

タピオ大学

アイデアワークショップ

アイデアスイッチをONにする方法

アイデアプラント

代表 石井力重

1

発想の特性

3枚の絵・ワーク

- お題を出します。
- 10秒で書いてください。

- 90%
- 95%
- 70%

- 千差万別のようにでいて、
多くの人々が、同じ様なものを思いつく。

- 人の頭がもっている特性や傾向を積極的に使えば、その人が本来持っている創造的な力も意図して使うこと、割とできます。
- アイデア・スイッチ、ONにする方法、伝授します！

2

たとえば、ノート1つで。

- もし、会議室に缶詰で
「新しい長靴の商品アイデアを出せ！」
といわれたら、いくつ出せませますか？
- 5？ 20？ 60？

- 実は、誰でも100個、
確実に、出せるんです。
- どうやって？

ちょっと、やってみましょう

- 代表例を1人、前で一緒に。
- みなさんは、手元の紙で同じことを、おのおのしてみてください。

3

カードゲームでアイデア

- 「ブレスター」
- こういうものも作っています。
- TV取材時のビデオをご覧ください。



ビデオ

4

漫画家のための道具にトライ

- お話を考え出す、を補佐する道具、作りました。
- お話の創作なんて、アートとか才能とか、別の世界の仕事のようにですが、実は結構、手がかりがあると、創れる人がいます。
- 自分の才能に気づけば、うれっこ作家に。

具体例から

- 前で、代表例を、一名やってみます。
- 次に、各グループで、ペア・ブレストを。
- カード4枚引いて、3分ほど考えて、
- 意見を出し合ってみましょう。

5

アイデアの基本モデルを使って

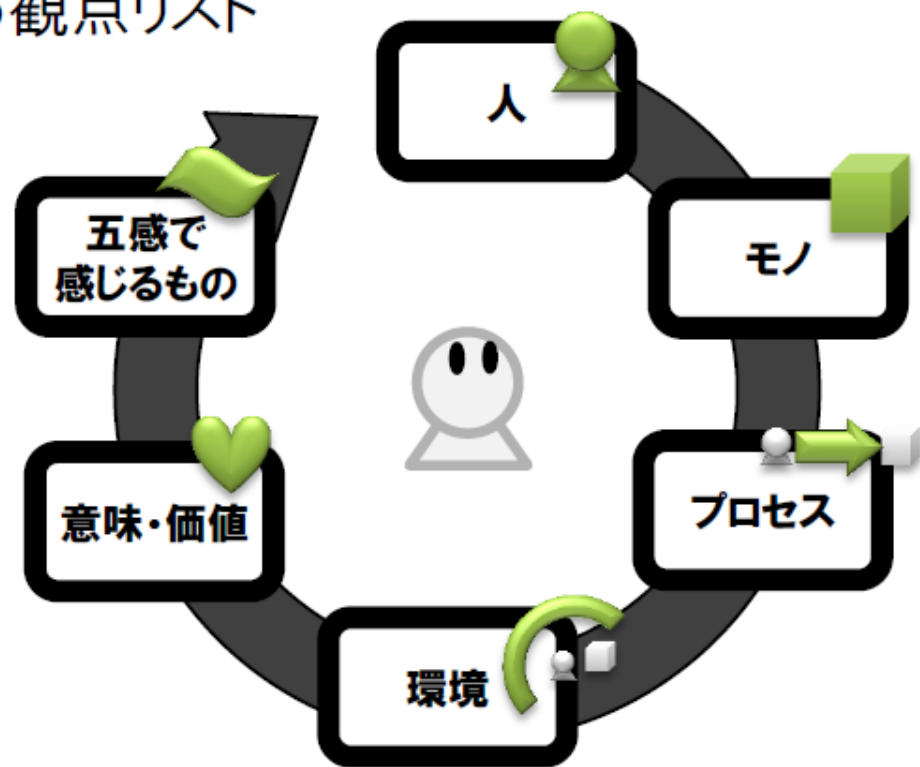
- アイデアとは？
- アイデアで働く人々は、幾多の仕事を乗り越えて、似た結論に。
- それは・・・
- 「既存要素の新しい組み合わせ」

- 実は、99%ぐらい、あたってます。

ヒット品から、要素を抜き出そう

- ヒット商品を3つ、挙げてみる
- それらの特徴な「要素」「ひねり」を、挙げてみる。
 - 役に立つ道具、2つ、紹介します。
 - **6観点リスト**
 - **12変化リスト**

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)



出典
『アイデア・スイッチ』
P64

- カードに書いて、よくきって3枚引く！
- それらを組み合わせたものがある、としたら、それが意味を持つのはどんな商品だろうか、と考える。
- アイデアスケッチ（大1+小3）に書く！

隣の人や会社でやってもOK

- 会社で、遊びのように、新商品アイデア会議をしてもらいましょう。
 - そういうことを受け入れてもらうには、合宿型会議とか、飲み会の前座など、タイミングも必要
- カードは、他の人のものと混ぜると意外なヒット品を考案できる。
- 健康食品の要素×デジタル文具の要素、とか。

6

まとめ

- 今日のお話は、創造工学の、ごく一部。
- 職業としてアイデアがいる方には『アイデア・スイッチ』を。
- でも、本質は、すでに手の中に。それだけでも、山は8割のぼれますよ。

大事なこと、1つだけ

- 「先に、褒めよ
（プレイズ・ファースト）」
- 創造的な思考をつむぎだす時に
とても重要な心理様式です。
- Brainstormingの本質にも、近い。

創造的な人や組織が
次々と生まれてくる
社会を創りたい

石井力重

ダウンロードできます

- 本日の資料は、
<http://ishiirikie.jpn.org/article/37053838.html>
- からダウンロードできます。