

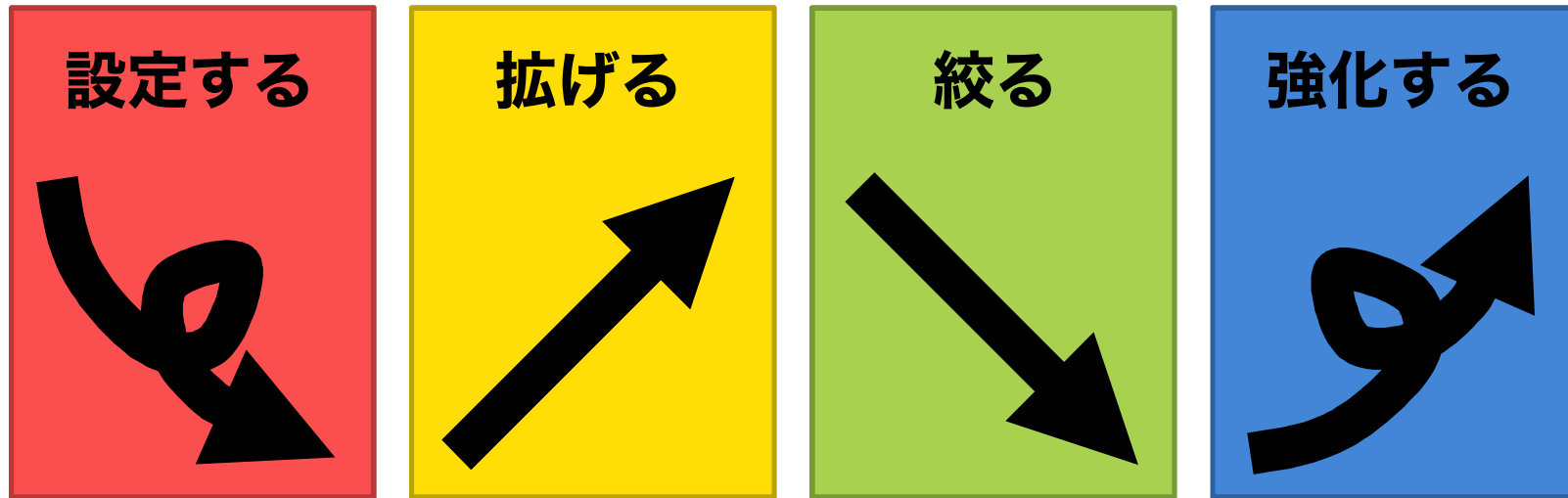
ロボットラボラトリー殿向け【一日限定ワークショップ】  
新規事業を立ち上げるためのアイデア発想講座

# 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

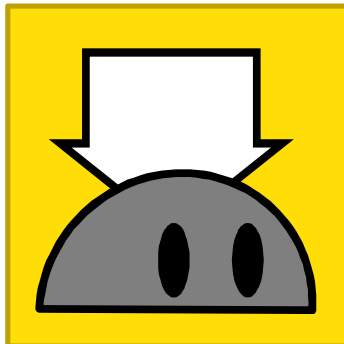
# **1. ご希望の手法を**

## 優れたアイデア創出のための4フェーズ

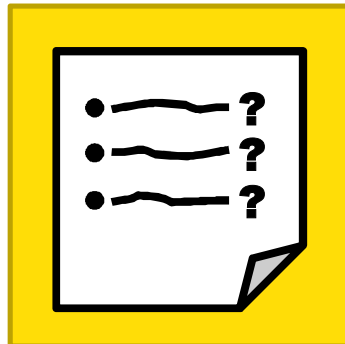


発想を促進するメソッド

input



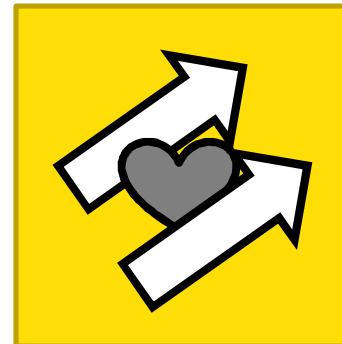
trigger



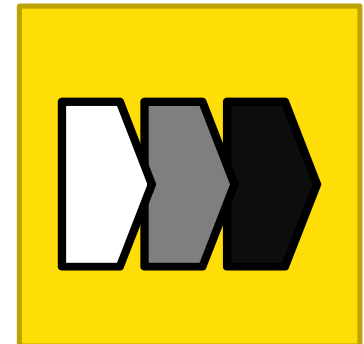
output



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. 1人1人、1枚のシートに「アイデア」を記入します。記入したシートを隣の席の人に渡します。

2. 隣の席から渡されたシートを受け取り、記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

3. 1枚のシートに記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

4. 隣の席から渡されたシートを受け取り、記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

5. 1枚のシートに記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

6. 隣の席から渡されたシートを受け取り、記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

30分(5分×6人)で  
108個のアイデアを出すことができました!!

## 2 優れたアイデアを抽出しよう！

1. 1人1人、1枚のシートに「アイデア」を記入します。記入したシートを隣の席の人に渡します。

2. 隣の席から渡されたシートを受け取り、記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

3. 1枚のシートに記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

4. 隣の席から渡されたシートを受け取り、記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

5. 1枚のシートに記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

6. 隣の席から渡されたシートを受け取り、記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

7. 1枚のシートに記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

8. 隣の席から渡されたシートを受け取り、記入されたアイデアを自分のシートに記入します。

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分ではじめるプレスター プレスター・クイックルール

#### 1 バッジを取る(役を決める)

一人一つ、バッジを選んでください。  
それが役で役になります。

プレイの参加人数は4人ですが、  
2人もしくは3人でもできます。

ただし、赤のバッジは必ず誰かが  
選んでください。  
赤のバッジは  
赤の役でプレイします。



#### 2 役カードを並べる

自分のバ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。

今は使わないので箱に戻してください。

残り6枚を、表にして並べます。  
(他の人に見えても大丈夫です)

自分のカードの内容は  
あなたへの指示です。  
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カードをよく切ります。

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

カードの内容は  
質問の形をした、  
発問のトリガーです。  
一通り読んで把握します。

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、  
興味あるものを選びます。

皆が「どれもいい」という場合や、  
1分たっても決まらない場合は、  
10番のテーマ (黄緑) を  
選びます。

これで、スタートするための  
アイテム準備が整いました。

なお、30秒と15分を計るために  
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。

負けの人には、ほんのり助すらしい、  
知的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

番がきたら、カードに従って発言します。  
そして、そのカードを横に捨てます。(1枚3秒)  
持ち時間は30秒です。

どうしても発言ができない時は、パスできます。  
しかし山からTOIカードを1枚ひくことになります。(1枚増)

なお、30秒以内に発言を始められない場合も  
パス扱い (1枚増) になります。

なお、アイデアはどんなもので結構です。  
「とって、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...」  
「アイデアというには、当たりまえすぎるかな...」  
と感じるものでも、OKです。

このゲームの間は「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言うことを目指してください。



#### 5-4 進め方 (1順目)

TOIカードのみを使います。問いに答えるを得た  
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「黄緑を50%保持  
させるには?」の場合、手元のTOIカード  
「目的同士をどのように組み合わせることが  
できるか」を使うならば、  
「じゃあ、黄緑が聞いたら、聞いた部分で  
結果をなでこまを取って、次第に黄緑の  
毛が伸びるようになる...」  
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、  
このゲームの間は「未成熟なアイデア」で結構です。

時間は30秒しかありません。「このアイデア、難しいかな...」と悩んでも、  
まよいながらも、とりあえず言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~)

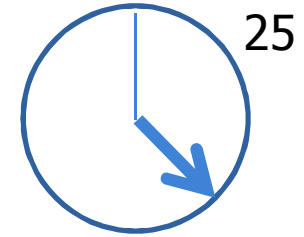
2順目からは、TOIカードが役カード、好きな方を使います。

役カードを使う場合 (黄、緑、青)  
たとえばテーマが「黄緑を50%保持させるには?」  
の場合、緑の人が手元の役カード「アイデアを  
3冊言います」を使うならば、  
「じゃあ、上の席だけ置く。置く時間を半分でやる。  
二日に一回食べる。歯磨きもその日はしない...」  
などというアイデアを出します。

役カードを使う場合 (赤)  
赤の役は、アイデア発言ではなく、誰かを褒める、  
という役割を、担っています。  
他の人、言前の人、あるいは、自分が取った  
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。  
褒めなくてもいいので、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、**リーダー**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、**リーダーの独断**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・口にしやすいです。

なお、合いの手のついでに、  
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

アイデアを広げる時は

判断遅延

突飛さ歓迎

質より量

他の人に便乗

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)
2. 突飛なアイデアを歓迎しよう  
(自由奔放に考えよう)
3. 質にこだわらずたくさん出そう  
(大量に発案しよう)
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、一度にたくさんの新しいガイドラインを利用にしようとする、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。
  - 「良い変わるかの判断は、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ります。
- 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  
しっていれば  
4つのルールは  
効果的に実践できます。

#### ブレストの4つのルール

アイデアを広げる時は

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

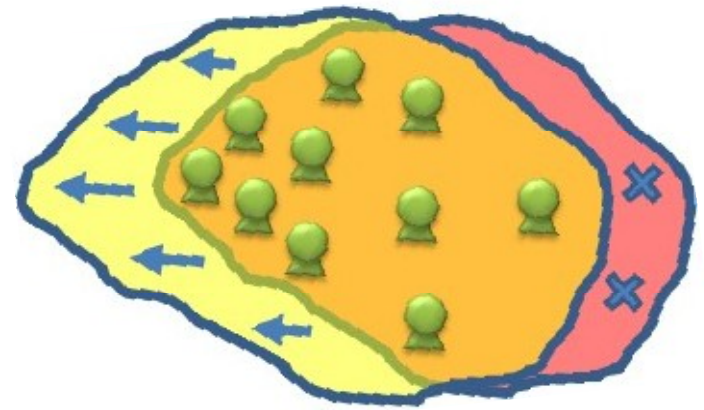
**メッセージ**

# 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ぼみ、  
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、いつでもご相談ください  
新しいことに挑戦するあなたを全力で応援します。