

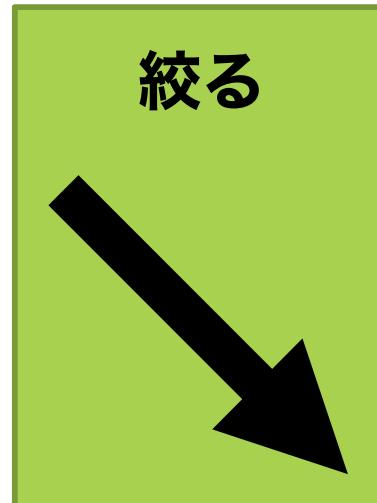
ロボットラボラトリ一殿向け【一日限定ワークショップ】
新規事業を立ち上げるためのアイデア発想講座

アイデア創出の技術

2009年7月22日
アイデアプラント
石井力重

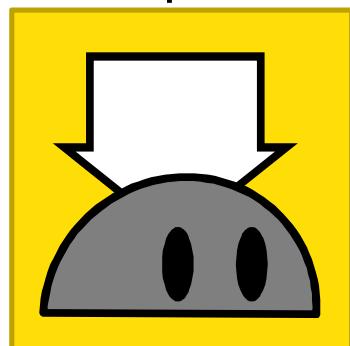
1. ご希望の手法を

優れたアイデア創出のための4フェーズ

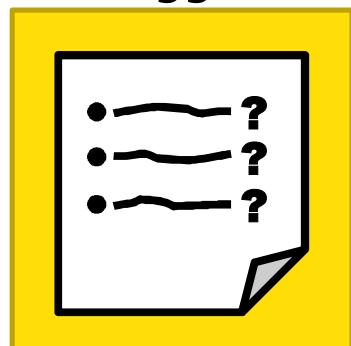


発想を促進するメソッド

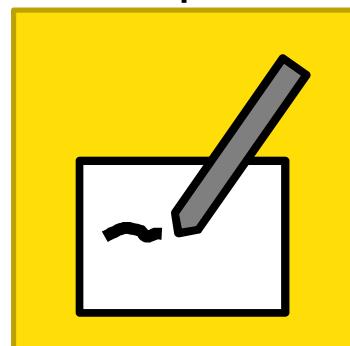
input



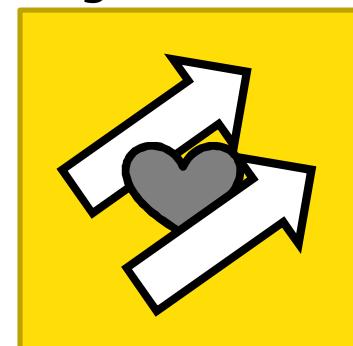
trigger



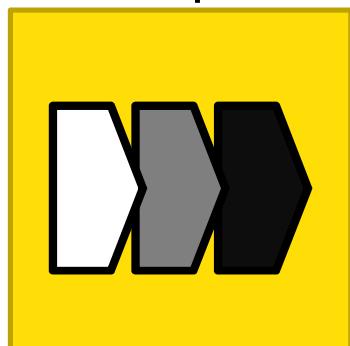
output



guideline



recipe



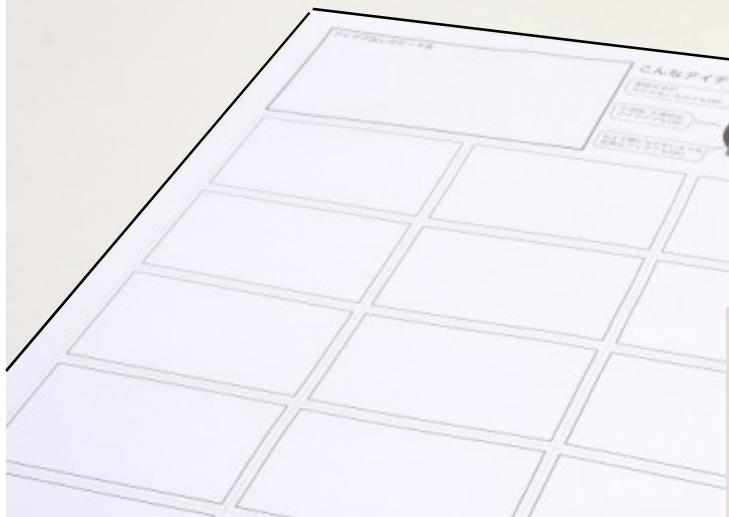
2. カードゲームで発想を



【智慧カード】

【ブレスター】

【ブレインライティング】



1 ブレインライティングシートを使ってみよう!

1. まず、ブレインライティングシートを用意します。6人で会議室で行ないます。
2. まず、アイデアを出し合います。6人に、それぞれ1枚のシートを配ります。
3. 次に、アイデアを出し合います。
4. 続いて、アイデアを出し合います。
5. 続いて、アイデアを出し合います。
6. 続いて、アイデアを出し合います。

30分(5分×6人)で
108個のアイデアを出すことが出来ました!!

2 優れたアイデアを抽出しよう!

1. まず、優れたアイデアを抽出します。
2. 次に、優れたアイデアを抽出します。
3. 次に、優れたアイデアを抽出します。
4. 次に、優れたアイデアを抽出します。
5. 次に、優れたアイデアを抽出します。
6. 次に、優れたアイデアを抽出します。
7. 次に、優れたアイデアを抽出します。
8. 次に、優れたアイデアを抽出します。

108個のアイデアから
魅力的なアイデア3~7個が抽出できました!!

＜時間があれば＞

3. アイデアを実際に、前で

新商品アイデアを
出したい製品を
募ります

(問題解決でもOK)

適した発想法を
選定します

⇒TRIZ理想解
⇒531ストレンジ
⇒発想トリガー

実際に前で
やってみます。

(お知恵を
貸してください)

より詳しい情報を入手する

- 本日の創造技法、ツール、スライドは、以下のURLに掲載しています。
- <http://ishiirikie.jpn.org/article/30703280.html>
- もしくは
「石井力重の活動報告」 + 「2009年7月22日」
で検索してください。)

**1⇒別スライド
(アイデア創出の技術)**

**2⇒ブレスター
(次のページ)**

3⇒ホワイトボード

- 代表グループで、テストプレイを行います。
- 恐縮ですが、前のテーブルに集まってください。
- クイックルールの内容をしようとしています。

**5分ではじめるブレスター
ブレスター・クイックルール**

1 パッジを取る(役を決める)

一人一つ、パッジを混んでください。
それが役で役割になります。

ブレスターの准拠人数は4人ですが、
2人もしくは3人でもできます。

ただし、赤のパッジは必ず誰かが
選んでください。
余るパッジは
余らされたままで結構です。

2 役カードを並べる

自分のパッジと同じ色のカードを手元に広げます。
10枚あります。

そのうち4枚「全員モード」という
カードがあります。
今は使わないで箱に戻してください。

残りの枚数、表にして並べます。
(他の人に見えてても大丈夫です)

自分のカードの内容は
あなたの指示です。
大きな文字部分を一通り見て、把握します。

3 TOIカードを並べる

TOIカードをよく切れます。
1人5枚づつ、TOIカードを取り、表にして並べます。
(他の人に見えてても大丈夫です)

カードの内容は
質問の指示でした。
発想のリガクです。
一通り並んで確認します。

残ったTOIカードは、
裏返し、山にして
中央に置きます。

4 テーマを選ぶ

テーマリストシート(10個のテーマ)
の中から、アイデア出しのテーマを
1つ選びます。
なるべく多くのメンバーが、
興味あるものが良いです。

図が「どれでいい」という場合や、
1分たって、決まらない場合は、
10個のテーマ(歯ブラシ)を
選択します。

これで、スタートするための
アイデム準備が整いました。

なお、30秒と15秒を計るために
時計が2つあると便利です。

5 それではプレイしてみよう!

5-1 勝利条件

ゲーム開始15分後、
手元のカードの最も多い人が負けです。
負けた人は、ほんのり罰すかしい、
知恵な罰ゲームがあります。

5-2 順番の決定

じゃんけんをします。
勝った人からはじまり、
それ以降、ずっと左へ回ります。

5-3 ゲームの基本アクション

普段から、カードに従って発言します。
そして、そのカードを場に捨てます。(1枚戻)
待ち時間は30秒です。

どうでも発言ができない時は、パスできます。
しかし、自分がいるところからTOIカードを取るこになります。(1枚戻)

なお、30秒以内に発言を始められない場合も
パス扱い(1枚戻)になります。

なお、アイデアはどんどんもので結構です。
「これって、無理がある…」
「しかし、どうやって実現すればいいかわからない…」
「アイデアといいには、当たりまえすぎるかな」と感じるものでも、OKです。

このゲームの開発は「未成熟なアイデア」でよいので、
パスせず、とにかくアイデアを書うことを目指してください。

5-4 進め方(1順目)

TOIカードのを使います。間に輪ゴムを得た
アイデアを出し、そのカードを捨てます。

たとえばテーマが「歯ブラシを50%長持ちさせるには?」の場合、手元のTOIカード
「目的の歯をどのように組み合わせることができるか」を使ったらね。
「じゃあ、歯ブラシが取いたら、開いた部分で
緑色をしててそれを取って、次第にブラシの
毛が開けるようになります。」
などのように、アイデアを出します。

このアイデア、衛生面の問題はありますが、
このゲームの開発は「未成熟なアイデア」で結構です。

時間は30分しかありません。「このアイデア、難しいかな…」と思って、
まよひながらも、とりあえず思い始めるようにしてください。
なかには、関係なさそうなTOIカードもあります。
無理を承知で、使ってみましょう。

5-5 進め方(2順目~)

2順目からは、TOIカードか役カード、好きな方を使います。

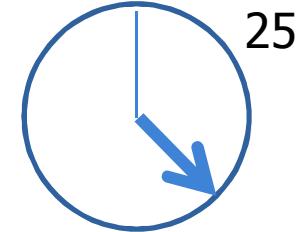
役カードを使う場合(黄、緑、青)

たとえばテーマが「歯ブラシを50%長持ちさせるには?」
の場合は、他の人が手元の役カード「アイデアを
3個言います」を使ったらね。
「じゃあ、上の歯だけ離す。磨く時間を半分でやめる。
二日に一回歯食い、歯磨きもその日はしない。」
などのようなアイデアがいいので、どんどん出します。

役カードを使う場合(赤)

赤の役は、アイデアを発言ではなく、誰かを褒める。
という役を、担っています。
他の人、直前の人の、あるいは、自分が既に言った
アイデアについて、カードの指示する方向から。
「それいいね。だって、今からでも出来そうだから」
などのように褒めてください。
些細なことでもいいので、良い点を見つけて、褒めます。

【実践】 ブレスター



- **じゃんけん**で、リーダを決めて下さい。
- その人が、役割を選びます。
– あとは、「**赤→黄→青→緑→赤**」の順に。
- テストプレイを元に、実施してください。
- **迷った時は**、クイックルールを見て、
リーダの独断で決めて結構です。
- ルールに厳密でなくて結構です。

5-7 ゲームを楽しむコツ

いつでも、盛り上げるような
合いの手を入れてください。

自分の番でない時も、
誰かのアイデアにマメにあいづちや
合いの手（「それ、いいですね」など）を
入れると、自分の番の時、アイデアを
思いつきやすく・口にしやすくなります。

なお、合いの手ついでに、
便乗アイデアを思いついたら、
それをそのまま、発言しても結構です。
自分の番ではないので、
カードは減らせませんが、
場のムードがよくなり、
徐々にホットな流れを作ることができます。



16:00まで

ブレインストーミング の4つのルール

(創造的な考え方のガイドライン)

ブレストの4つのルール

- ・カードをお配りします。

ブレストの4つのルール

アイデアを拓げる時は

判断遅延	1. ネガティブな判断を遅延しよう (批判をしないようにしよう)
突飛さ歓迎	2. 突飛なアイデアを歓迎しよう (自由奔放に考えよう)
質より量	3. 質にこだわらずたくさん出そう (大量に発案しよう)
他の人に便乗	4. 他の人に便乗し出そう (既出アイデアを活用して、 改善バージョンのも作ろう)

メンバーがブレストに慣れないうちは「判断遅延」だけでも、結構です

創造的な考え方のガイドライン

- 頭の中には、拮抗する2つの力がある
 - 「創造能力」
 - 「判断能力(批判能力)」
-
- 大人の頭は「判断能力」が強く効き過ぎます。
 - 創造能力のパートでは、ひとまず判断能力をオフにしておくだけでだいぶ良くなります。
 - 具体的に4つのガイドラインがあります。

コツ（1）

- 人は、一度にたくさん新しいガイドラインを利用しようとすると、逆にパフォーマンスが落ちてしまいます。
- まずは、気に入ったもの1つだけを参考にしてみるだけでも結構です。
- それだけでも、普段のアイデア出しよりも質的に発想力は高まるでしょう。

コツ (2) (3)

- 「判断遅延」が重要度の50%を占めています。
 - 「良い変わらかの判断は、後回し。今から20分間はとにかく、アイデアを出そう」と決めるだけでも、かなりブレストに近い状態になれます。
- 二段階ブレスト「先what 後how アイデア出し」
（「アイデア・スイッチ」P159～166）
 - 判断遅延、（あるいは、批判禁止）を
共有しがたい場でも実行可能な「ブレスト」のスタイル。

コツ (4)

- BS(ブレスト)と、BW(ブレインライティング)の中間的な会議スタイル
「カード・ブレインストーミング」
- フリップをもたせて、3分アイデアを書いてもらい、一斉に掲げてもらう。そうすることで、発言の苦手な人が、アイデアを出しやすくなる。

結局のところ、
何を覚えておけばいい？

⇒4つのルール
(カードを、手帳に。)

雰囲気として
しつていれば
4つのルールは
効果的に実践できます。

プレストの4つのルール

アイデアを拓げる時は

- | | |
|--------|---|
| 判断遅延 | 1. ネガティブな判断を遅延しよう
(批判をしないようにしよう) |
| 突飛さ歓迎 | 2. 突飛なアイデアを歓迎しよう
(自由奔放に考えよう) |
| 質より量 | 3. 質にこだわらずたくさん出そう
(大量に発案しよう) |
| 他の人に便乗 | 4. 他の人に便乗し出そう
(既出アイデアを活用して、改善バージョンのも作ろう) |

メンバーがプレストに慣れないときは「判断遅延」だけでも、結構です

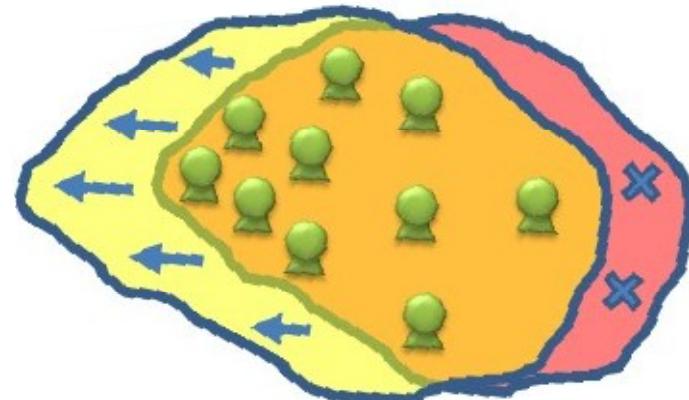
メッセージ

明日生まれる事業機会については 万人が同じスタートラインにいます。

人間は常に未充足を生み出します。
既存の市場は必ずしほみ、
新しい市場が「毎日」生まれます。

明日生まれる事業機会については
万人が同じスタートラインにいます。

(既存を守ると同時に)常に新しいことを企画し、
取り込んでいくことが、必要です。



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

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

創造支援が必要な時には、いつでご相談ください
新しいことに挑戦するあなたを全力で応援します。