

2014年6月20日13:00~ (15:30)
仙台市情報・産業プラザ 情報化研修室

この後、少ししたら、
ばらばらに動きます・
最初はお好きな所へ
お座りください。

ワークショップ 「アイデア創出のスイッチを入れよう！」



アイデアプラント
石井力重
rikie.ishii@gmail.com

進行

— 1310

0) 導入 (5)

- 1) 「マンダラート」 “やりたい事業”の魅力要素を掘り出そう (10)
- 2) 「スピードストーミング」 5分交代のペアブレスト (40)
- 3) 「アイデアスケッチ」 アイデアを書く (15)

<休憩5分>

- 4) 「ハイライト法」 魅力的なものに☆をつけて回る (10)
- 5) 「アイデアレビュー+α」 (☆の多い上位案N個を紹介) (10)

— 1445

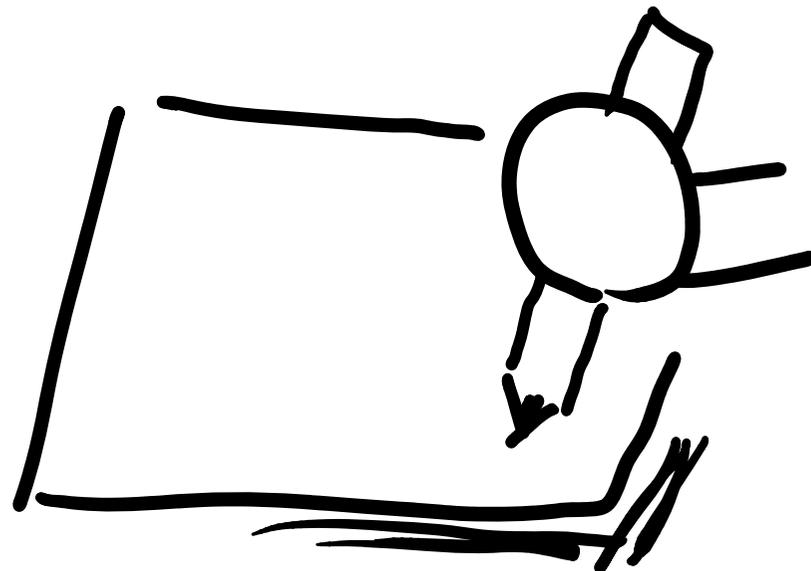
- 6) 「託すワーク」 (全てを、上位案&Otherへ、貼り付ける) (10)
- 7) 「チームを作る」 (気に入ったアイデアに集まり4人組を) (10)
- 8) 「発展ブレスト」 (アイデアを、さらに発展させる) (20)
- 9) 「まとめ&メッセージ」 (5分)

— 1530

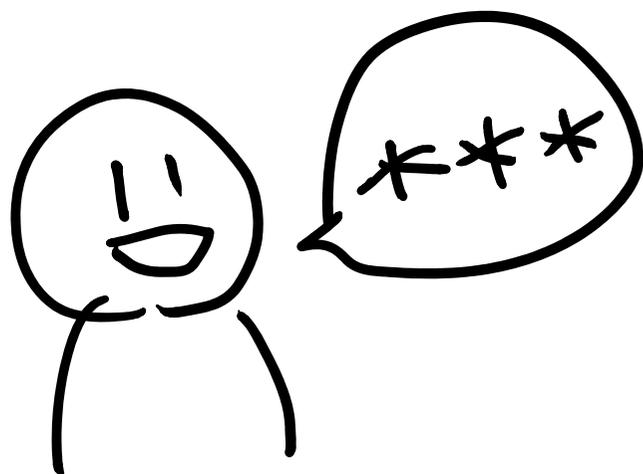
0-1

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。

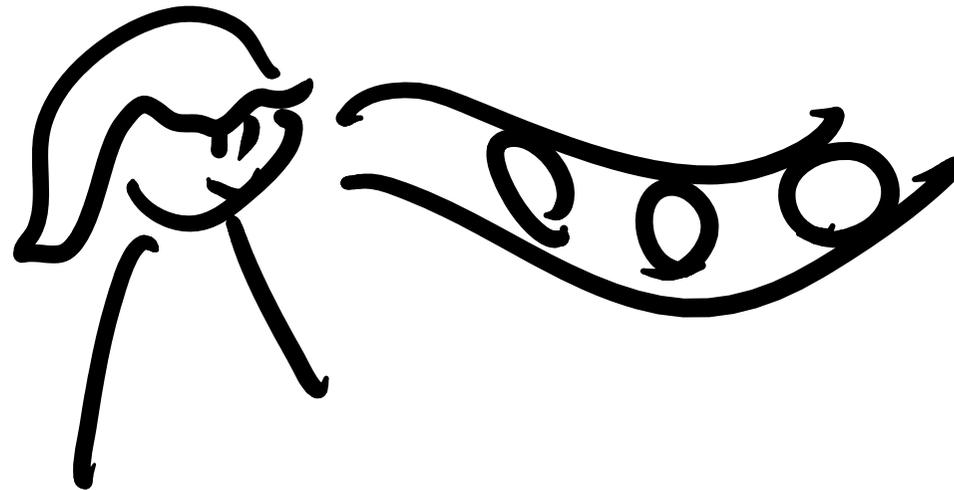
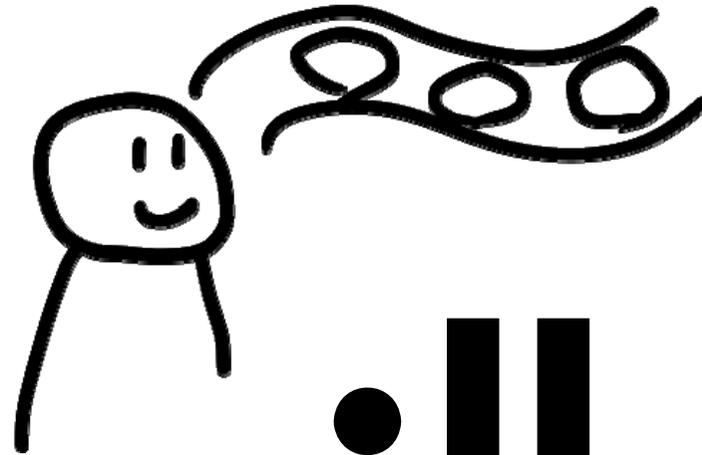
90%

95% 70%

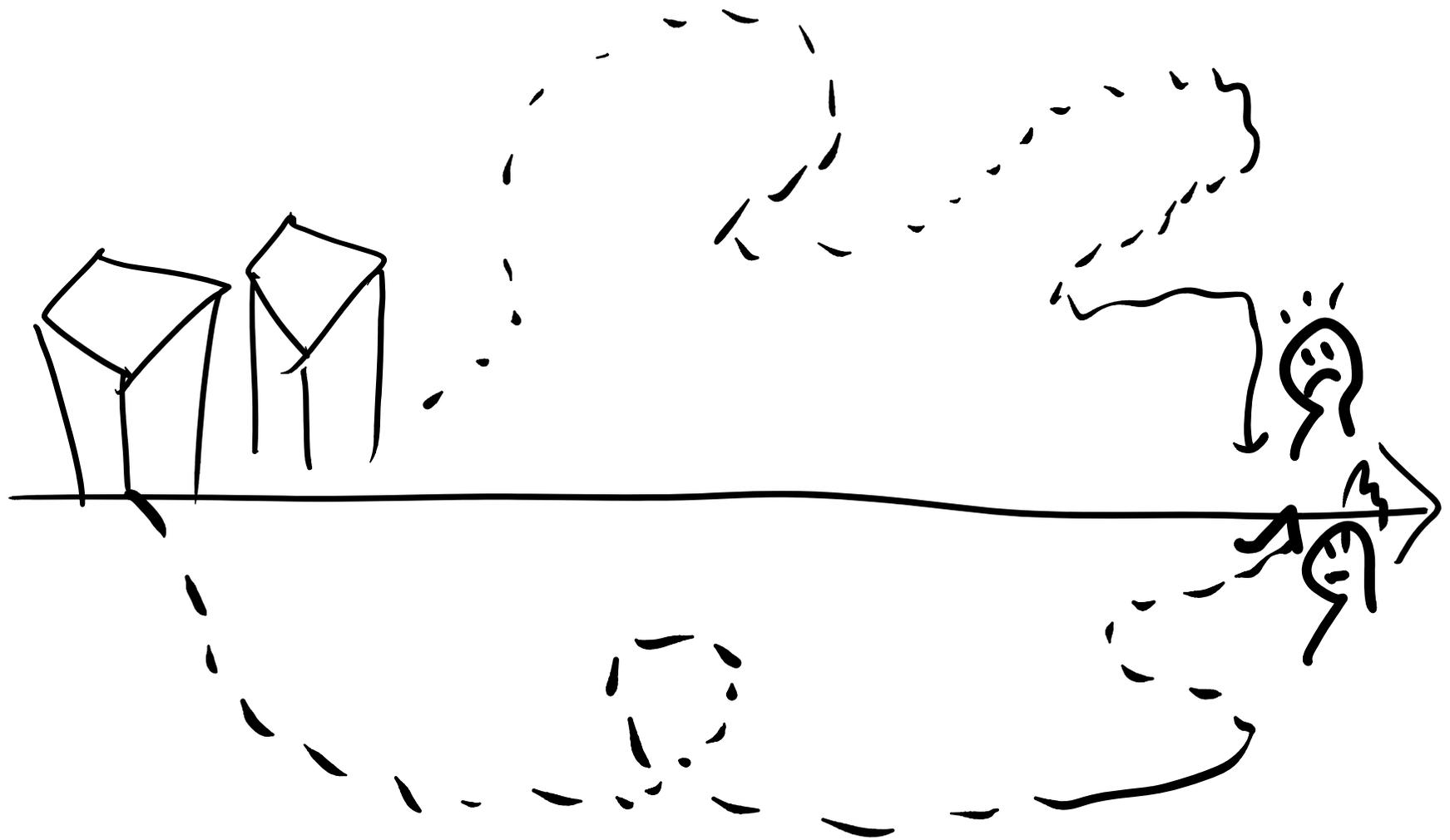


ホワイト
ボード

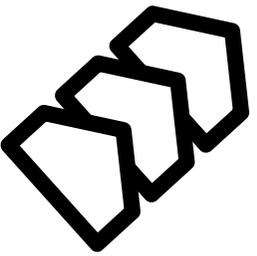
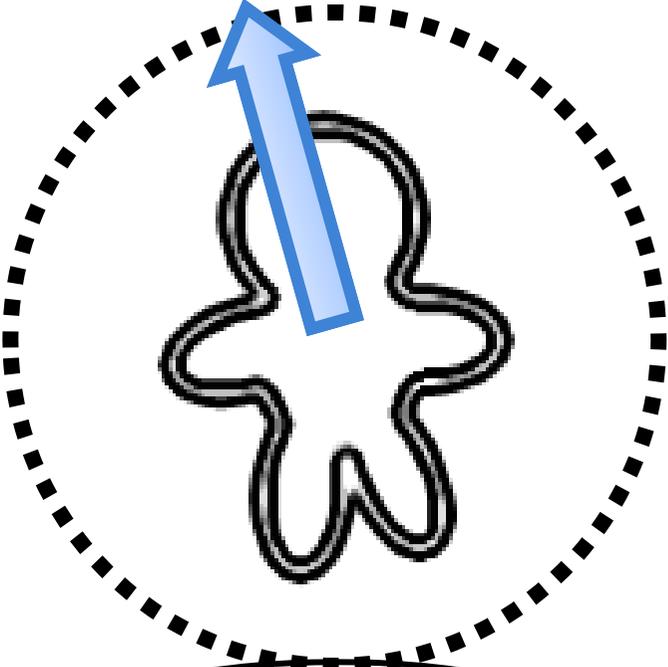
(ホワイトボード)



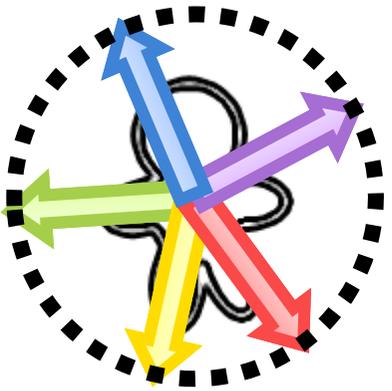
(ホワイトボード)

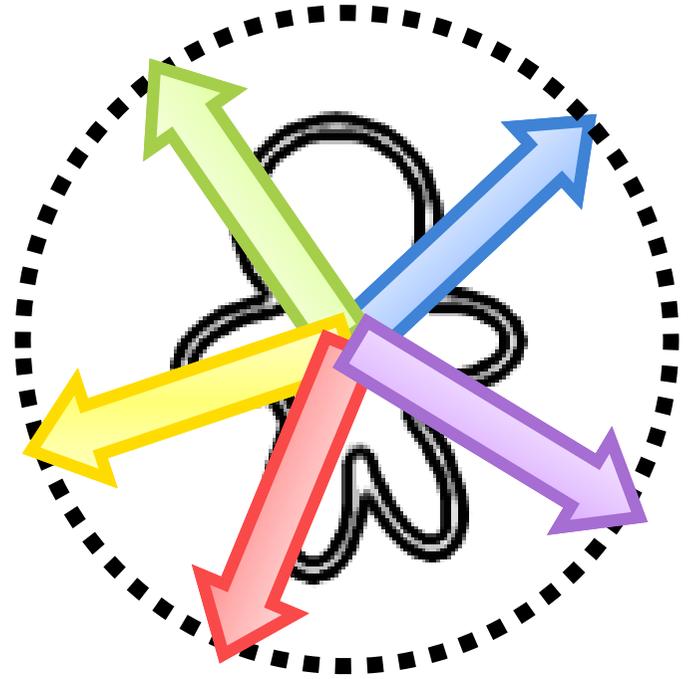
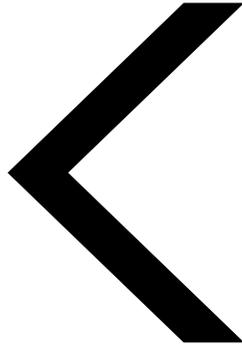


同様

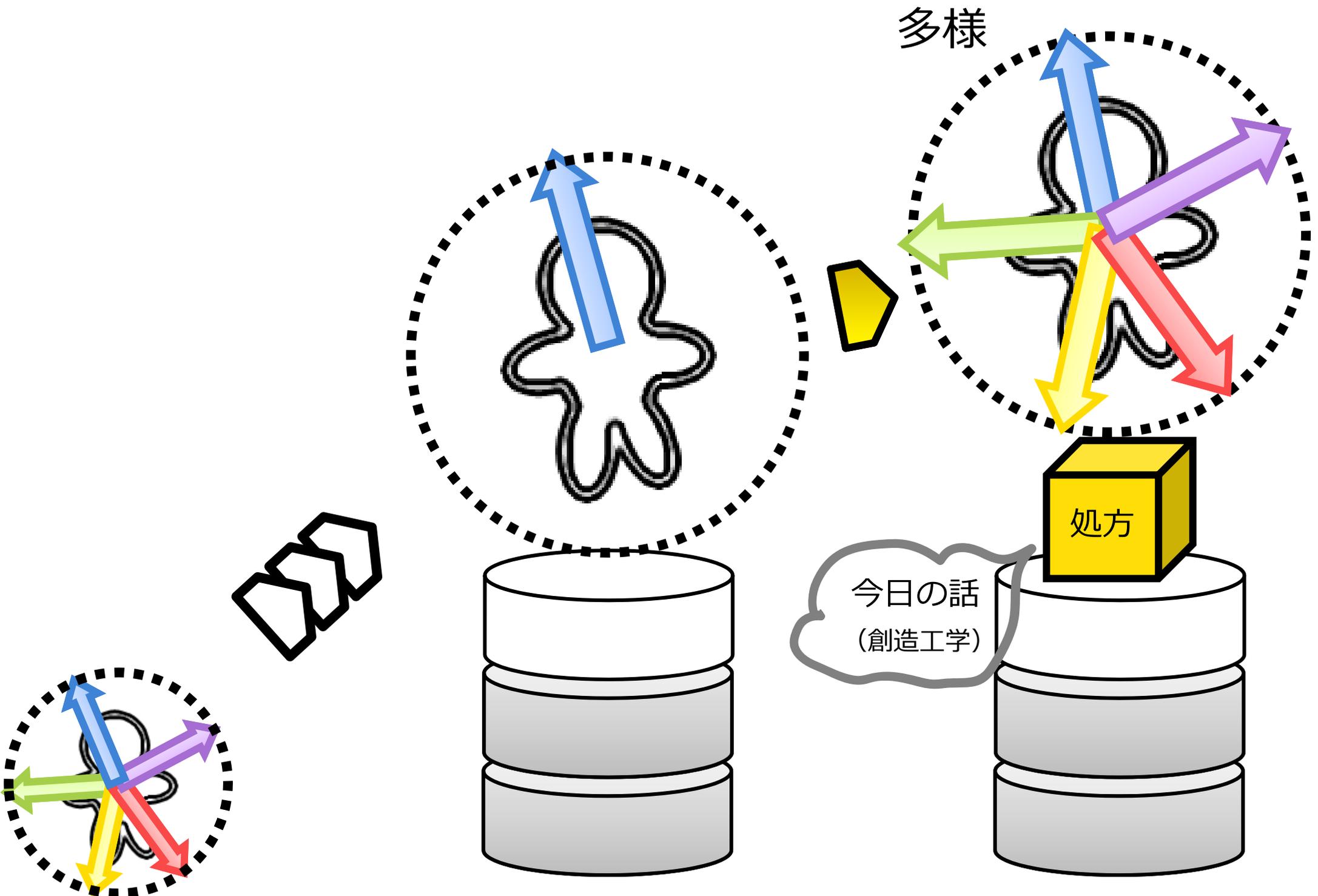


多様





多様



本質的な話へ

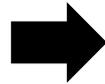
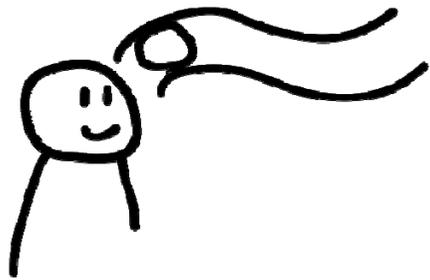
(創造力のもっとも本質的な使い方のお話へ)

0-2

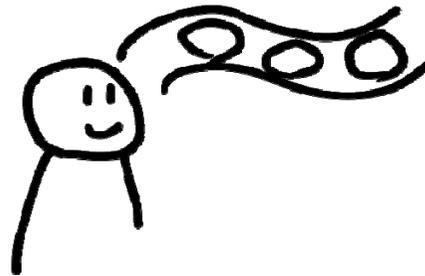
自分しか思いつかない、クリエイティブなアイデア

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”

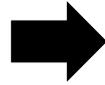
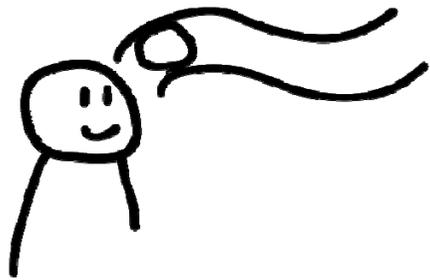
アイデアの通せんぼ



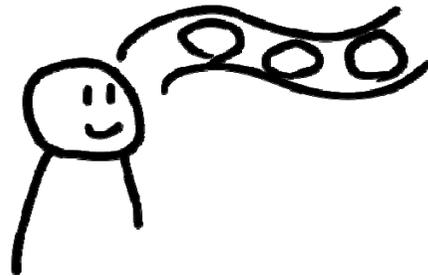
「思いつくことは何でも、バカげていてもつまらなくても、
書かないことには他のアイディアの通せんぼをする」

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……)

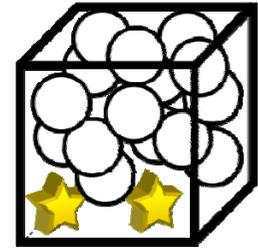


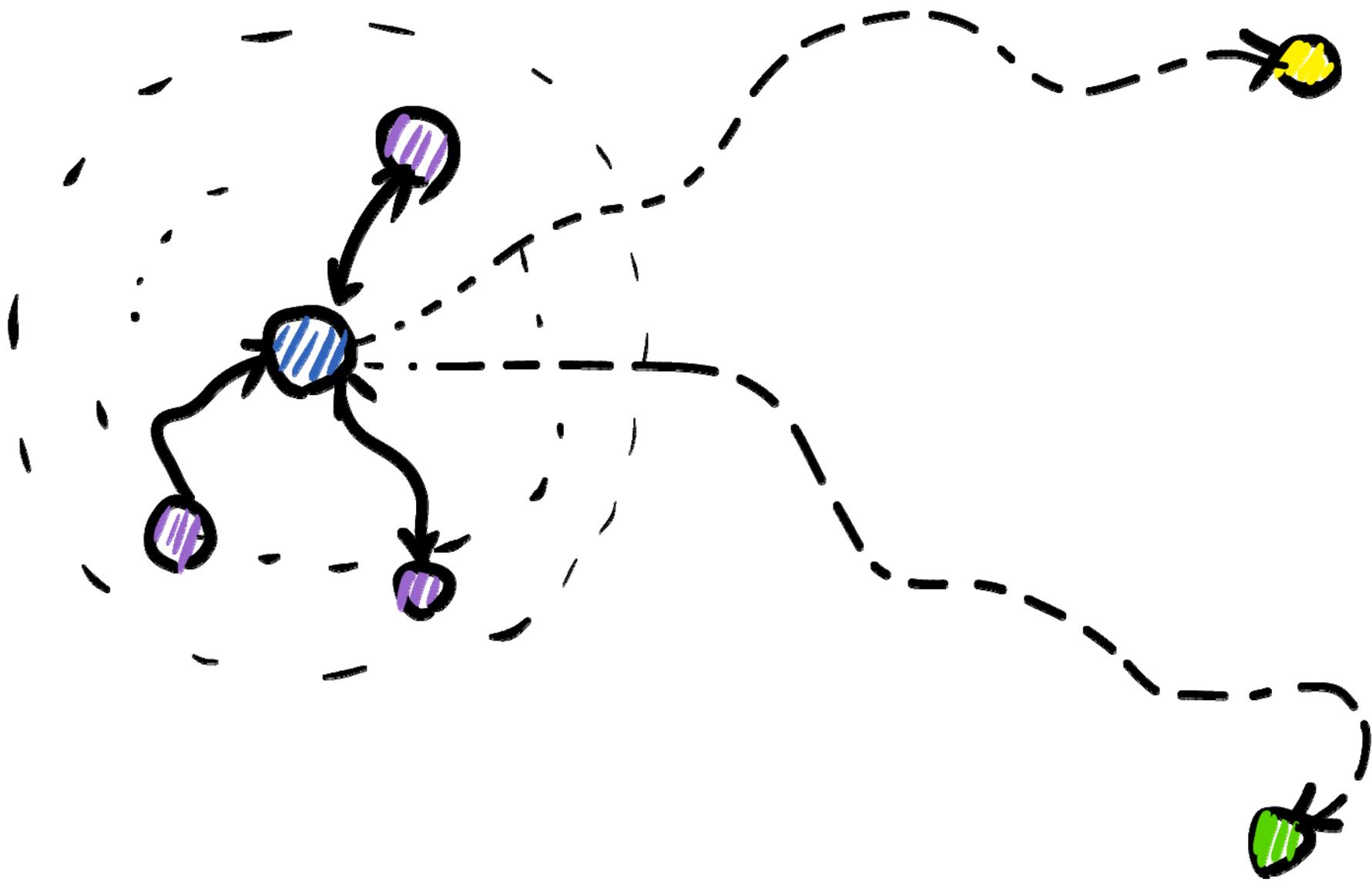
- ・ 出し尽くした
- ・ 苦しい

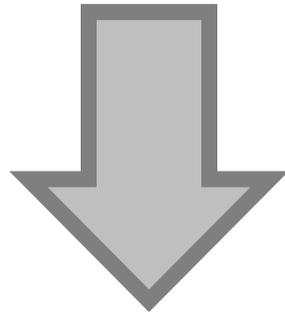
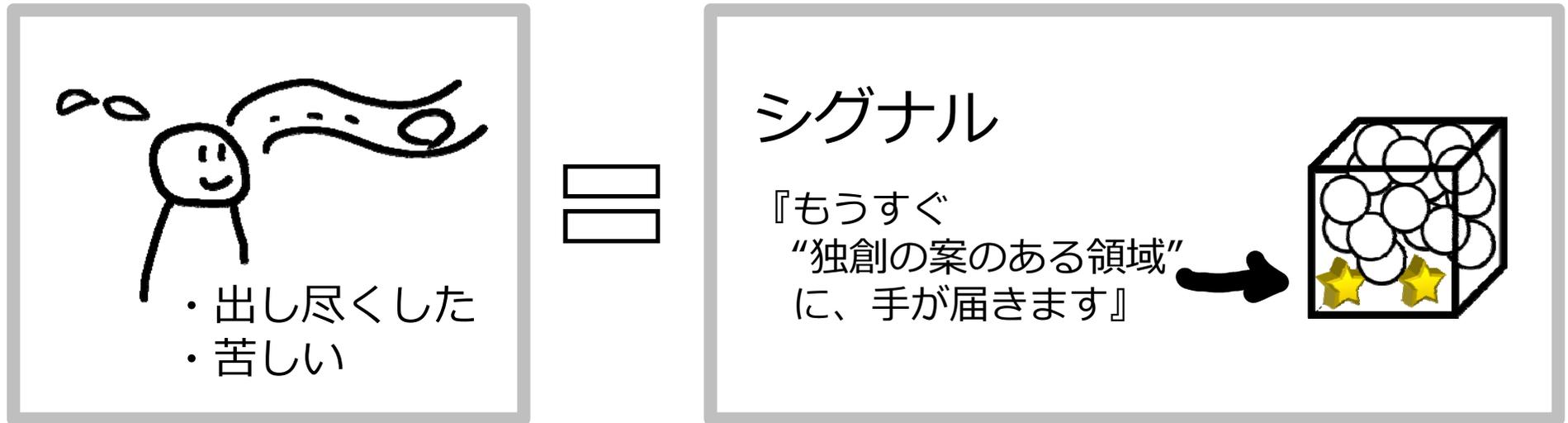


シグナル

『もうすぐ
“独創の案のある領域”
に、手が届きますよ』







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」)

(あるいは・・・)

『アイデア・スイッチ』 P147

独創的なアイデアは、
手前にある見つけやすいアイデア
(当たり前のアイデア)
の奥のほうにあります。



そのため、まずは
「手前にある見つけやすい
アイデアを出し尽くす」
必要があります。



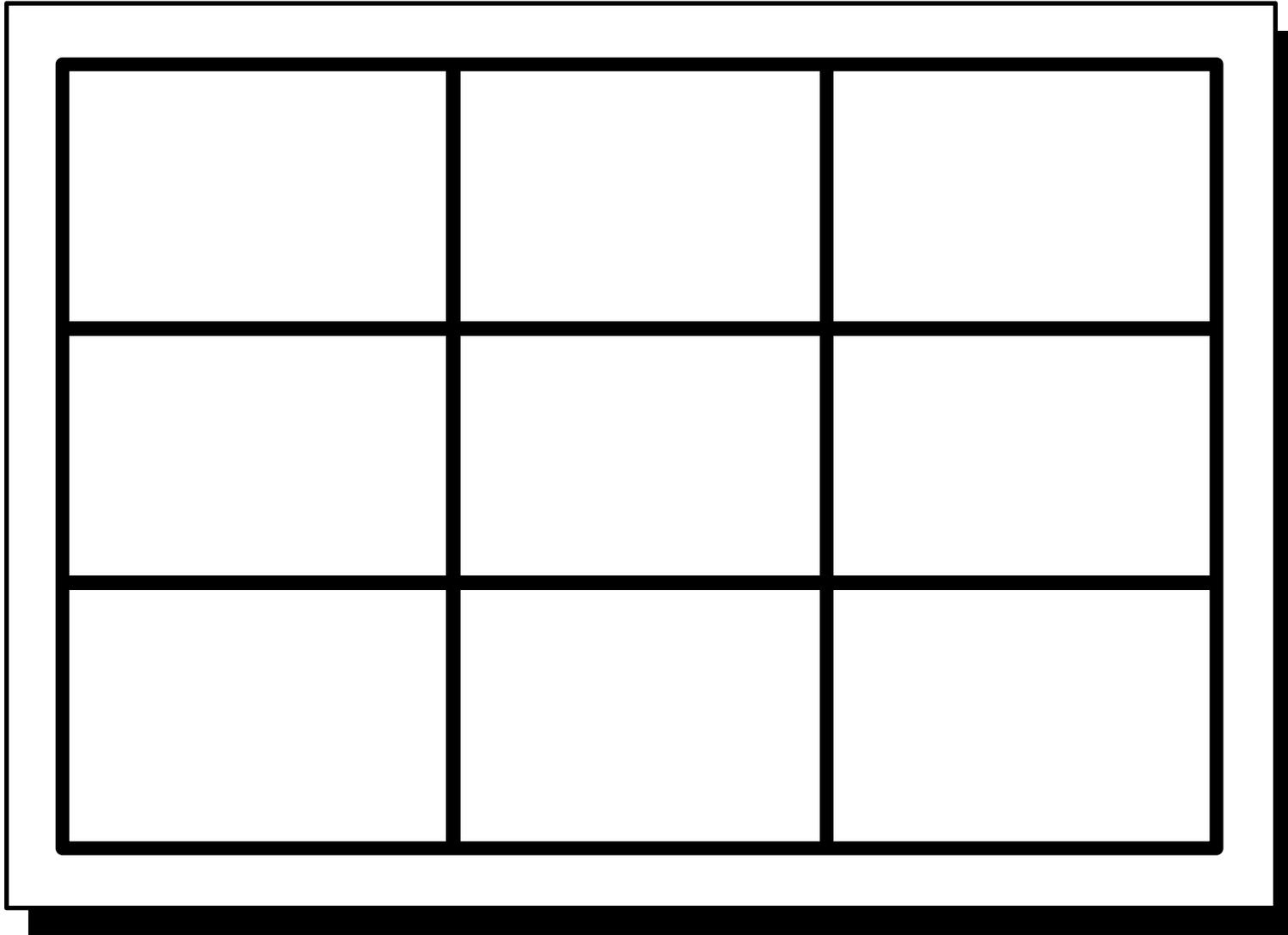
1

マンドラート

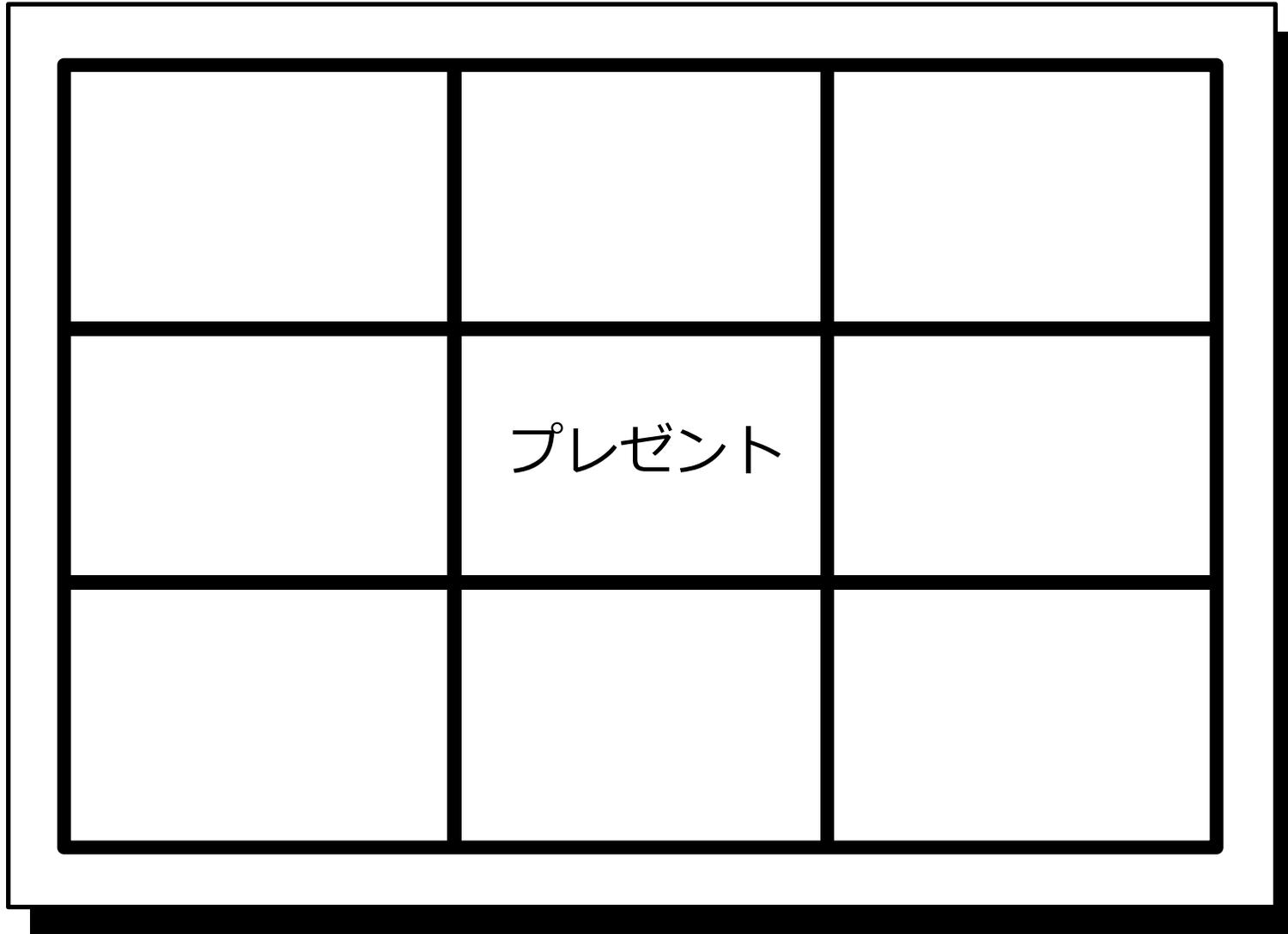
“やりたい事業”の魅力要素を掘り出そう

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

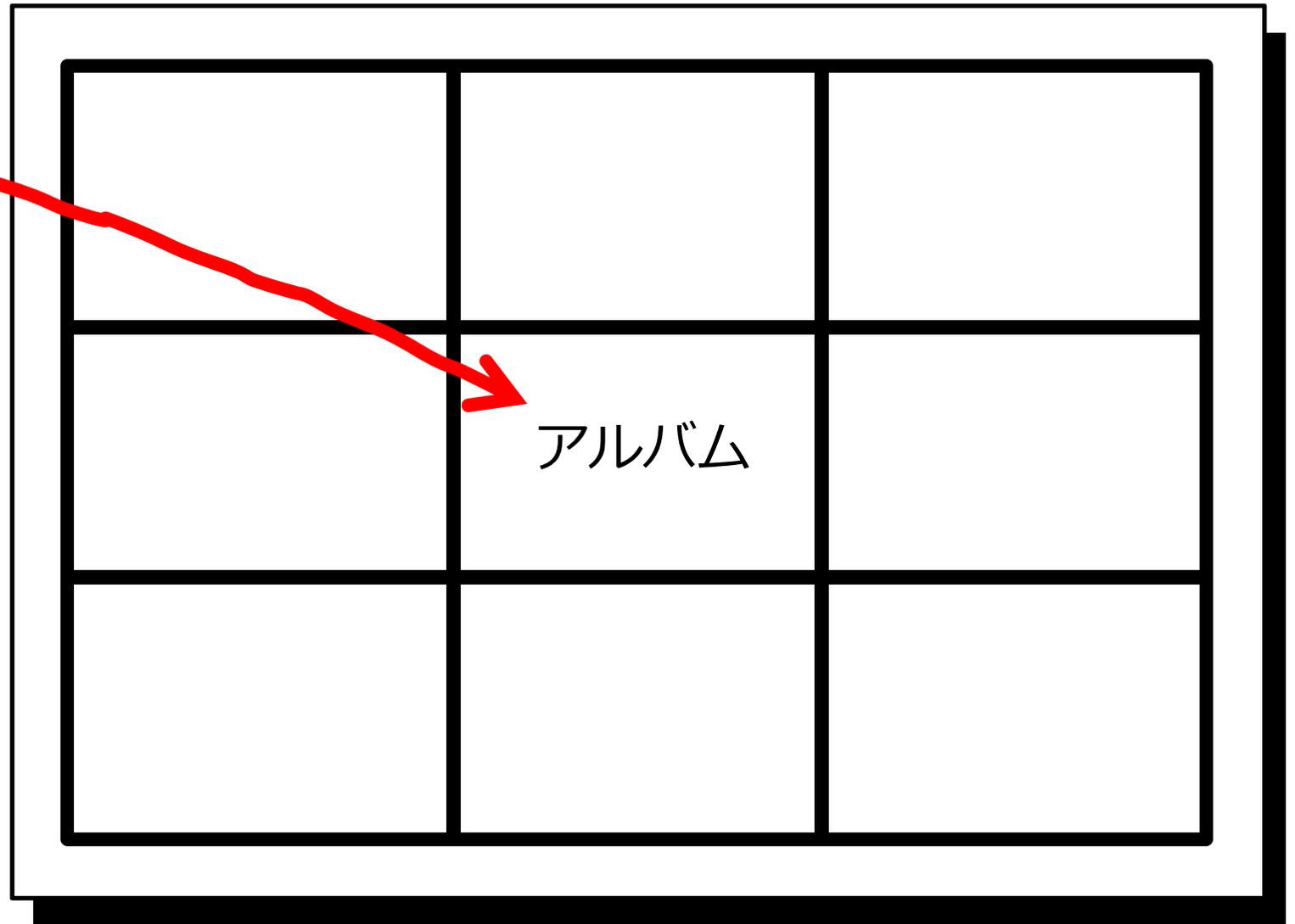
頑張って、全部埋めようとする

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。

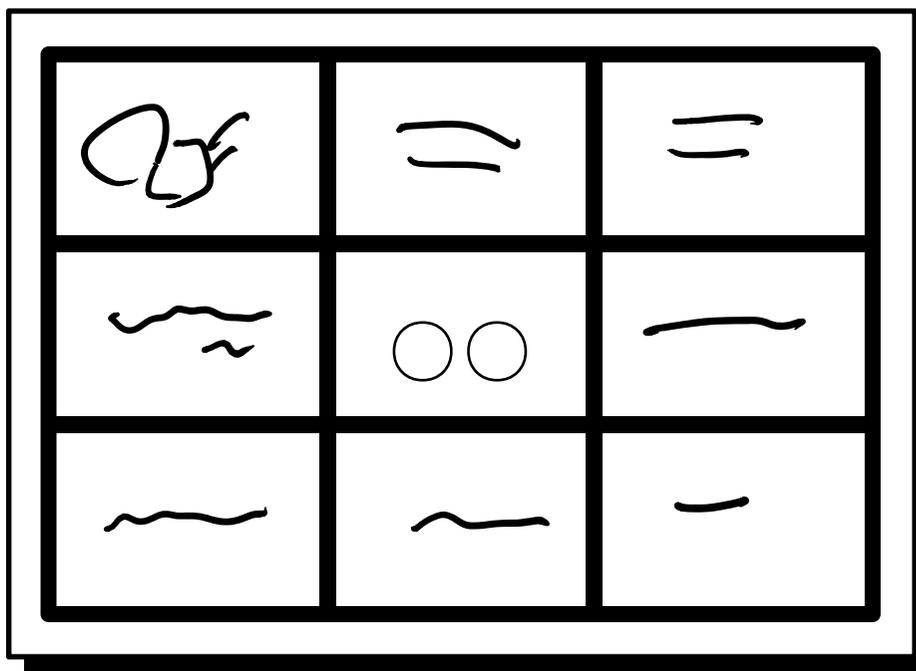
(手法というのは「助走」に過ぎない)

やってみましょう

発想のお題

“○○ (やりたい事業)”

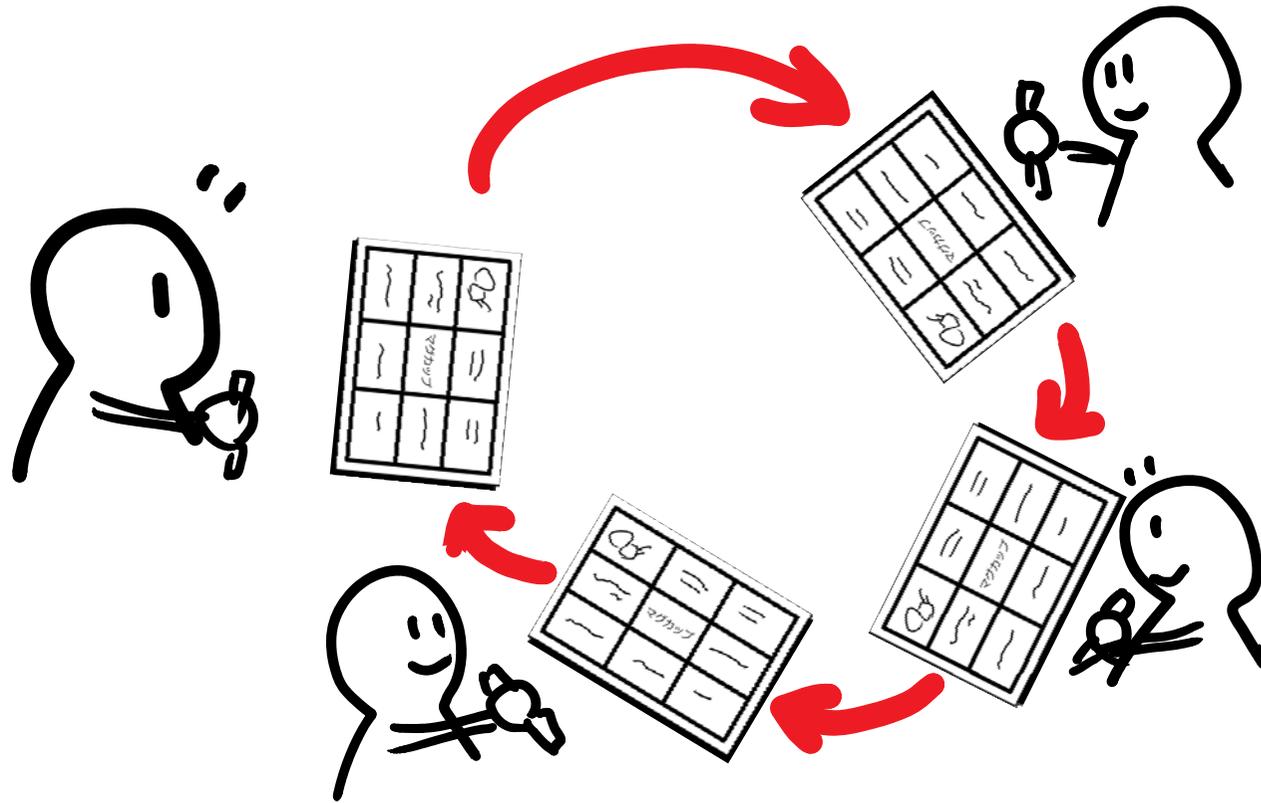
(猫カフェ、でも、天ぷら代行屋、でも、ぬいぐるみ工房でも、何でもOK)



Work1 (8分)

- 3×3のマスを書く
- 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

他の人の感性を利用して、魅力度の高いものを、可視化しよう。



- 周囲の人と、シートを回す。（複数枚書いていれば全部）
- 回ってきたシートの各枠を見て☆を付ける。いくつでもOK。
「この着眼点は面白いな」「広がる可能性を感じる」と思うものに。
- 戻ってきたら☆がついたものを見てください。☆の多いものは、開発すると、魅力度の高いものを掘り当てる可能性が高い、ことを意味しています。

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

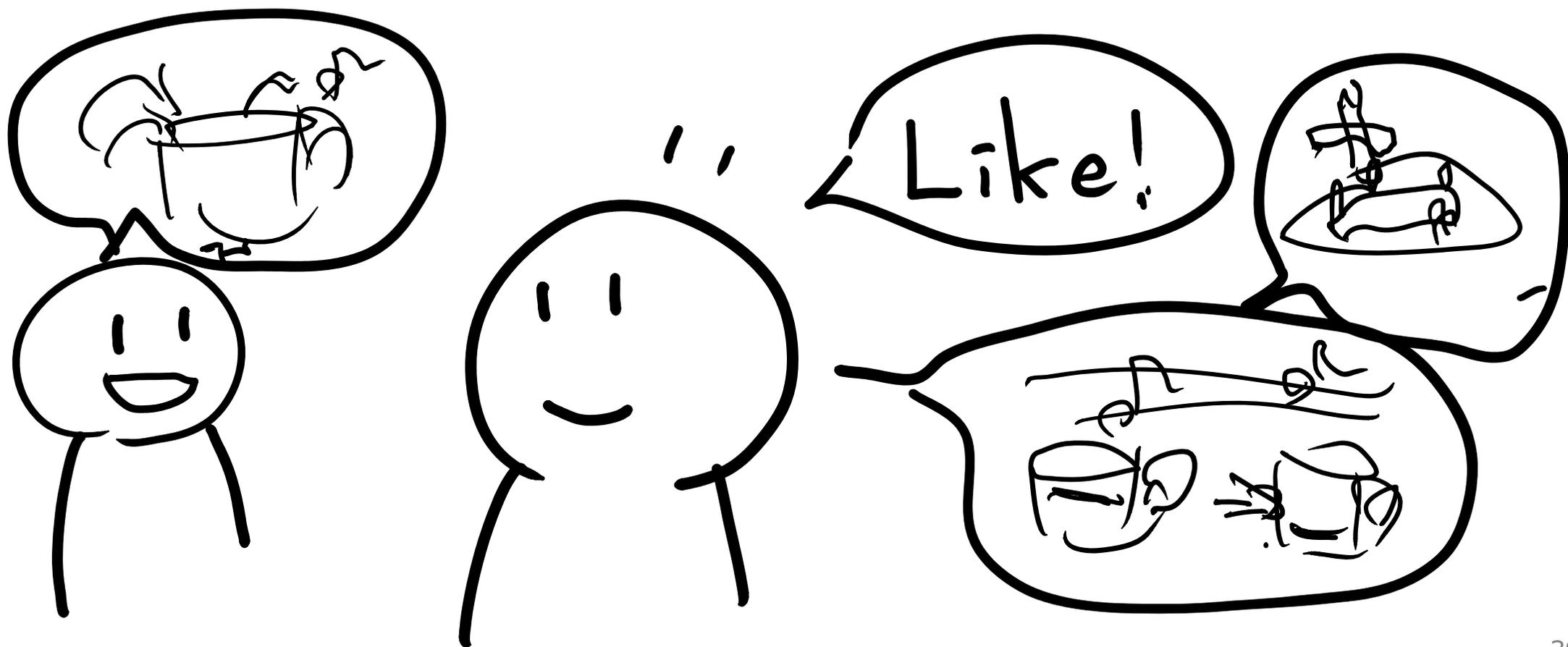
2

スピードストーリーミング

5分交代のペアブレスト

ブレストのお題

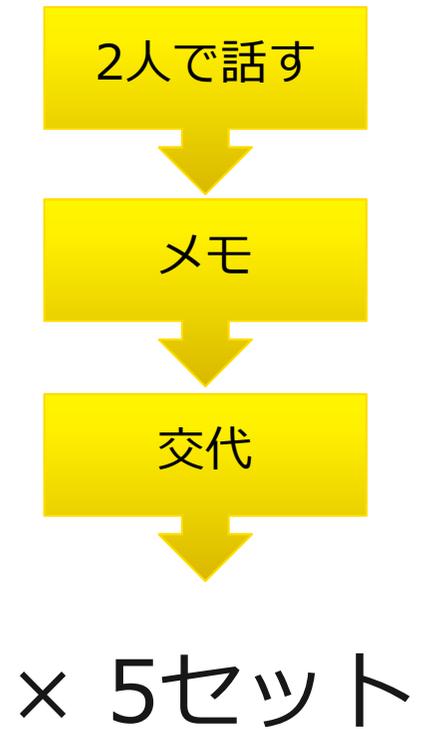
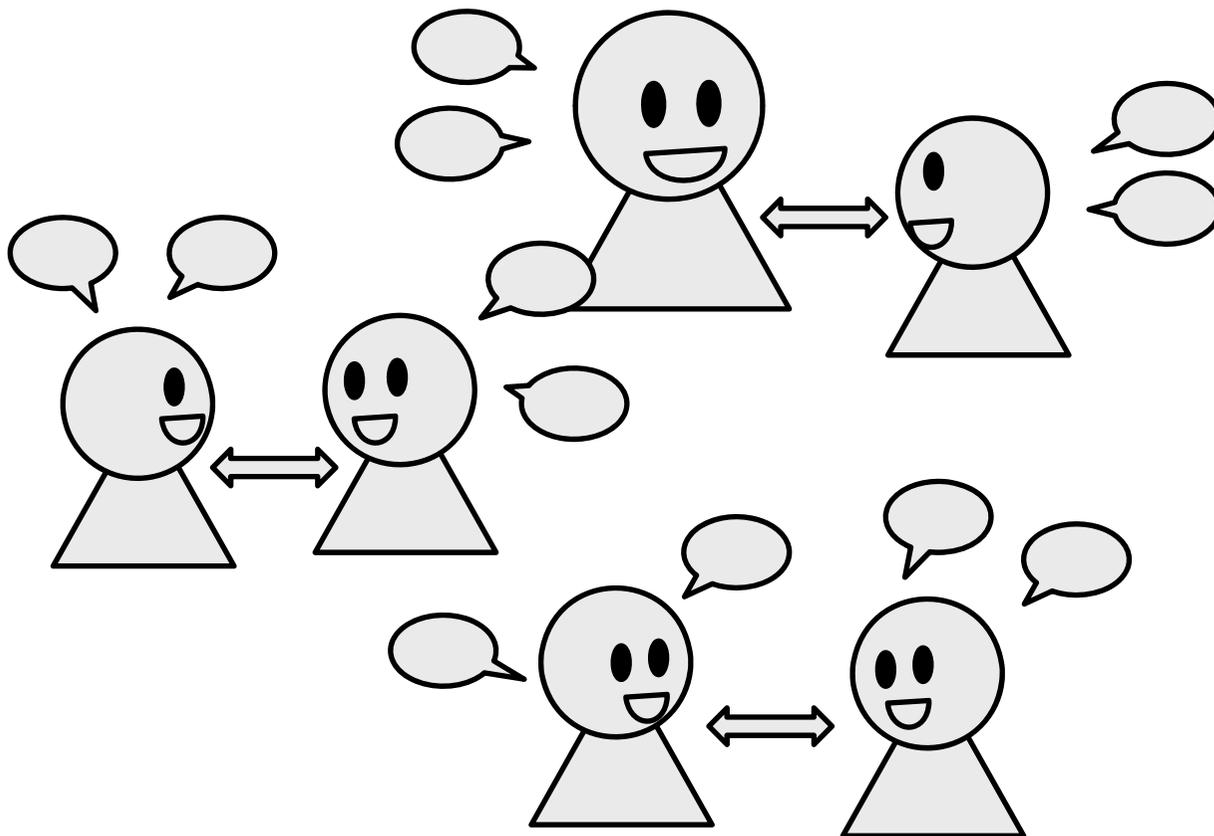
「やりたいビジネスのアイデア」



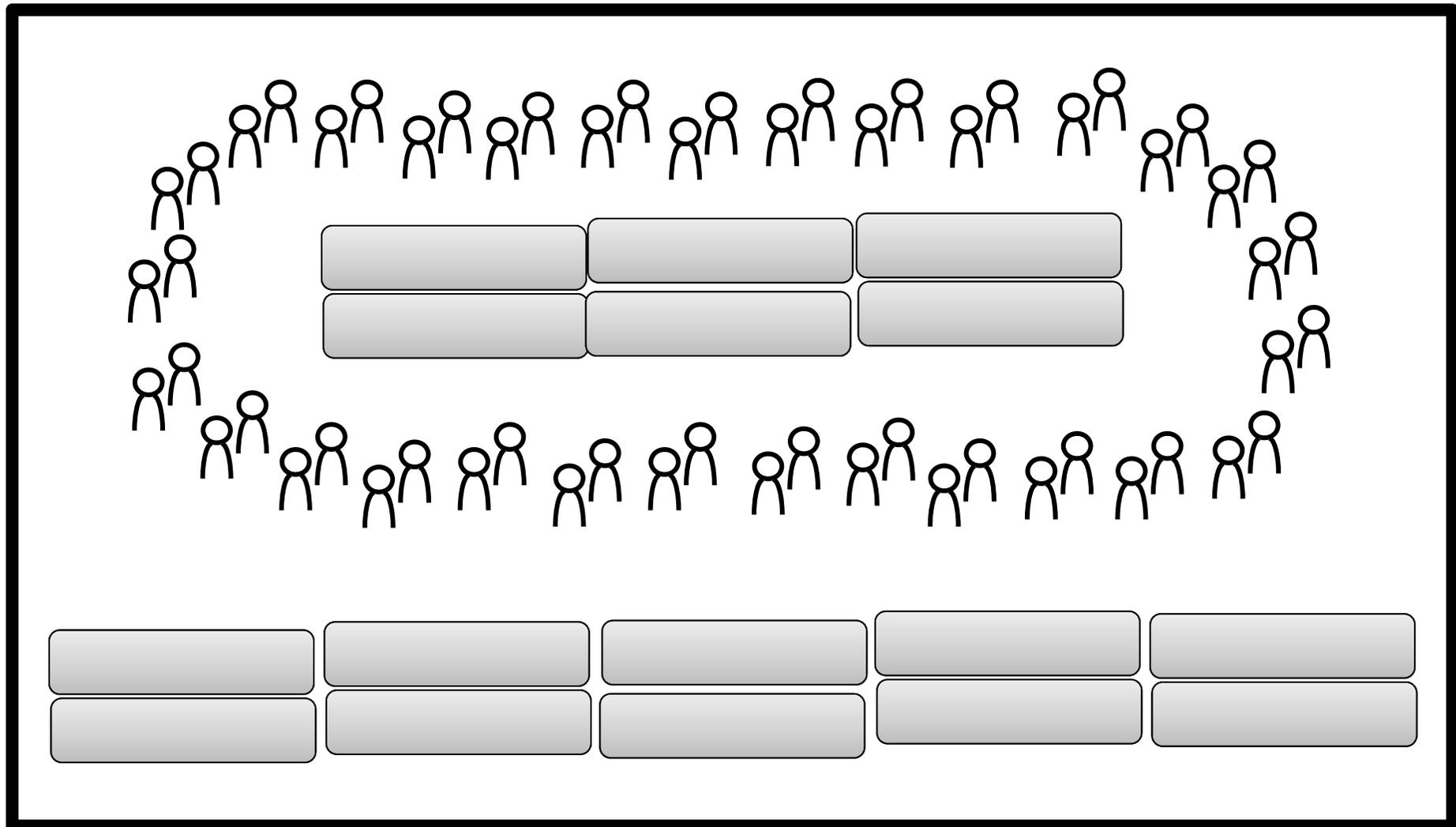
1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

SpeedStorming

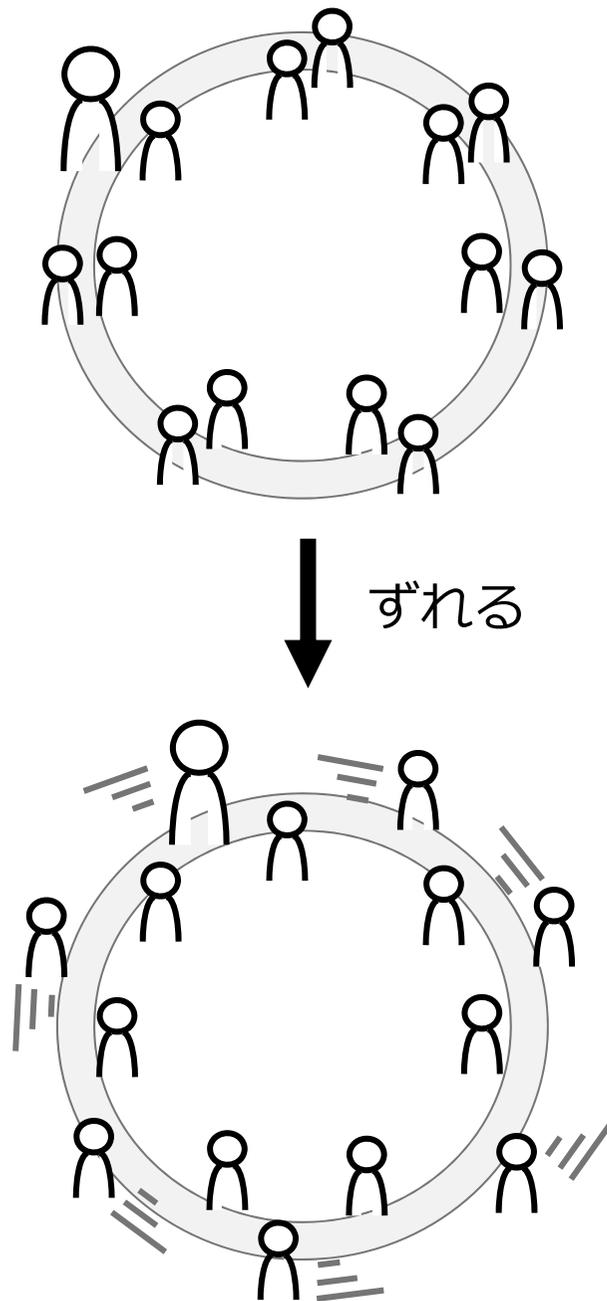
- UC Berkeleyで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



今の場所からできるだけ動いて、
全員で大きな円を作ります。 → ペアを形成します



やり方 (30分)

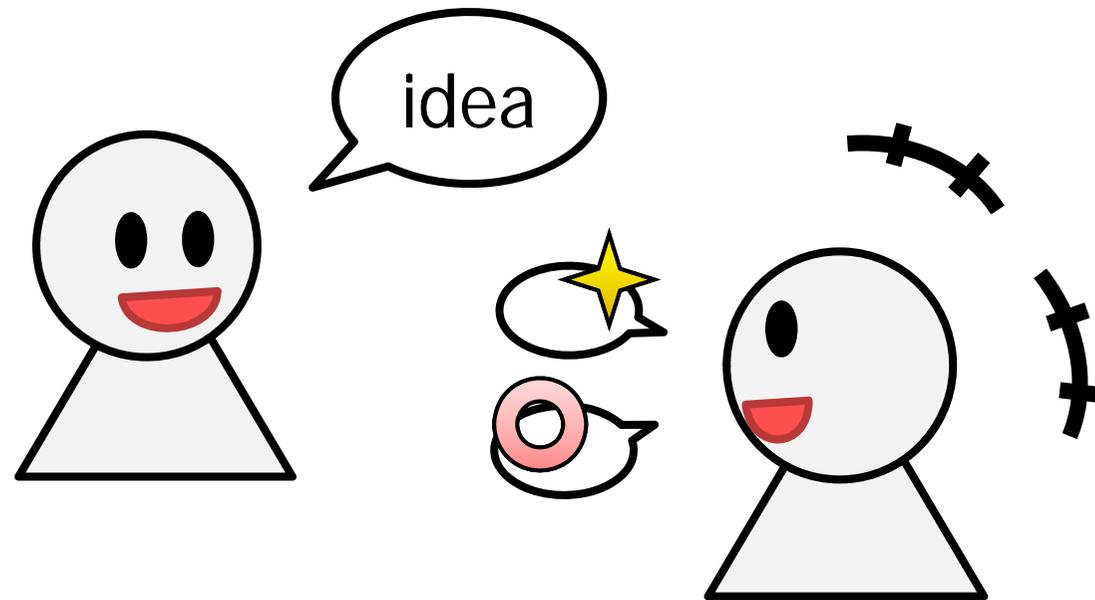


- ① ペアで、輪に
- ② 5分間、ペアで
(ブレスト。お互いのアイデアを
紹介しあって、広げる)
- ③ 1分間、メモタイム
(会話を、徐々に収束)
- ④ 挨拶、外側が1つ移動
(時計回りに)

～ 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”

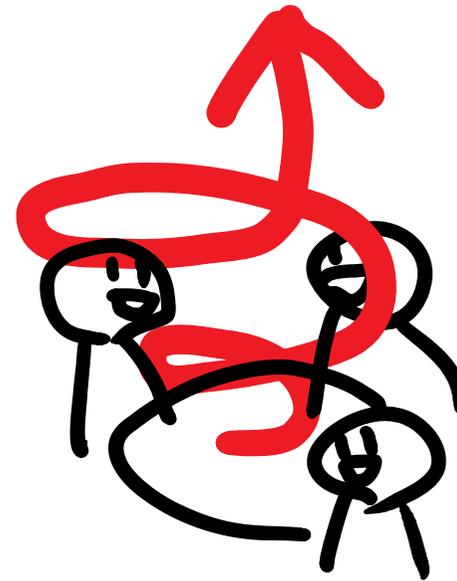


「プレイズ・ファースト」

(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

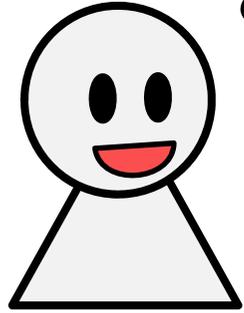
(肯定的心理 → (刺激) → 創造的思考)



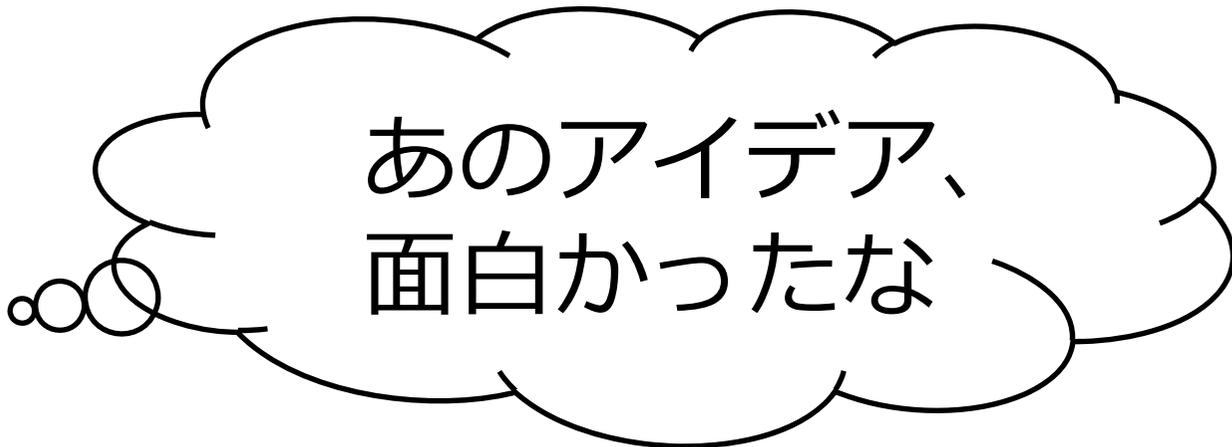
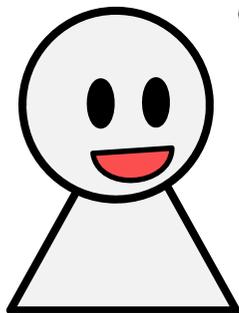
3

アイデアスケッチ

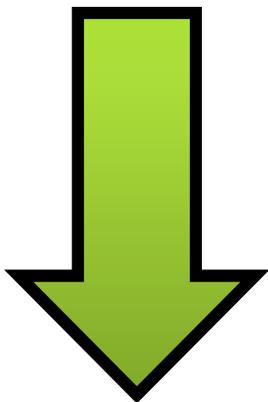
アイデアを書く



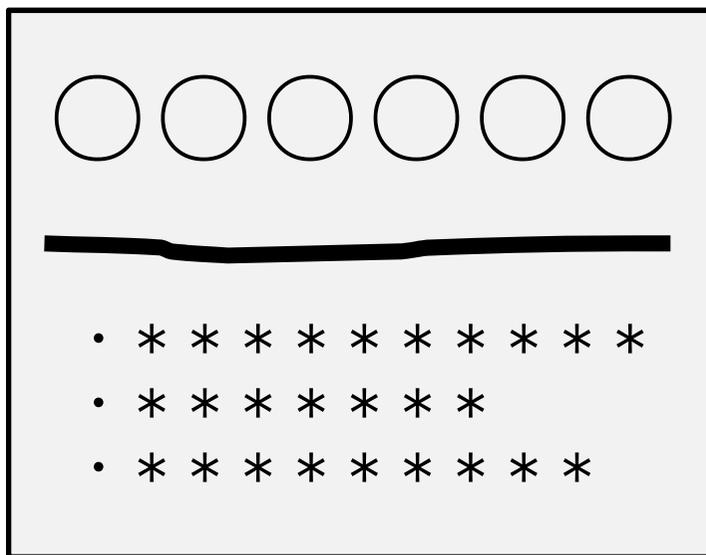
あのアイデア、
面白かったな



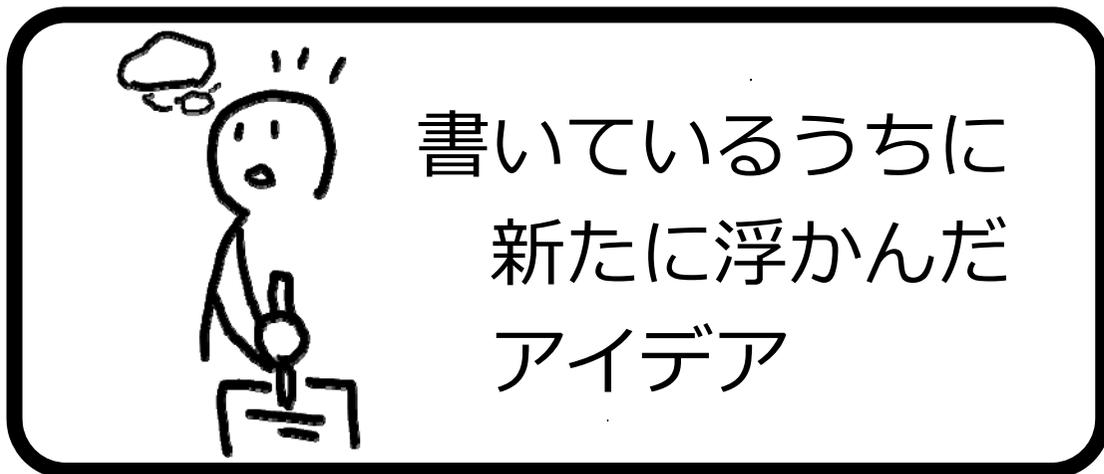
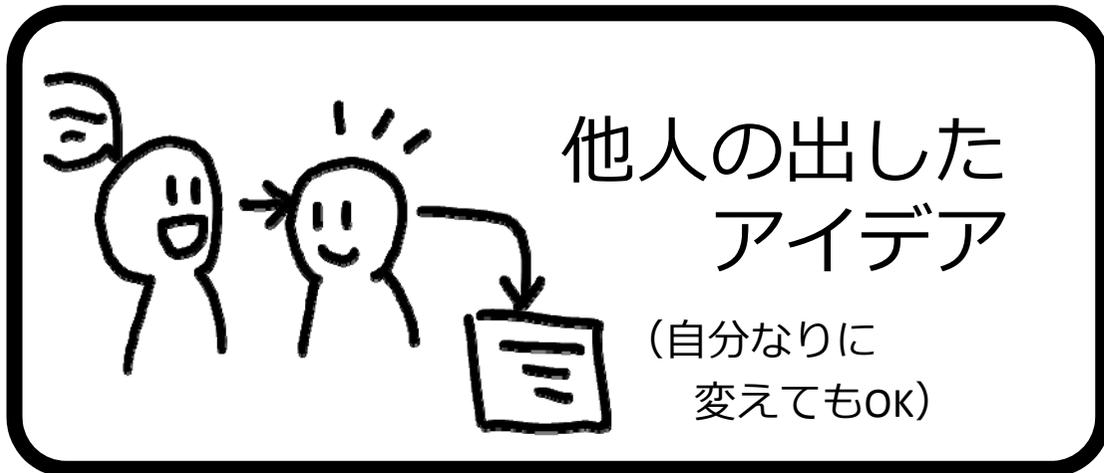
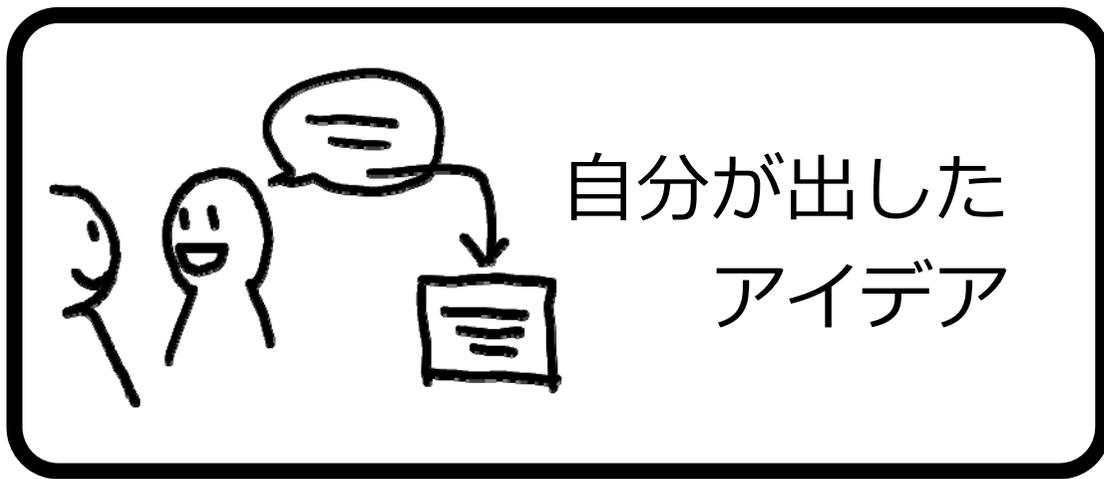
あのアイデア、
面白かったな



アイデアを、
少し具体化



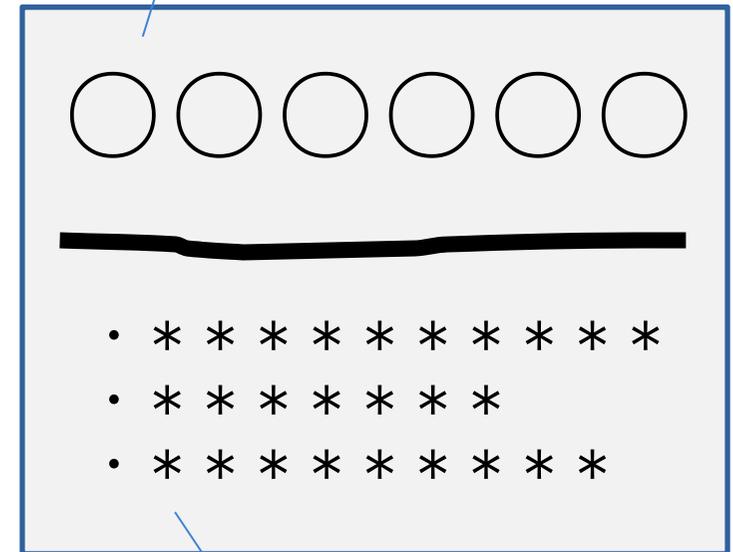
アイデア
・スケッチ



等々、頭の中を



アイデアのヘッドライン化



補足、詳細、3つまで!

- 1シート = 1アイデア
- 一人 3枚 以上
- 8分間 (+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）

-
-
-

このワークシートは、ダウンロードして印刷できます。
URLは <http://ishiirikie.jpn.org/article/54396742.html>
或いは 「石井力重 アイデア・スケッチ」で検索して下さい。

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）

宿題カフェ

アイデアの詳細や補足説明、3つまで（絵や図でもOK）

- こどもの宿題用スペース併設。親からは見える、聞こえる。
- ママ友との歓談も出来る。
- メニューに「家庭教師15分 500円」。
子どもが分からないところを、教える。
（スキルのあるお客さんが、稼ぐ側になるのもOK）

休憩

この間に、
さらにスケッチを
書いてもOK!

5分休憩 (再開 = 14:25)

4

ハイライト法

良案抽出

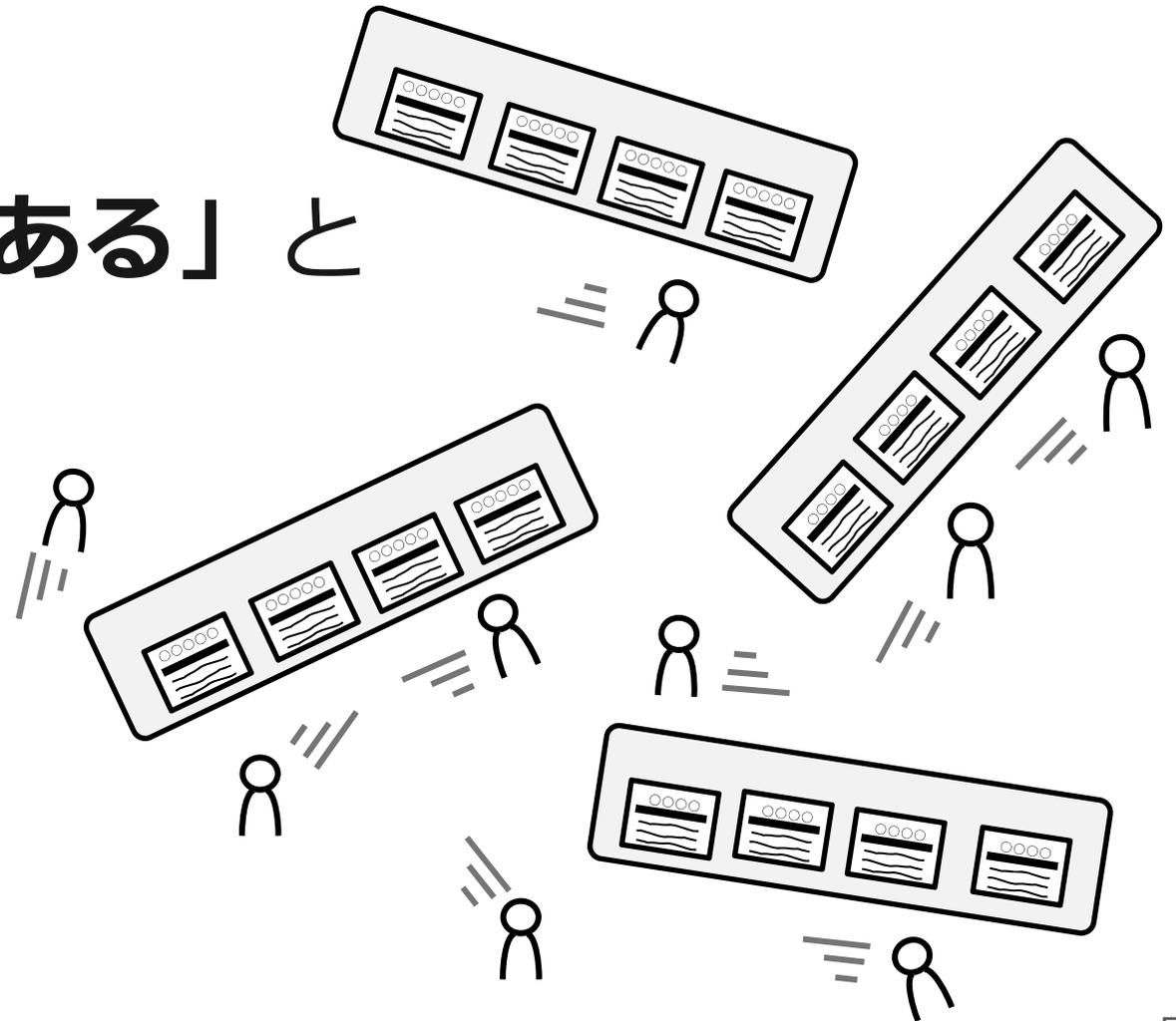
ハイライト法

テーブルを回る。☆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。

☆いくつでもOK

自分のスケッチにも
客観的に見て付ける



5

アイデア・レビュー

上位案+a を紹介

トップN個を紹介 (N=参加者総数/4)



この後、グループを作って、アイデアを発展させるワークを行います。このレビューの間に、あとで題材にしてみたい案を見つけておいてください。

情熱枠、あります。

“☆は多くなかった”

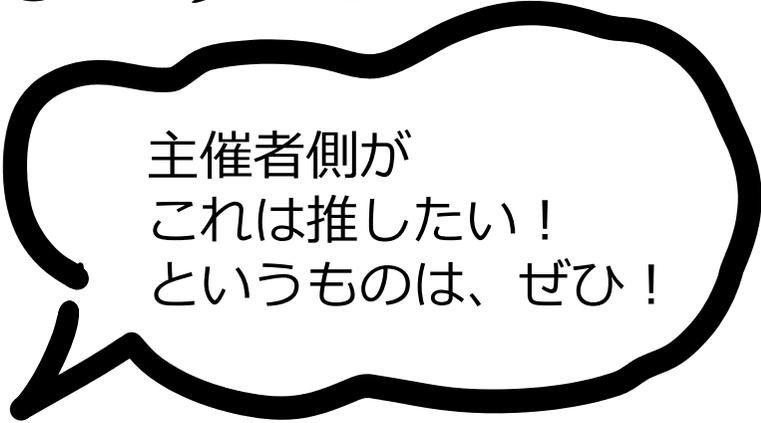
けれども、

“これはぜひチーム形成の核となるアイデアとして
ノミネートしたい！”

というものがあれば、出してください。
(2~3つ位、OKです。)

※それが意外と、いいアイデアに発展することもあるんです。

※でも、その後のチーム形成ワークで、そこにつく人数次第では
取り下げさせていただくことはあります。(その時はごめんなさい。)



主催者側が
これは推したい！
というものは、ぜひ！

6

託すワーク

アイデアの材料として“上位案+a”に託す

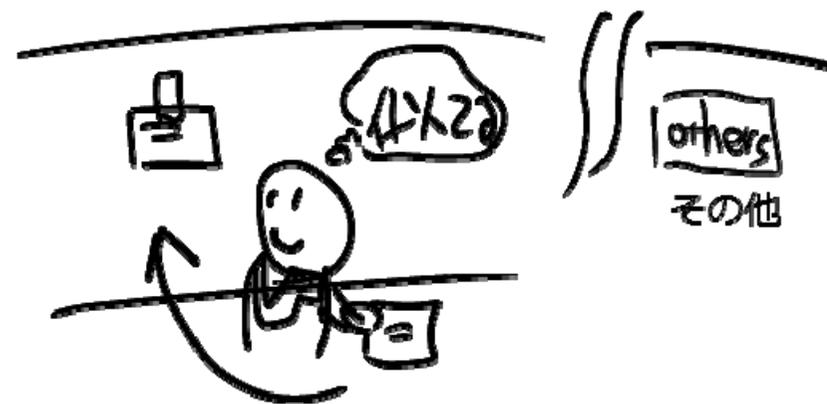
手持ちの全スケッチを託す (5分)

手元の紙 (スケッチ) は「似ている」「関連する」
「混ぜてみたい」と思う所に貼り付ける。

- ※ 託す理由：
そのグループに入った時に、
自分の案も関連案として、使いやすくなる。
発展ブレストの際に、「アイデアの材料」にもなる。

- ※ 託したからといっても、必ずしもそこに行かなくても結構です。
(逆に。場合によっては、人数調整でそこに入れない可能性も。)

- ※ “これは託さず、紙を持ち帰りたい!”というスケッチがあれば、
貼らない、という選択肢もOKです。



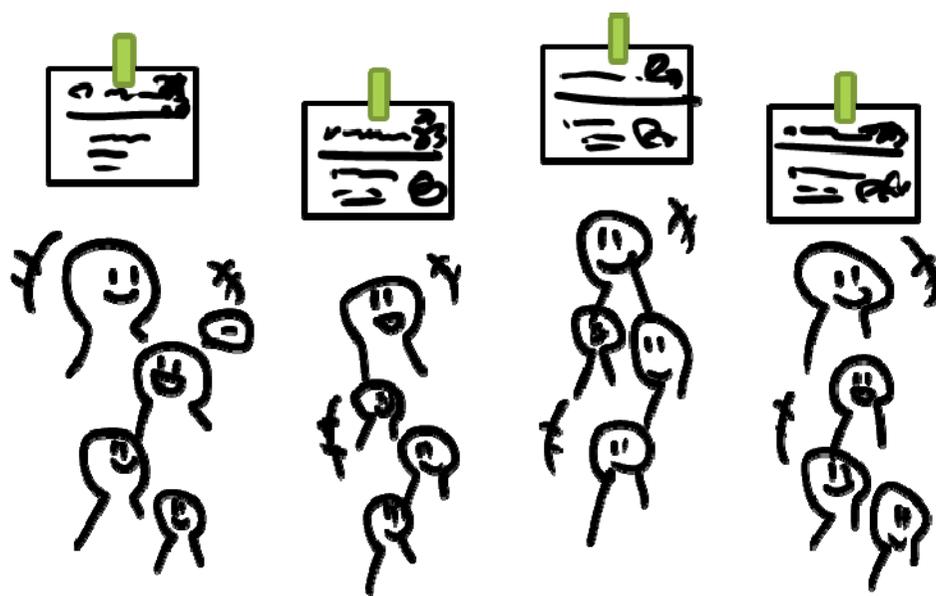
7

チームを作る

気に入ったアイデアの所へ集まる

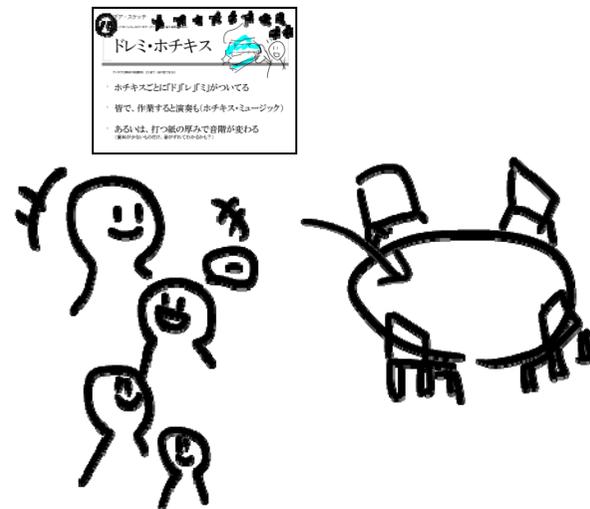
チームを作る (2分)

(上位アイデアを核に、Team Building)



- ① トップN案を壁に貼る < 済み >
- ② 各自、好きなアイデアに移動し、チームを形成 (5人前後)。
- ③ 少なすぎ (3人以下) の所は、解散し、少な目のチームに移動をお願いし、多すぎの所は、2つに分けるか、何名か、他へ移ってもらいます。

(机と椅子を確保してください)



人数分の椅子と机を確保して
荷物を持って集まる

(アイデアスケッチ群も
持っていく)

8

発展ブレスト

良案を発展させる

発展ブレスト (20分)

Development Brainstorming

お菓子や
コーヒーを
飲みながら
気楽に一。

- 元のアイデアを、発展させたアイデア
Build on the original idea
- 詳細部分のアイデア
Fill in the details
- 具現化への懸念事項とその対策アイデア
Identify the drawbacks and how you can overcome them

などなど。ブレストの仕方は各グループの自由裁量です。
Each group is free to create its own discussion



m

終わりに
(メッセージ)

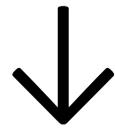
今日の話の参考文献

- ➡ **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）



メッセージ

Creative Cognition 実験



未踏の闇を行く信念

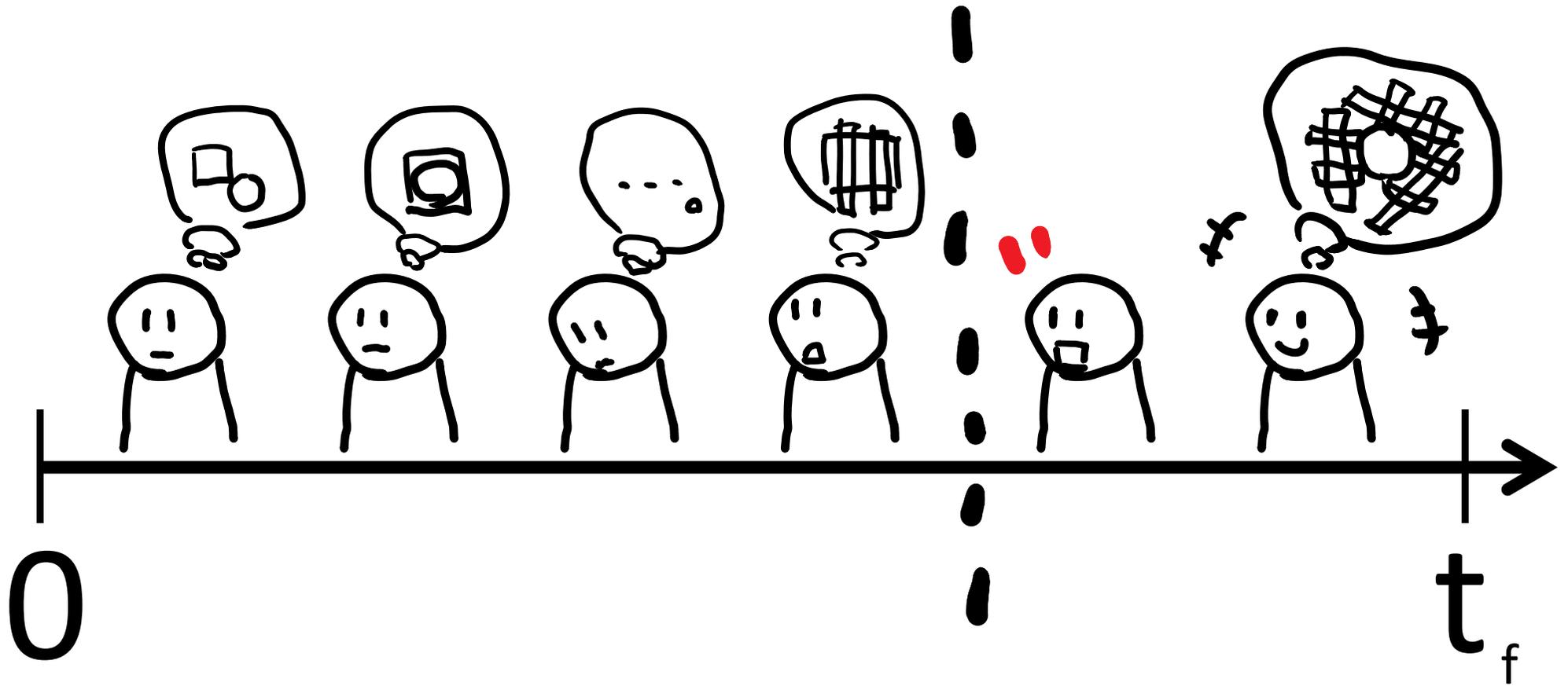
創造的認知

いくつかの実験

いくつかの「記号」を与える



組み合わせでデザインを考案する



やっていくうちに、閃いていく。

人の認知には、そういうところがある。

最後のメッセージ：

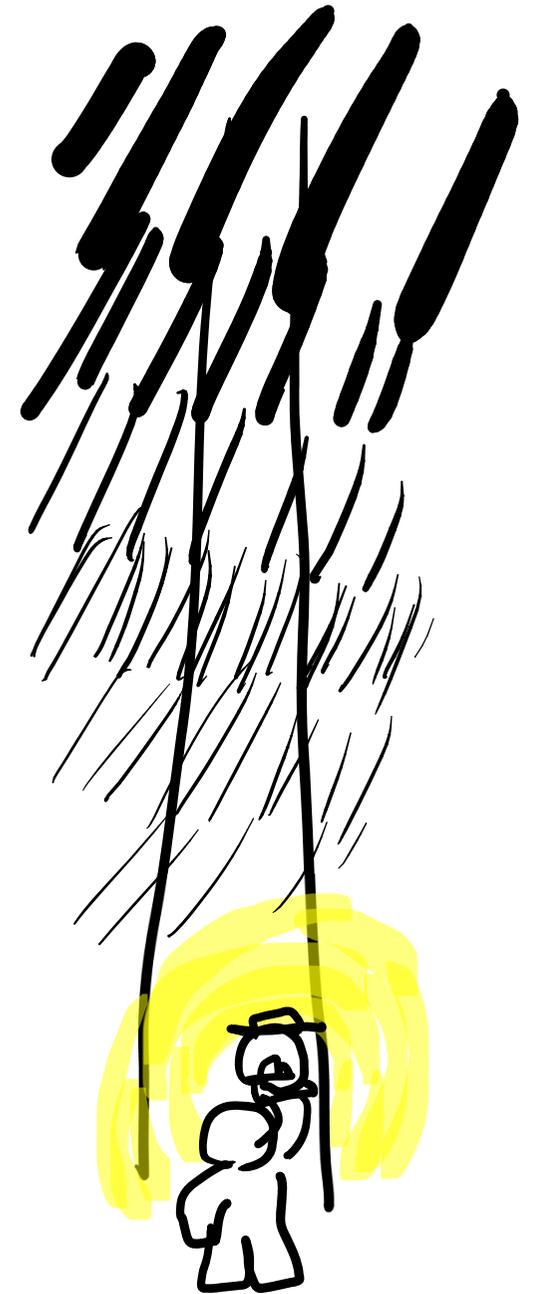
未踏の闇に対して、
人の認知の力という“光”は、それほど強くない。
せいぜい、二歩先を照らせる程度である。

「そんなのやっても無駄だよ」というのは
「二歩先の中には見えない」だけのこと。

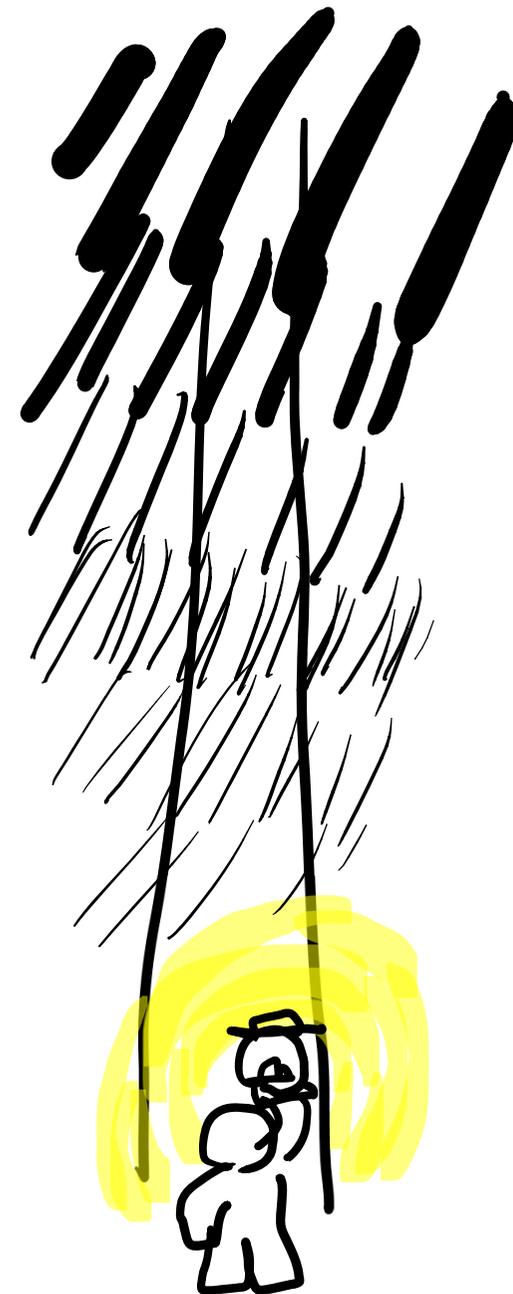
『自分でもよく分かんないけど、
可能性は、なんか、感じる・・・』

なら、それをハッキリ認識するには、
奥まで、闇の中を歩いてみるしかない。

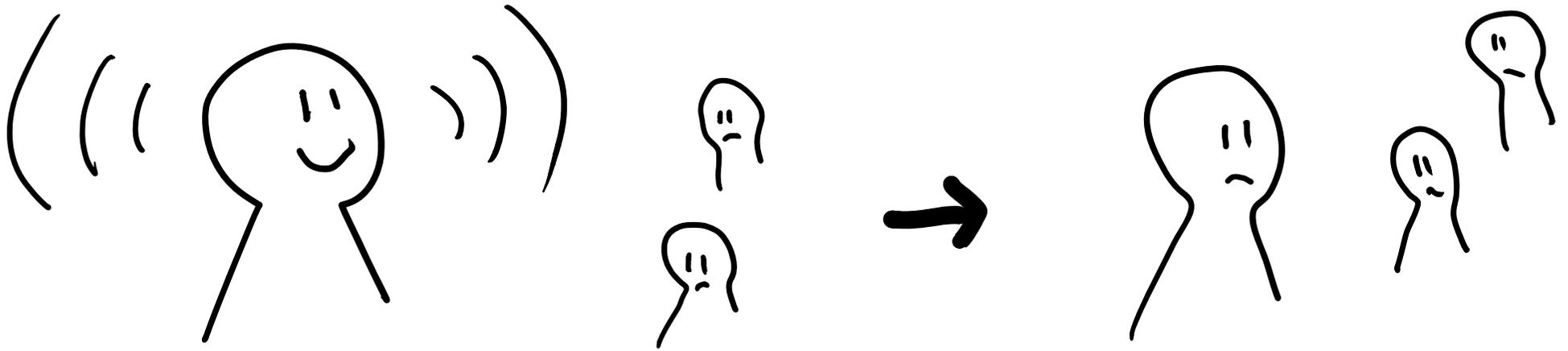
可能性を感じるなら、まずは、目の前の二歩を行け



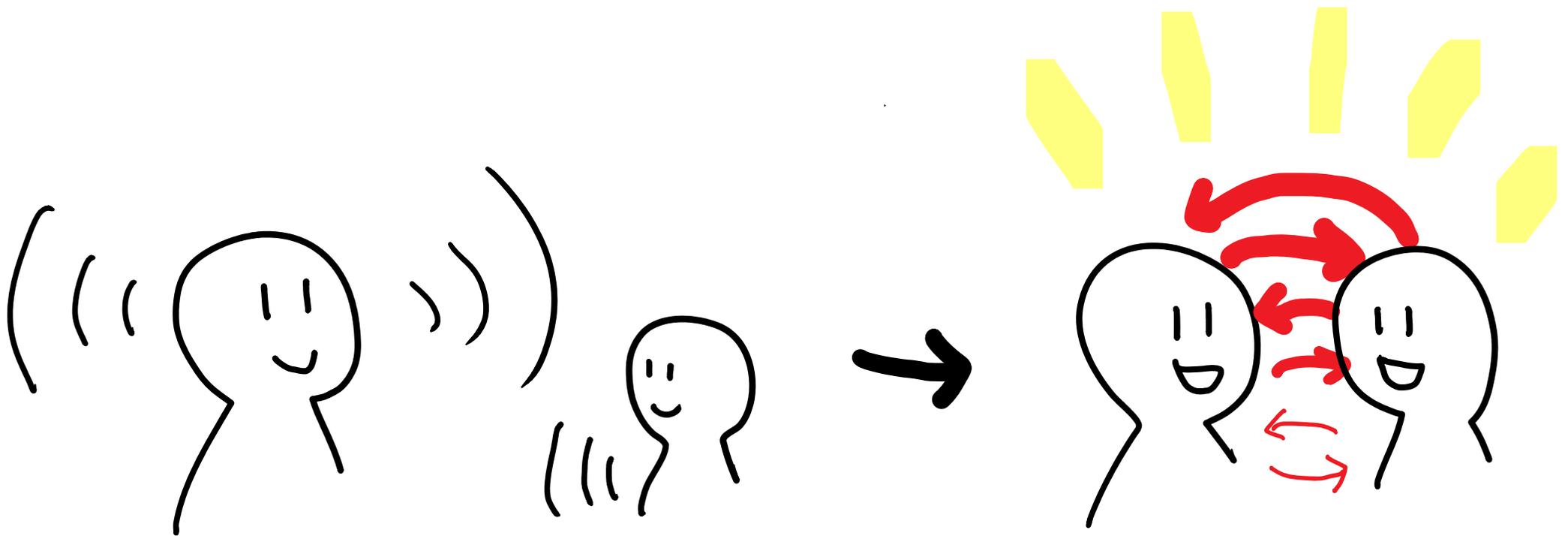
未踏の闇を行く信念



(・・・とはいえ、つらいもんはつらい、ですよ)



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

あなたの発するものに、共振し、
それを反射してくれる人が
この場には、
たぶん、たくさんいます。

ぜひ、いろいろな人と、
創造的な話し合うムードを
持続、発展させてください。

社内・社外にブレストできる友人が
いることって、
結構、大きいんです。



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 >

www.ideaplant.jp

石井力重

アイデアプラント代表

<http://ishiirikie.jpn.org/>

会場に入ったらすること (20min)

- 1) PC接続テスト & このスライドを表示 (2)
- 2) 発声練習 (2)
- 3) マイクテスト & iPodで「迎え入れ」の音楽 (1)
- 4) 無線マウス & 一番後ろの席から「見え方」チェック (3)
- 5) マーカーチェック (1)
- 6) 「絵タイムテーブル」を描く (5) ← (進行表を投影)
- 7) 資料チェック (1)
- 8) 水入手 (500ml × 3) (1)
- 9) 照明スイッチの確認 (仮シール) (2)

準備物リスト

ご準備いただきたいもの

- プロジェクター × 1
- ホワイトボード × 1
- プロッキー（もしくは、太くかけて裏うつりしないしないペン） × 一人一本
※これは、なければ、なしでもOK。各自の持参する筆記具でも出来なくはないです。
- A4白紙 × 一人10枚
- 印刷物（配布用スライド、アイデアスケッチ5枚） × 1人1セット
- のみもの・お菓子など・・・主催者さんのお好みで。

講師が持参するもの

- ノートPC
- 音楽 + iPod touch
- ボードマーカー
- ポストイット・ラベルシール（100片）