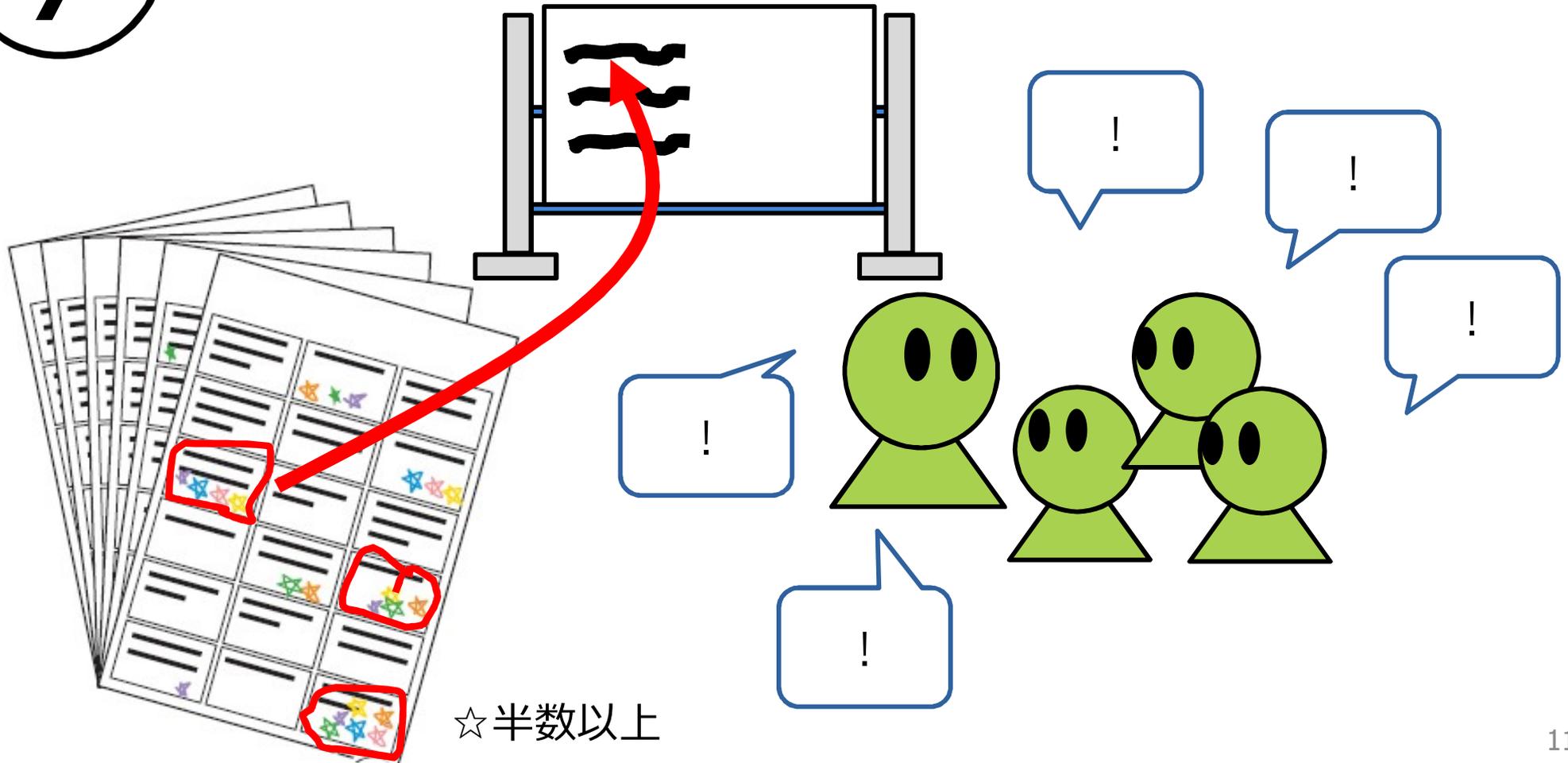
メンバーが多忙なら、  
ここで終わりに。  
30分で  
優れたアイデアが10以上  
得られました。

# 傾向

---

- ☆ 1つ以上… 55%
- ☆ 半数以上… 15%
- ☆ 3/4以上 … 4%

# ⑦ アイデアの提案者が説明する



---

本格的なやり方  
(合宿会議などで  
時間がある場合)

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

6



星のついたアイデアのマスを、  
ミシン目から切り分けます。

※星のついたカードは、大抵20~30枚になります。

星のついたカードが多すぎる場合は、星1つのものをここで落とします。

## 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

7



20~30のアイデアが抽出できたところで、  
似たアイデアをまとめてグループを作ります。

※グループが多い場合はグループとグループをまとめて、  
最終的には3~7グループにします。

# 優れたアイデア の可視化

ダイジェスト

具体的な例

効果

やり方

発展の道

8



各グループを代表するアイデアを1つ決めます。

※星の最も多いアイデアを主にして、他のアイデアを幾分取り入れたものにする、と、具体性が失われずにグルーピングできます。

カットしたカードは  
名刺サイズ。  
100円の名刺フォルダを  
用意して入れておくと  
いつでも見返せます。  
(現物コピーも楽)



---

10分休憩

# 再開します

アイデア創出の技術  
ワークショップ



テーマを調整する



アイデアを拡げる



アイデアを絞る



アイデアを強化する

---

カラダの調子がいい方が  
道具が使いやすい。

ココロの調子がいい方が  
技法が使いやすい。

---

創造的になるコツ  
あります。

---

# ブレインストーミング

## 4つのルール

# ブレインストーミング (略称ブレスト)

A・オズボーンによってつくられた創造技法の一種。

『“ブレインストーム”とは、少人数の人々が一時間ほどクリエイティブ（創造的）なイマジネーション（想像力）を働かせるためにのみ行なう会議の一種——特定の問題についてアイディアを出し合うもの——である。』

出典：『創造力を生かす』 A・オズボーン

---

# 4つのルール

判断遅延

突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

判断遅延

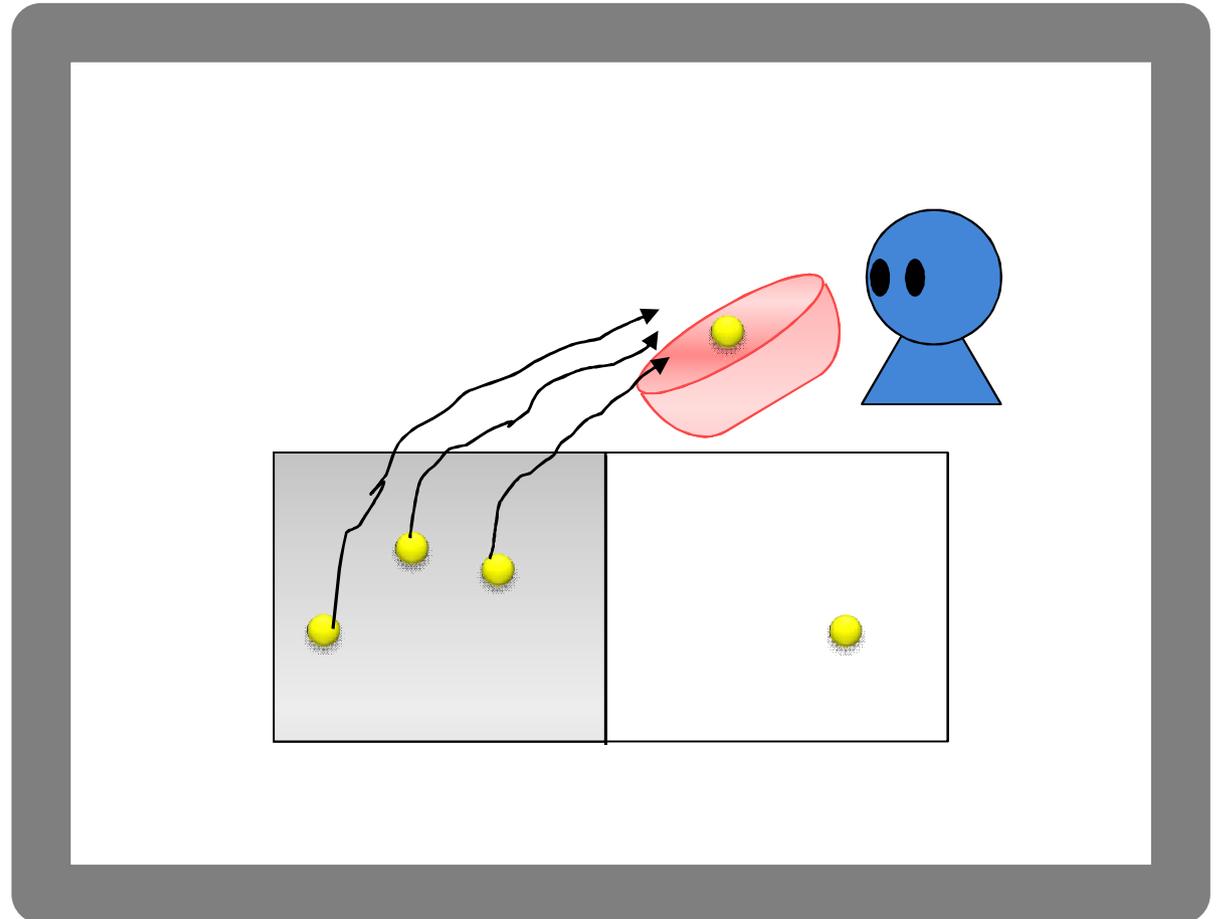
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 判断 遅延

Defer Judgement



新しいもの、頭の中の暗い所、時間で区切る、批判ブレスト、  
99個 × 5秒のロスタイムを回避、逆さにしてトリガーとして活用

判断遅延

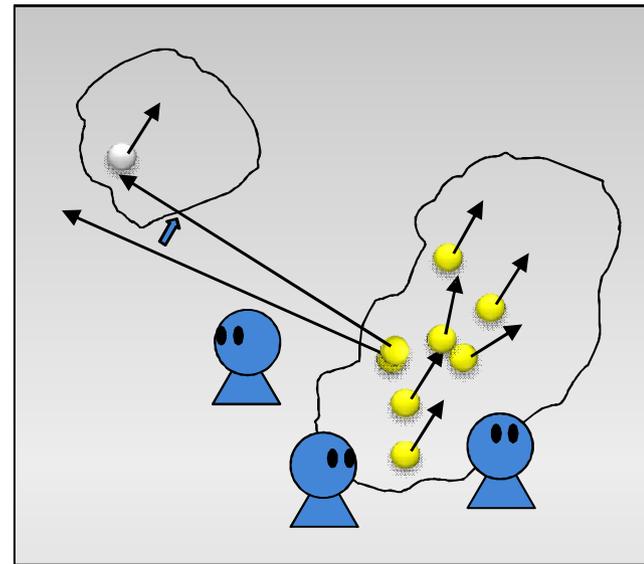
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 突飛さ 歓迎

Encourage  
Wild Ideas



暗いところでの思考傾向、連続領域、飛び領域、発見に必要な時間、そのままだ採用できないアイデア、新しいところ、多様性の担保

判断遅延

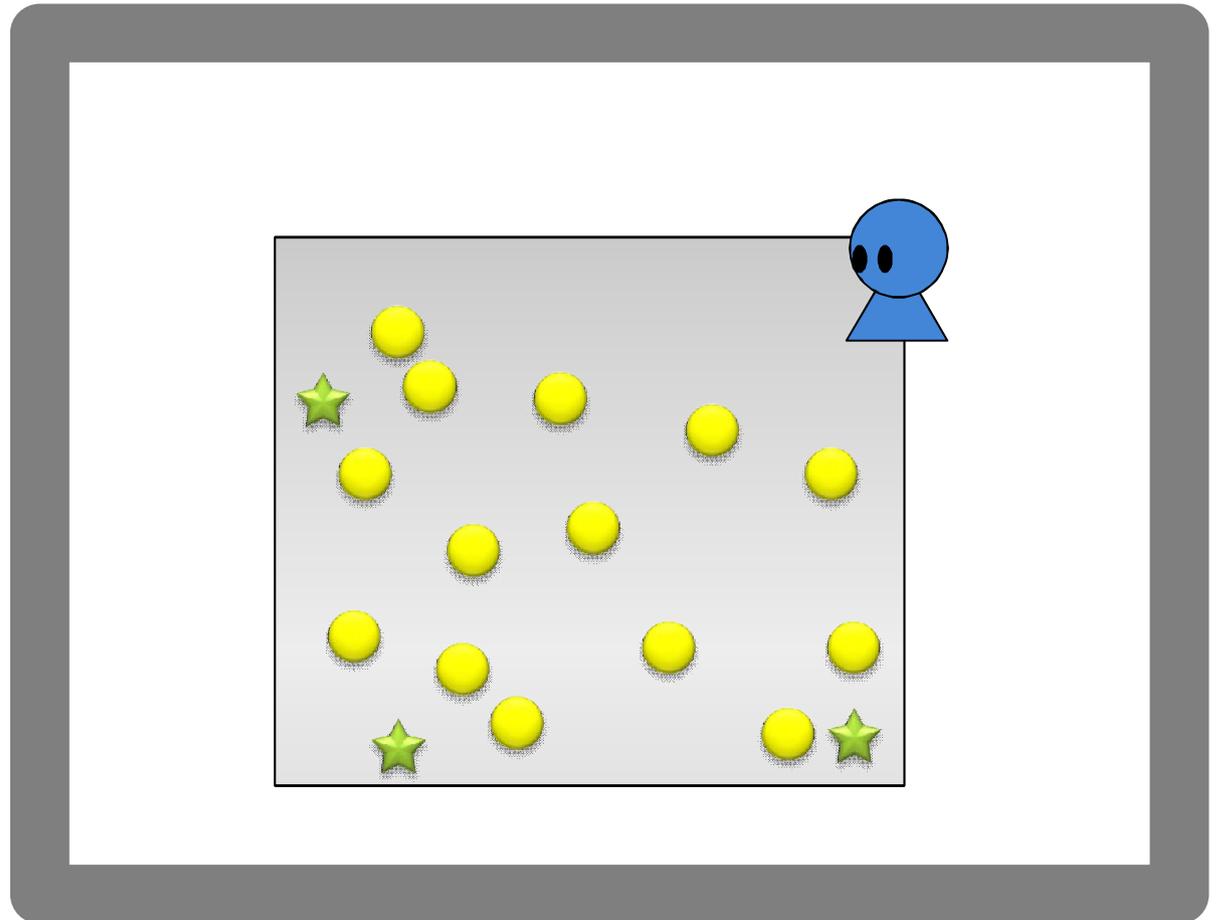
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 質より 量

Go for Quantity



出てくる順、傾向、アイデア・メーション、創造性のおいしいゾーン  
独創に至る最短ルート、見つけたら出す、出つくすと苦しい、あと10個<sup>130</sup>

判断遅延

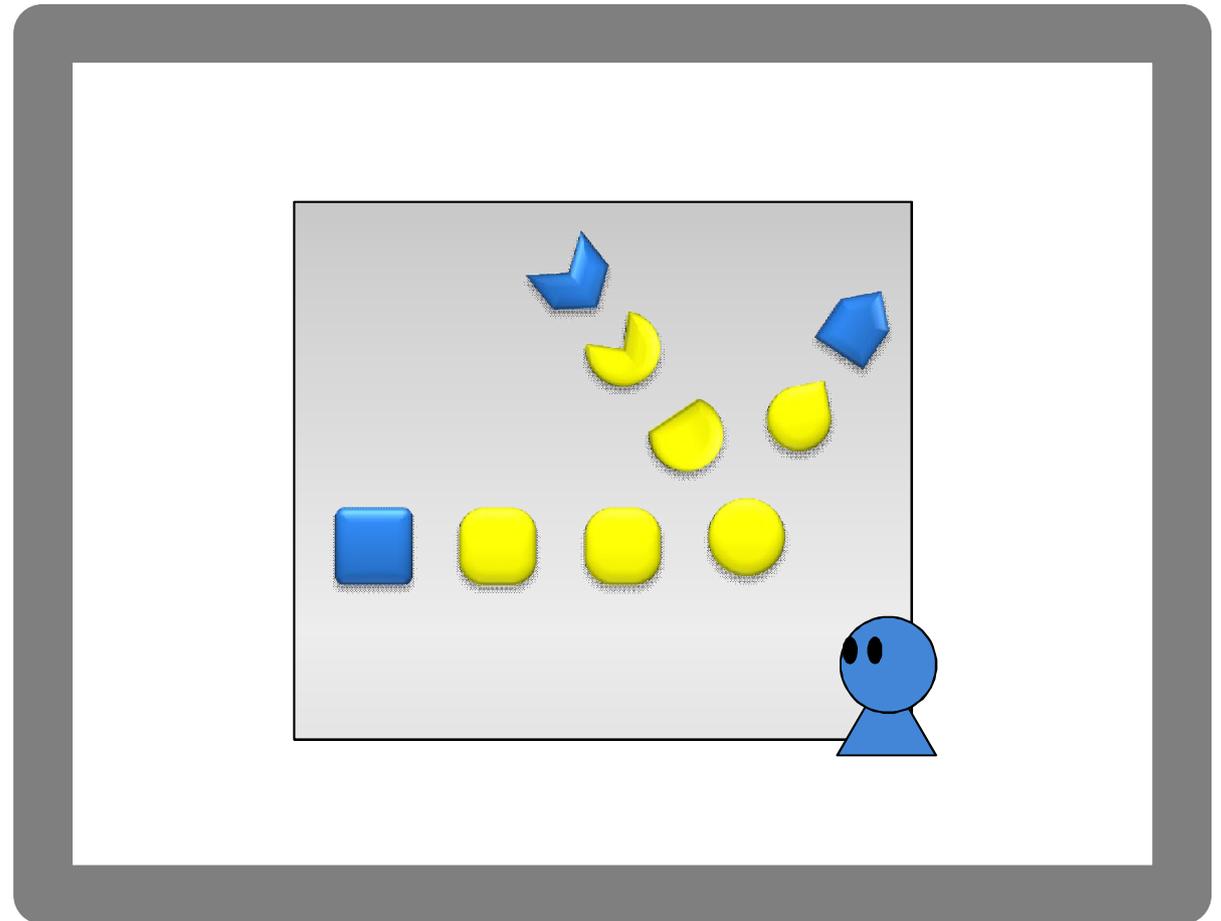
突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

# 他の人 に便乗

Build on the Ideas  
of Others



周辺に派生アイデアあり、5~10個、少しだけ違うものも別のもの、  
明示的に出す、6を5にするだけで新しい、連想空間の距離

---

一人で考えるときの  
心の持ち方としても、有効。

道具使いも  
うまくなります。

---

# ブレストの進め方

1. 準備

2. 運営

3. 獲得

# 1. 準備

---

最適人数 = 3～6人

超える場合は割る。

後にアイデアを統合。

# 1. 準備

---

ホワイトボードと  
マーカーを確保。  
無ければ、模造紙。

# 1. 準備

---

課題持ち込み者と  
テーマ調整の作業。  
会議時間と  
同じ時間だけ。

## 2. 運営

---

ルールは目安。

判断遅延

(批判禁止の原義)

1つだけでもOK。

## 2. 運営

---

課題を説明。

発想時間を決める。

収束の5分も含め

終了時刻を設定。

## 2. 運営

---

多様性が乏しい時、  
観点を変える視点を  
提示（6観点リスト、  
発想トリガー各種）

## 2. 運営

---

机は不要。  
ボードにむけ  
半円型に椅子を。  
サイズを小さく。

# 3. 獲得

---

発言の通り書く。  
書記は言い換えを  
しない。長い場合は  
発言者に要約を求む。

# 3. 獲得

---

発言の際に自分で  
書く方式も良い。  
渋滞しないよう  
ボードを2面。

# 3. 獲得

---

発言の際に自分で  
書く方式も良い。  
渋滞しないよう  
ボードを2面。

# 3. 獲得

---

終わったたら5分、  
上位の可視化ワーク。  
皆で☆を書き、上位  
20%が会議成果。

# (4. やり方の変更)

---

発言苦手なメンバー  
が多いならば、  
BWやCBSに。

BW:ブレイン・ライティング (シートを使い発言不要)

CBS:フリップボードに書いて発言するスタイルの  
ブレインストーミング

# (5. 次の一手)

---

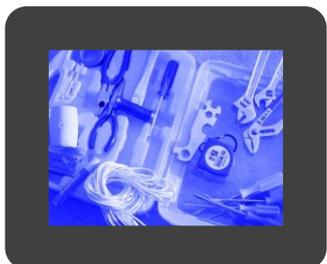
二度目のブレストや  
検証作業の

人員確保し、終了。

(確・遅・少 より 仮・早・多)

---

こんな感じで  
やります。  
協力者（3, 4名）と  
実演してみます。



# アイデアを強化する tool box

# 「PPCO」プロセス



- PP（プラス、ポテンシャル）のブレスト
  - “ヘッドが出るまで褒める”
- C（コンサーン）のブレスト
  - “批判ブレスト” あらん限りの懸念点を出す
- O（オーバーカム）のブレスト
  - 懸念上位3つに、チームの力を集束させて、打破。

- **アイデアの強化**には、批判は重要です。
- ブレインストーミングは、「批判禁止」ではなく、**原義は「判断遅延」**です。
- 遅延した判断を、どこかで切り替えて**「判断（批判）するべき時」**が来ます。
- アイデアを強化するには**特定の手続き**で、批判の力、チームの力、を効果的に使います。

# 手順

- 強化したい、優れたアイデアを用意。
  - 良い面（PP）を、5分ほど、出しあいます。
    - これ自体もブレストですので、便乗したのもOK、自由なほめ方でOK、質にこだわりません。
  - 懸念点（C）を、10分ほど、出しあいます。
    - これもブレストです。ただし第一ルール「判断遅延」だけを、機能停止にして。
    - ちょっとしたのもOK、あり得ないような心配事でもOK、質にこだわりません。
  - 上位の懸念点をハイライト法で抽出。5分。
    - 皆がペンを持ち、「重要だと思ふ懸念事項」に☆をつける。いくつでも。
    - ☆の多い懸念点トップ3を決めます。
  - 対策アイデアのブレスト（O）を20分ずつ。
    - トップの懸念事項を、無害化するにはどうすればいいか？をテーマにブレスト。
    - 出しつくしてなお不十分ならば、「あともう1ダース」といってアイデアをさらに12、24、36個と出す。
    - 第2、第3についても、同様。
- (終)

- なぜPP?
  - チームの心をパンパンにする。  
不十分だと「C」で折れる。
- Cはどれくらい?
  - 大抵は、30個前後。多くても50～60個に
- Oはなぜ上位3つ?
  - 一番大きな壁を穿つと自然と問題は瓦解する。
  - 解決策のあり方も、多様なようであり、  
実は40～50で埋め尽くされる（傾向がある）。

# メッセージ

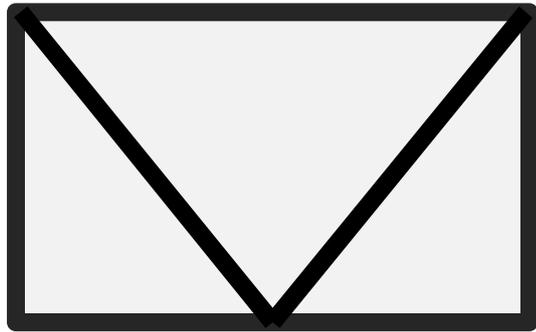
---

創造的な人や組織が  
次々と生まれてくるようにする  
活動を生涯の仕事としています。

アイデア創出の活動で困ることがあれば  
いつでも、ご連絡ください。  
新しいことに挑戦するあなたを  
全力で応援します。

石井力重

アイデア創出や、創造の活動に困った時、  
或いは、講義・ワークショップ・本・道具について  
ご質問があれば、いつでもご連絡ください。

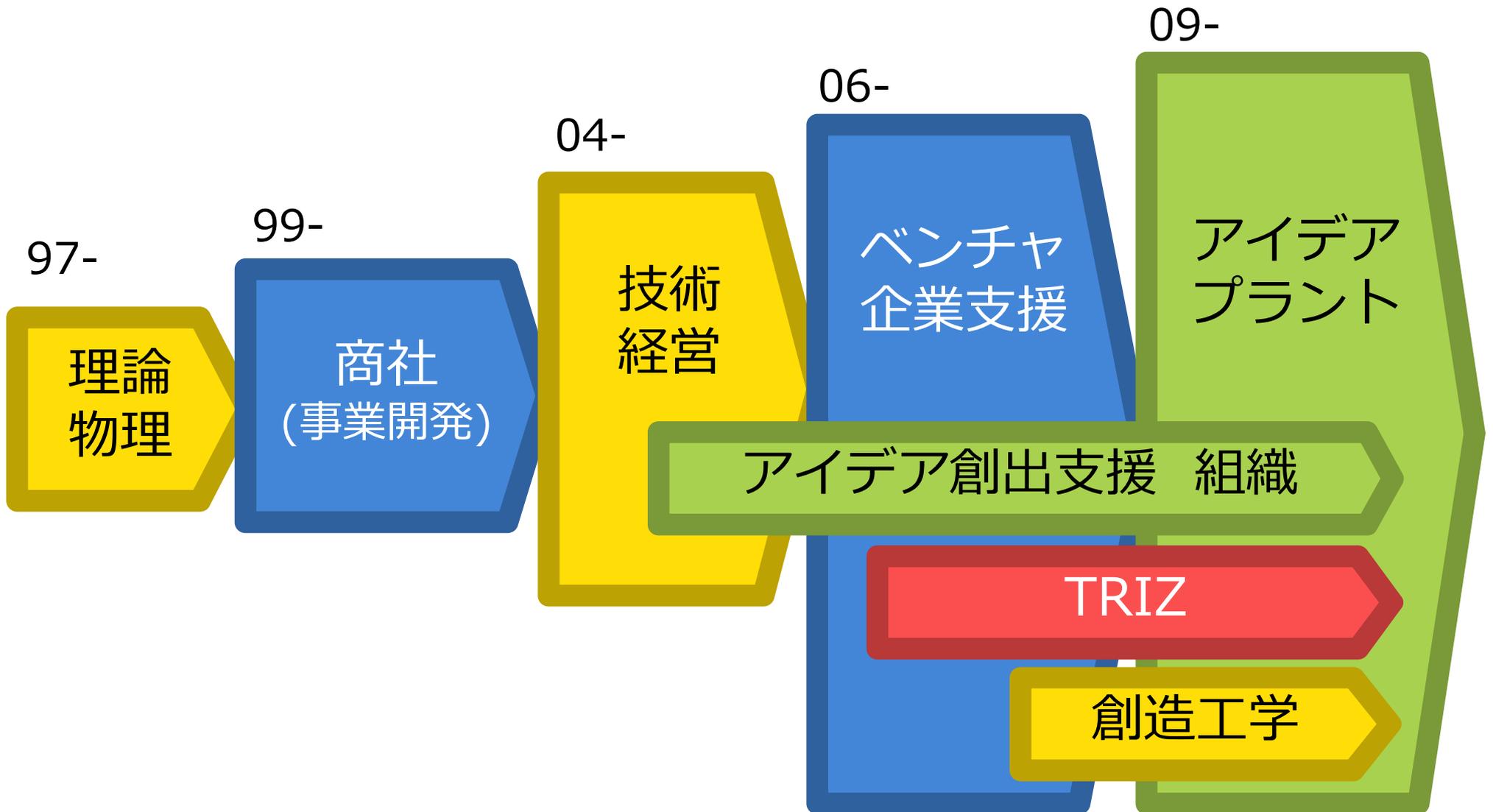


rikie.ishii@gmail.com  
アイデアプラント 石井力重

---

活動報告ブログ <http://ishiirikie.jp/category/801376-1.html>  
twitter [https://twitter.com/ishii\\_rikie](https://twitter.com/ishii_rikie)  
メールマガジン (年に1、2通) <http://www.ideaplant.jp/download/>

# 経歴





ブレインストーミングの  
観察実験



研究者たちは  
「ブレストをうまくいかにくさせる  
4つの要因」を見出した。

(それは何でしょう?)

---

# ブレストの 4つの阻害要因

# 4つの阻害要因

引用：  
『会議の科学』

1. 評価懸念
2. 発言量と同調
3. ただ乗り
4. 発話のブロッキング

---

# “G社”のブレスト

---

# “I社”のブレスト