



2011年11月22日 13:30～17:30  
仙台銀行ビジネスクラブ

現地更新版（SCAMPER追加版）

# アイデアから新たな仕掛けを作るセミナー アイデア創出術 Part II

アイデアプラント  
石井力重

rikie.ishii@gmail.com

# 講師、自己紹介

人がアイデアを出すプロセス  
を研究しています

ゼロから紡ぎ出していく。

何か新しいものを創りだす。

・・・そんな場面で  
無意識にしている「考え方」

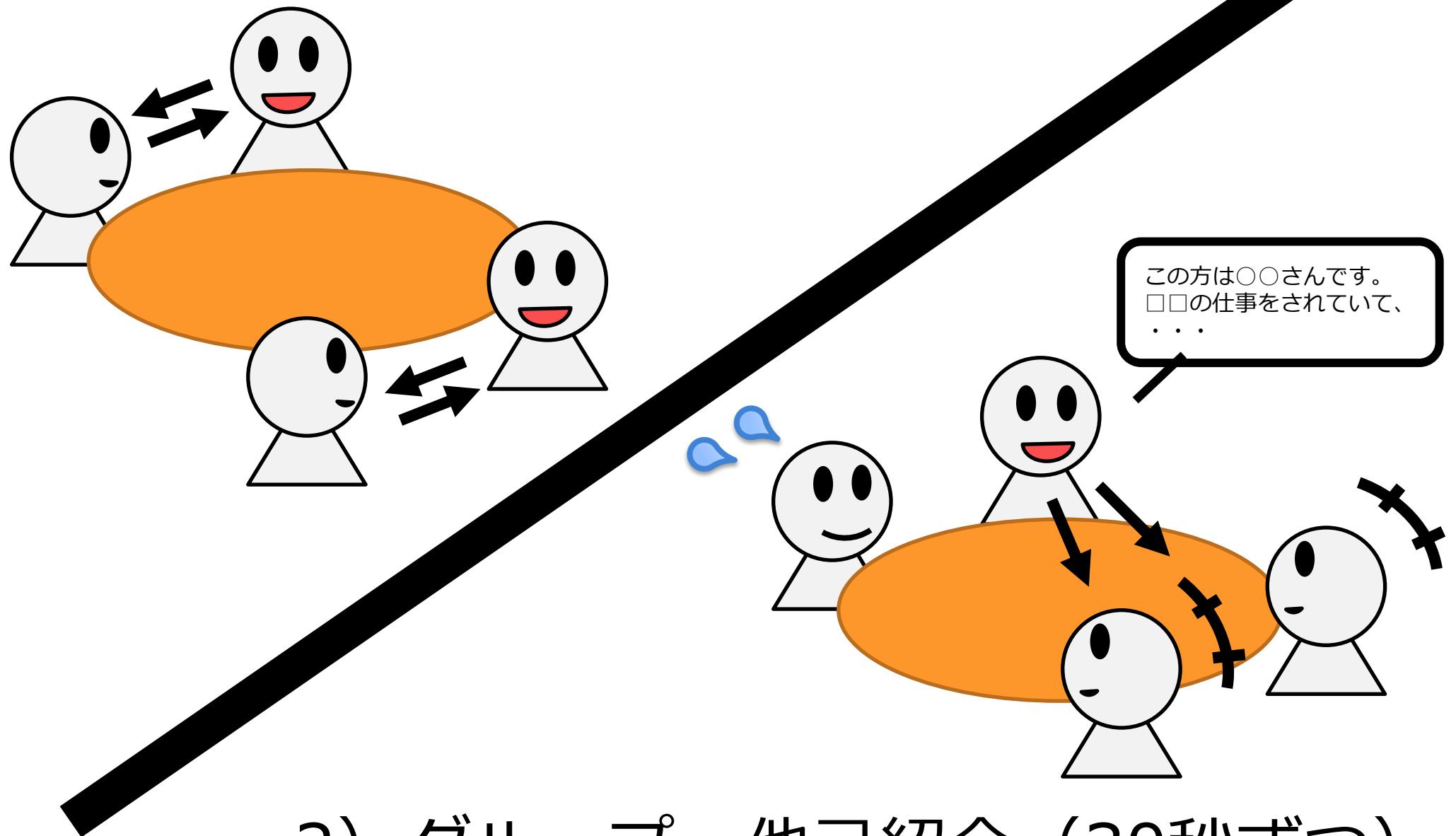
そのコアを知ると、  
アイデア創出の能力は、ある程度、  
意図したとおりに使えるようになります。

創造についての研究は、未踏の部分も、まだ沢山ありますので、望むままに100%、とは言えませんが。

1

『他已紹介』

# 1) ペア、自己紹介（30秒ずつ）



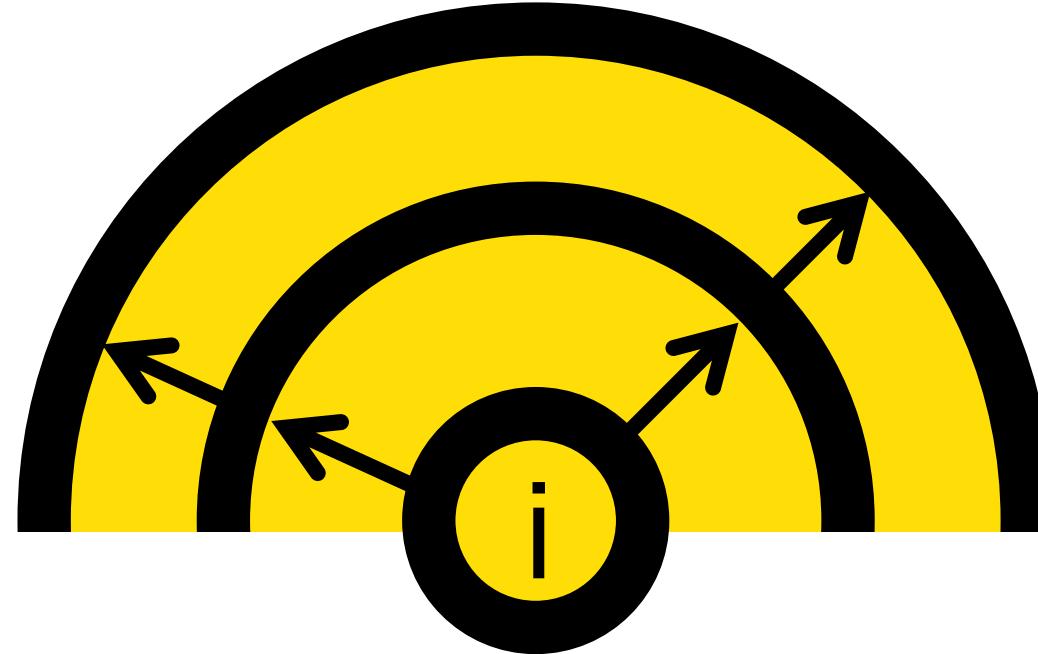
# 2) グループ、他己紹介（30秒ずつ）

3

新事業の努力と  
アイデア

新事業を開発する時、  
組織は大きな努力をします。

# 新事業



その起点には、新しいアイデア(或いは仮説)があります。

新事業を、努力して構築していくわけですが、  
土台となるアイデアが弱いと、  
積み上げる努力が実りにくい。

**アイデア創出**という行為は、  
非常に属人的。不定形。

しかし今後、ますます増える。

(もう少し、余談)

アイデアはどれ位いるのか？

- ・創造学会のある研究発表
- ・リサーチクエスチョン

企業の開発した新製品が、  
**「革新的製品」**になる場合と  
**「普通の製品」**になる場合は、何が違う？

- ・FFE理論のフレームワークで大規模調査した。

- ・企業の開発した新製品が、「革新的製品」になる場合と「普通の製品」になる場合は、何が違う？



- ・予想に反し、企業活動の多くは、とても似ていた。
- ・しかし、1つだけ顕著な違いがみられた活動が。

「革新」は「開発のアイデア創出量」が、多い。

⇒ 「1.6倍」

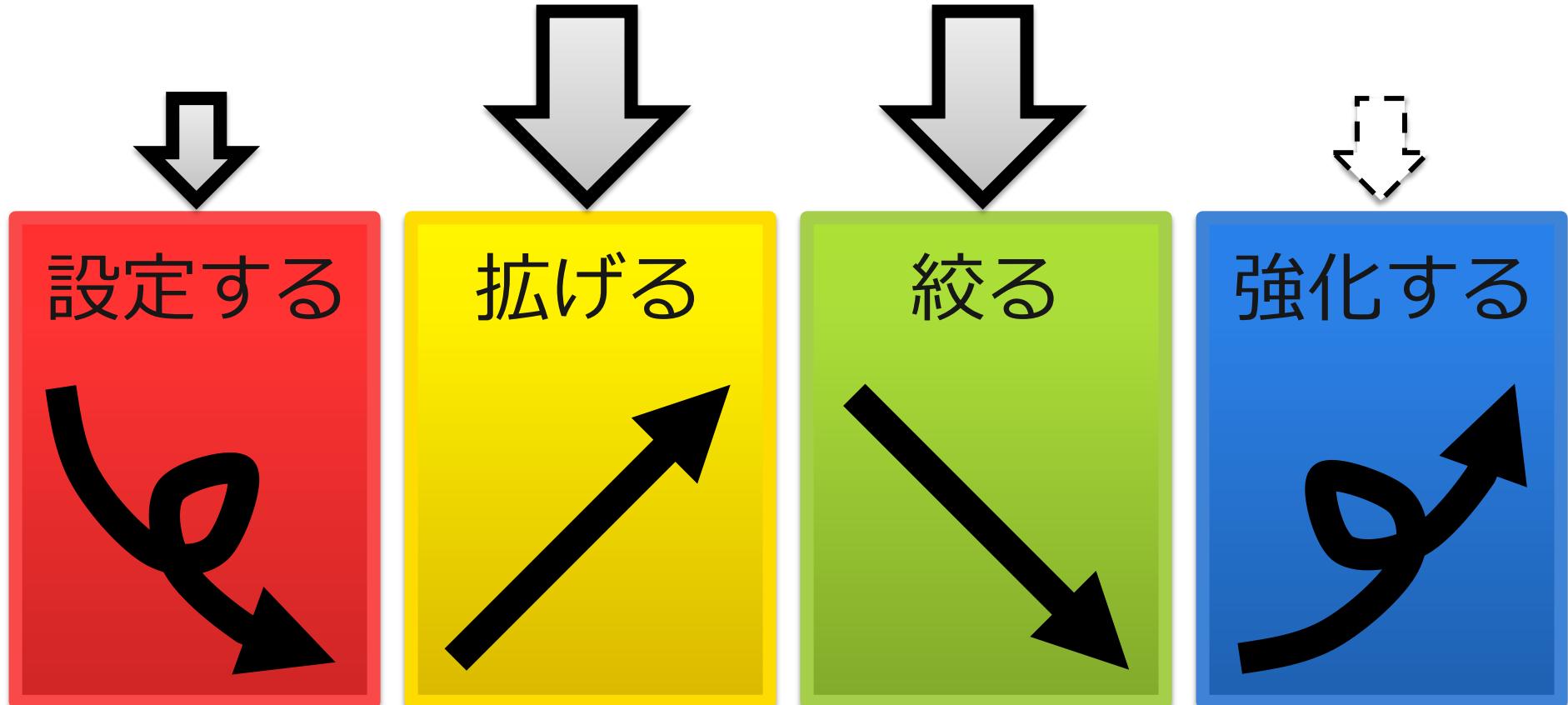
# しかし、可能だろうか？

- ・ 今でも充分にアイデア出しに時間をかけている
- ・ それを1.6倍にすることは、簡単ではない  
人？時？・・・

# 創造工学

(アイデアを作り出す手順やパターンを有する思考技術)

- CPS (Brainstormなど) (米)
- TRIZ (発明原理40パターンなど) (露)
- 他 (KJ法 (日) 、 TILMAG (独) 、 (瑞) …)



# 4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

# 0. 導入

(1～3) 他己紹介、他 (22)

本日の内容

---

## 1. テーマ設定ワーク

(4) 良いテーマを設定するワーク (20)

## 2. アイデア創出ワーク

(5) ブレスター (カードゲームでアイデアだし) (30)

(6) アイデアスケッチワーク (40)

アイデアの書き出し

良案抽出

良案のレビュー

SCAMPER  
を急遽追加

## 3. アイデアの評価ワーク

(7) IDEAVote (テーブルゲームでアイデア評価) (35)

## 4. アイデアの実現性を上げる方法

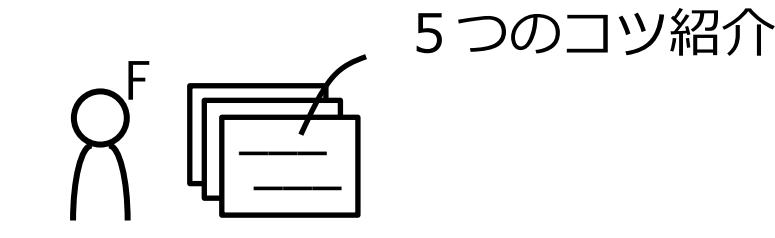
(8) PPCOプロセス (60)

4

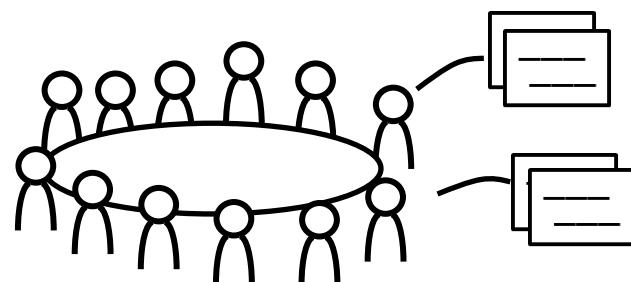
# テーマ設定ワーク

発想を引き出しやすい課題を作る

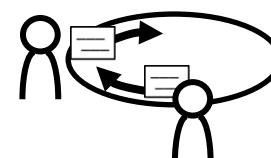
# テーマ設定ワーク



① テーマ設定のコツ、紹介



③ 回して☆を付ける  
(面白い、取り組みたいもの)

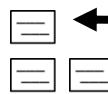


☆12

☆11

☆10

☆9



0   



④ テーマ、決定

# テーマ設定のコツ

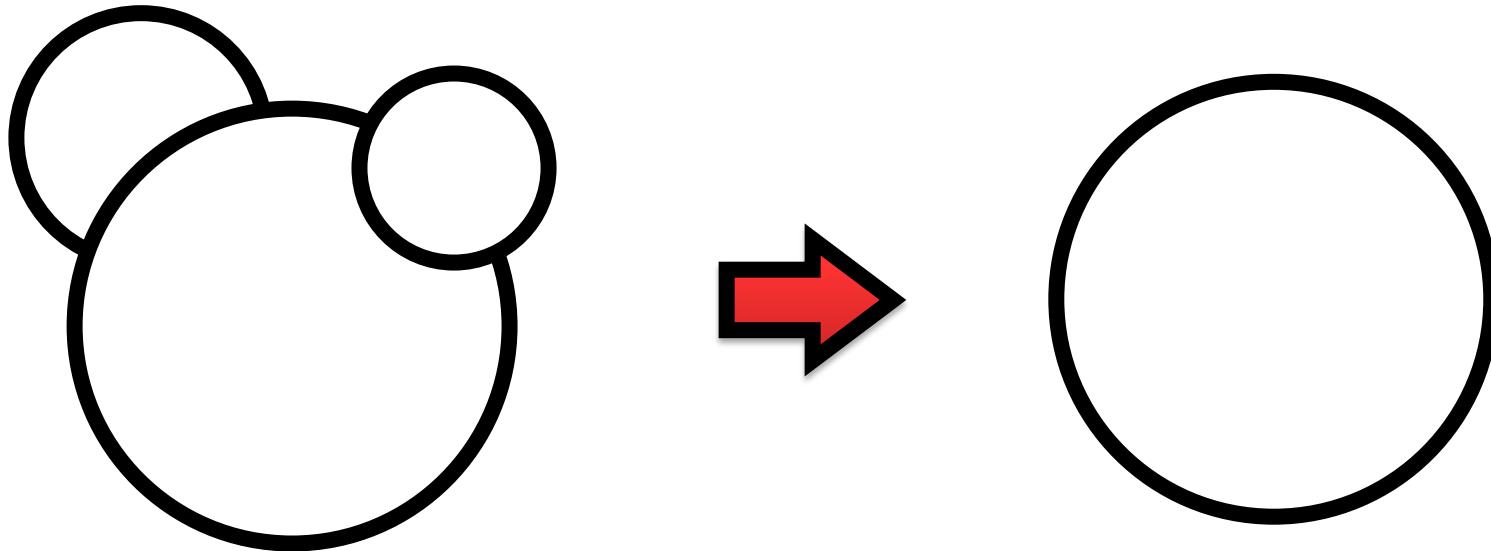
発想を引き出しやすいテーマの作り方

アイデアワークの成否の8割は  
テーマ設定の良し悪しに依る。

よいテーマを設定するには  
どうすればいいだろうか？

1

1つ化



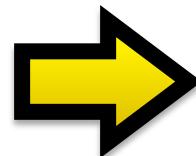
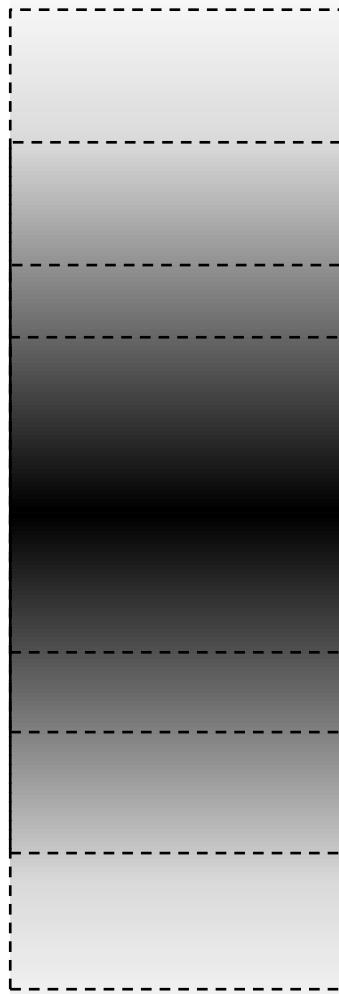
## 問題を 1つにする

人は複数の問題を同時に考えると十分に本来の思考能力を使うことができない。複数の問題を包含している場合は、どんどん分解し、一番重要な問題 1つを発想のテーマにする。なお、必ずしも「削る」方向にしなくてもよい。問題を包含するように、大きな問題1つにする場合や、その中間で、中途半端に、ある部分は剥ぎ取り、ある部分は問題を拡げて1つにする場合もある。この操作で、最も大事なことは、当初の問題を、より良く近似できるように「1つ化」をすることである

2

制限

広すぎる条件範囲



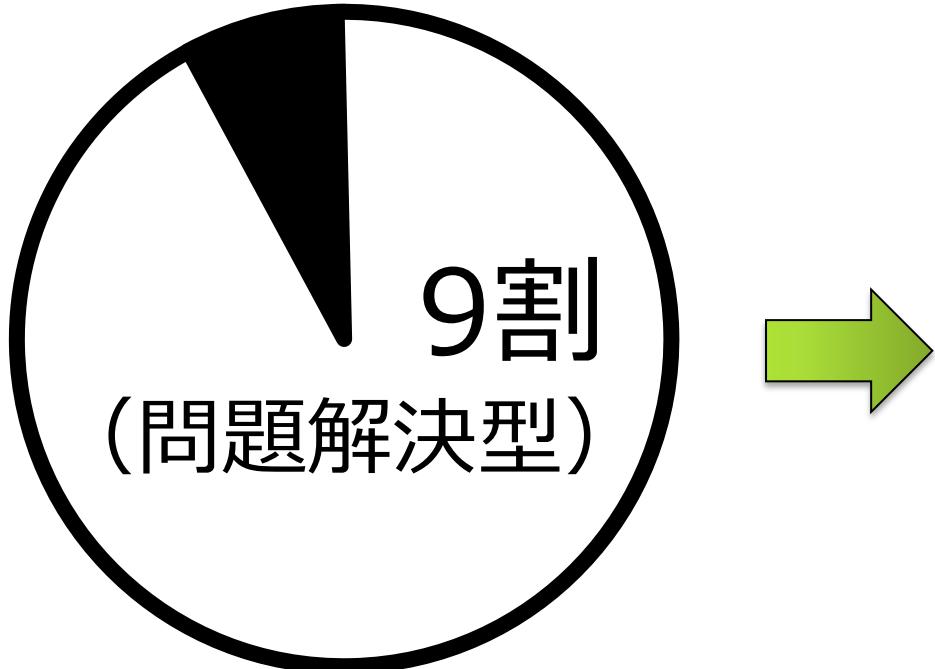
## 範囲を制限する

問題のパラメータが非常に範囲を含むと考えにくい。そういう場合は積極的に、ある程度の狭い幅に限定する。あいまいな条件を具体的な条件に狭くすると、発想力は強く引き出すことができる。条件を狭めていくと、次第に「発想しやすい頃合いの狭さ」感覚がつかめてくる。当然、アイデアは当初の条件よりも狭い「特殊解のような状態で解く」感じになる。3つぐらいの限定範囲で、特殊解（アイデア）が得て、当初の広い条件にむけて、アイデアを拡張する。

3

テーマ定型文

## 世の中のアイデア出し



テーマ定型文

○○するには、  
どうすればいいか？

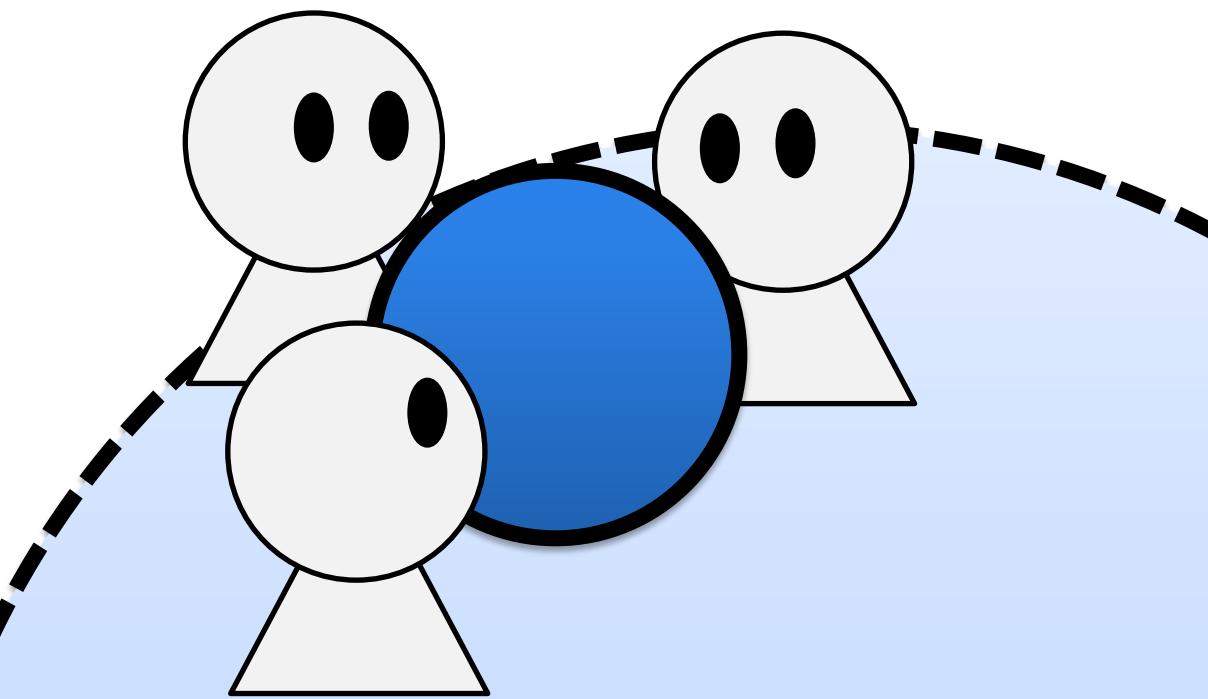
世の中のアイデアだしは、9割は問題解決（1割は新規構想）。この場合は、発想を引き出しやすいテーマ文が知られている。テーマ定型文は「○○するにはどうすればいいか」。これに当てはめてテーマを書こうとすると良いテーマができる。なお、上手く当てはまらない場合がある。テーマ定型文に強制的に当てはめると「どうも、おかしい。それは本当の問題ではないよね？」と感じる。定型文で書くと、テーマが十分に検討されていない場合、それに気が付くことができる。（なお、残り1割（新規構想型）はフォーマットは未確立。しいて言えば「新しい○○のアイデア」というフォーマットであるが、そうでない良いテーマ文もある）

4

オーナーシップ

# オーナーシップ

「それは、本当に  
我々の問題だろうか？」

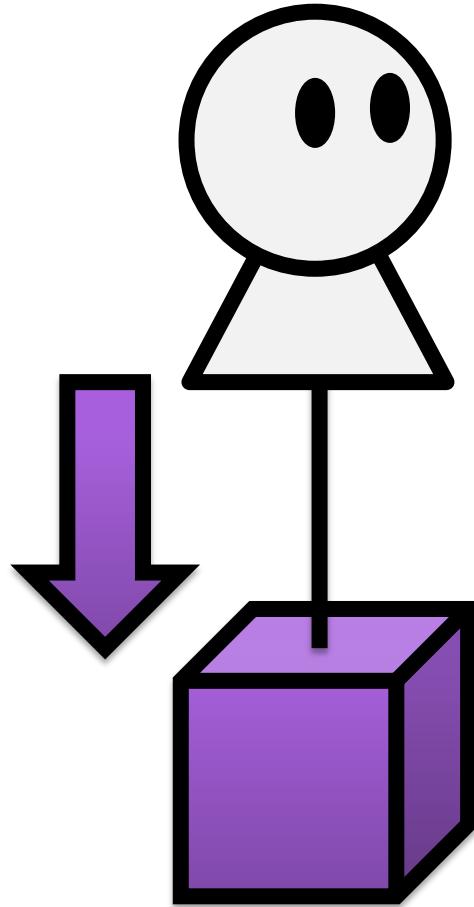


我々の所有している問題ではない、と  
感じた場合には、人はアイデアを出す  
ことを、途中で断念してしまう。

最初にオーナーシップを持っている問  
題であるかを確認することで、チーム  
の推進力を引き出せる。なければテー  
マを再設定するか。オーナーシップが  
あるようなメンバーに変える。

5

下にひく力分析



# 下に引く力

「何があなたを  
制止するのか？」

大抵は問題を解決したいという気持ちが働いてるが、にも関わらず、問題は問題のまま残っている。そこには問題が昇華することを阻む「重たい何か」がある。一段下がってまずはこれを解くためのブレストをする。実際は、重たい何かにも重たい重しがあることがあり下へ下へといふことになる。下がっていき、一番下から問題解決にあたる。

まとめ

# テーマ設定のコツ

1. 1つ化
2. 制限
3. テーマ定型文
4. オーナーシップ
5. 下にひく力分析

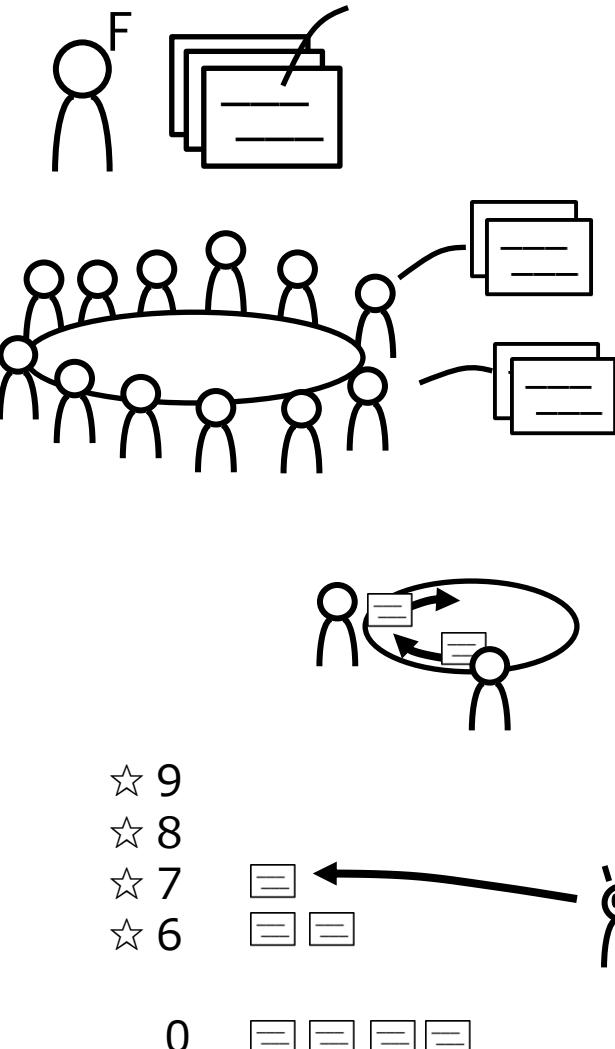
(4と5は、やや上級者向け)

# 実践！ テーマ設定ワーク

1. コツを実践し、テーマ設定の感覚を把握します
2. 実際にこの後取り組む発想テーマを作り出します

# テーマ設定ワーク

5つのコツ紹介



① テーマ設定のコツ、紹介

② 一人3枚、書いてみる



③ 回して☆を付ける  
(面白い、取り組みたいもの)

④ テーマ、決定

# テーマ定型文の例

「ダイエットをあと100日長く、継続するにはどうしたらいいか」

「伴侶(妻、夫)との会話を今より2割増やすにはどうすればいいか」

「従業員のコミュニケーションを2割増やすにはどうすればいいか」

「もっとお客様の気持ちになって考えるには、どうすればいいか」

「提出期限を守らせるにはどうすればいいか」

「同じような作業ミスを発生させなくするにはどうすればいいか」

「定期ミーティングに活力が出ない。どうすればいいだろうか」

「お客様に興味を持つためにはどうすればいいか」

テーマ設定のコツ

「**今より2割増やすには**」という「120%課題」の表現を加えると具体的にできことが多い。

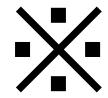
最も☆の多かったものを  
残します。

このあと、そのテーマで  
実際にワークをします。

5

# ブレスター

ブレインストーミングを遊びながら学ぶ



「TOIカード」を  
「発想トランプ」に  
差し替えて行います。

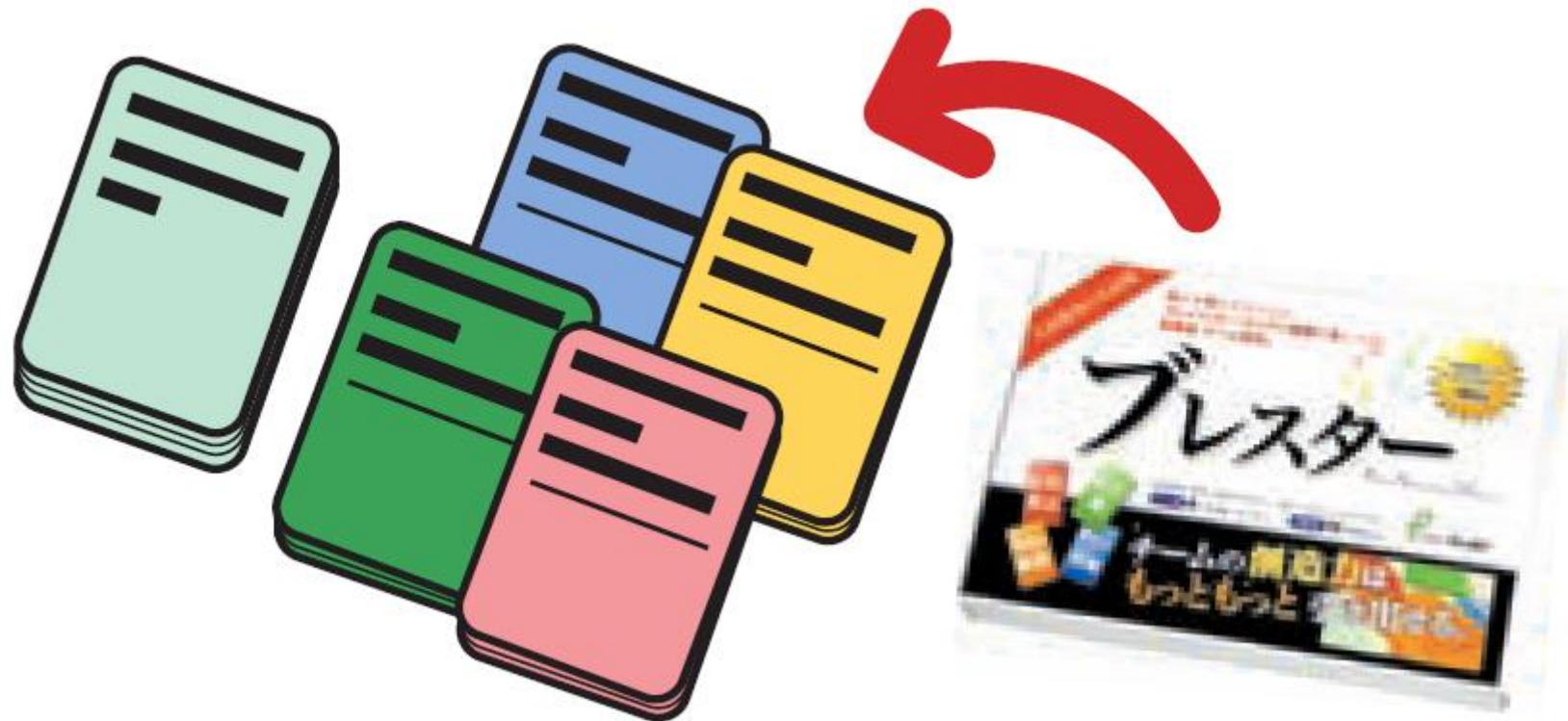
「発想トランプ」は「TOIカード」の  
表現を平易にしたもののです。

前処理) トランプを4分割し、  
三枚ずつ選んでおきます。

# 1

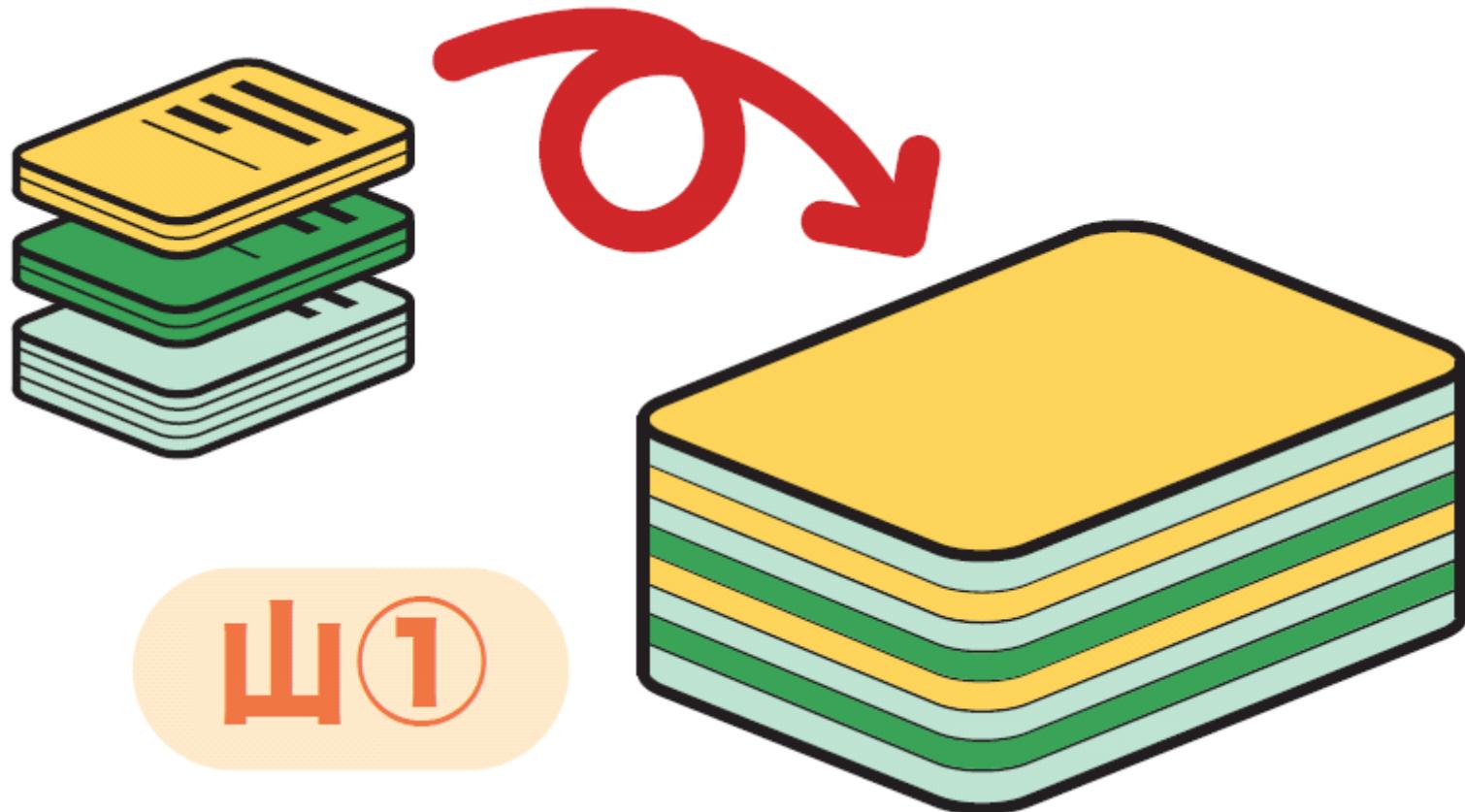
## 準備

1



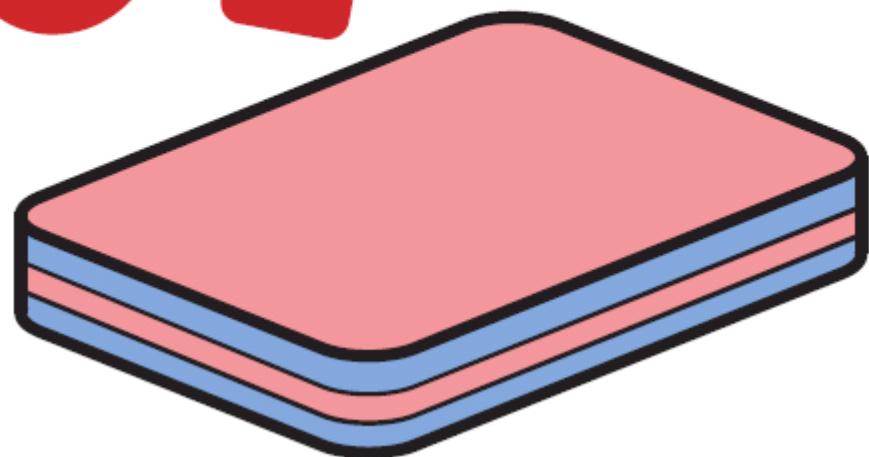
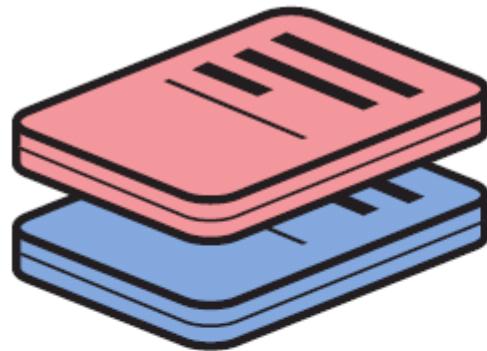
ブレスターの箱から、カード90枚  
(赤・黄・緑・青・うす緑) 全て出します。

2



うす緑・黄色・緑のカード計70枚を、シャッフルして机上に伏せておきます。 (山①)

3



山②

赤・青のカード計20枚を、シャッフルして机上に伏せておきます。 (山②)

# 4

## ■ テーマの例

電気の使用量を  
減らすには  
どうしたら良いか？

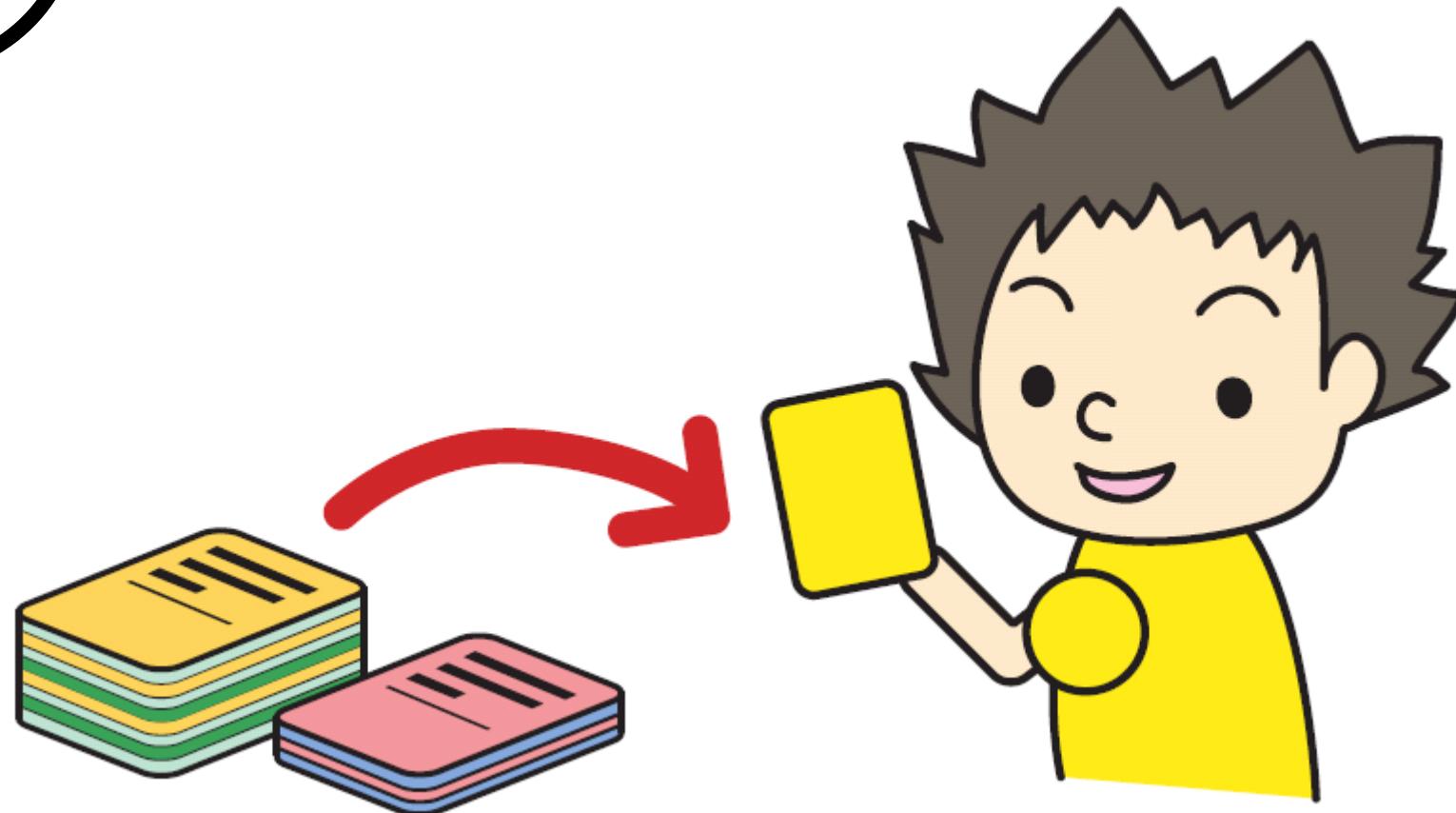


アイデア出しのテーマを決めます。  
ブレスターに付属のテーマリストから選んでもOK！（HSMも）

2

ゲームスタート

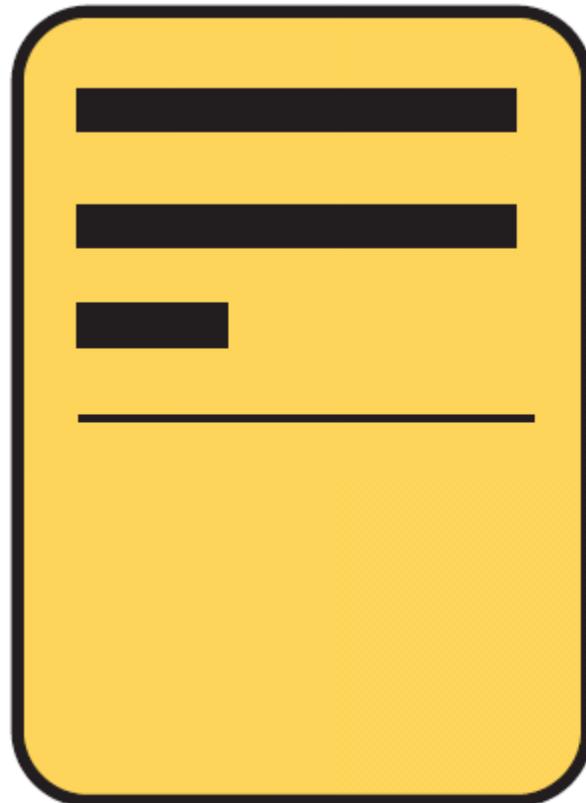
5



ジャンケンをして勝った人からゲームスタートです。

**山①** からカードを引き、大きな文字だけを読み上げます。

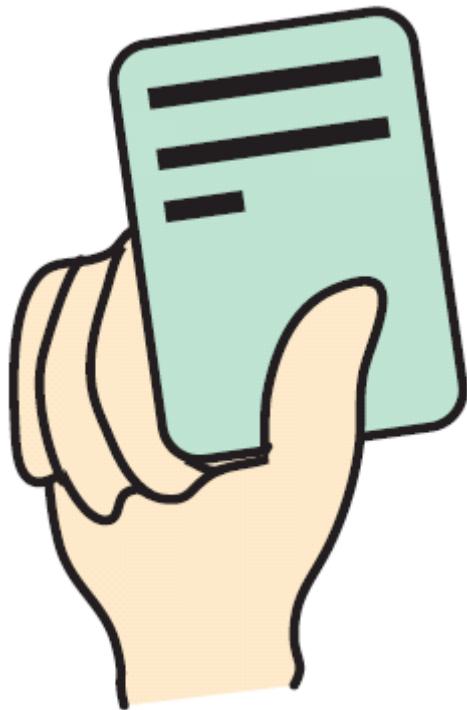
6



カードの大きな文字（上半分）の内容に従って、30秒以内にアイデアを出します。（イージールール版、2つの補足→）

# イージールール版の補足 その1

薄緑の  
カードを  
引いた時



このカードには、発想のヒントとなる問い合わせが書かれています。これをヒントにアイデアを出しましょう。

コツ：問い合わせから思い浮かぶことを、素直に口に出してみて、そこから、アイデアとできそうなことを探します。

# イージールール版の補足 その2

赤・黄  
・緑・青の  
カードを  
引いた時



カードの上部にある大きな文字の文章内容に当てはめ、  
アイデアを出します。 (※ 赤だけは「褒める」という内容です)

全員モード

のカードが出た時は「全員が」という指示を、  
「ひいた人だけが」と読み替え、行います。

7-1

## 【言えた場合】



アイデアを言えたらカードは自分の手元に残します。時計回りに次の人に番が回ります。

【OK=山を換える】 次の人は反対の山から引ききます (以降、同じ)

# 7-2

## 【言えなかつた場合】

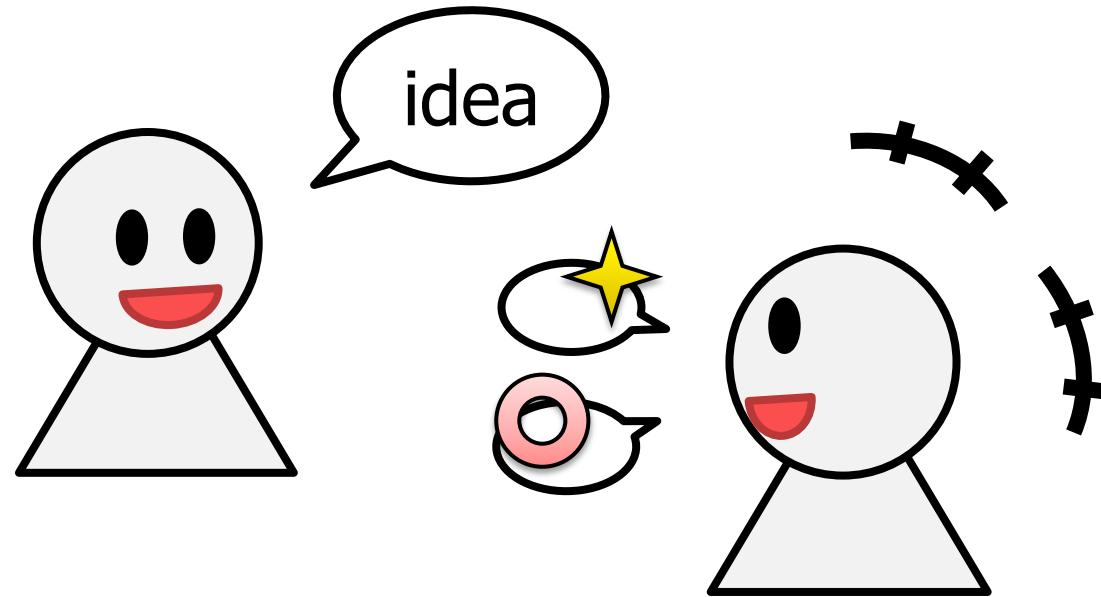


アイデアを言えなかつたら、カードを元の山の下に戻します。  
時計回りに次の人に番が回ります。

【NG=山は継続】 次の人は同じ山から引ききます (以降、同じ)

ルールを 1 つだけ。

## 「プレイズ・ファースト」

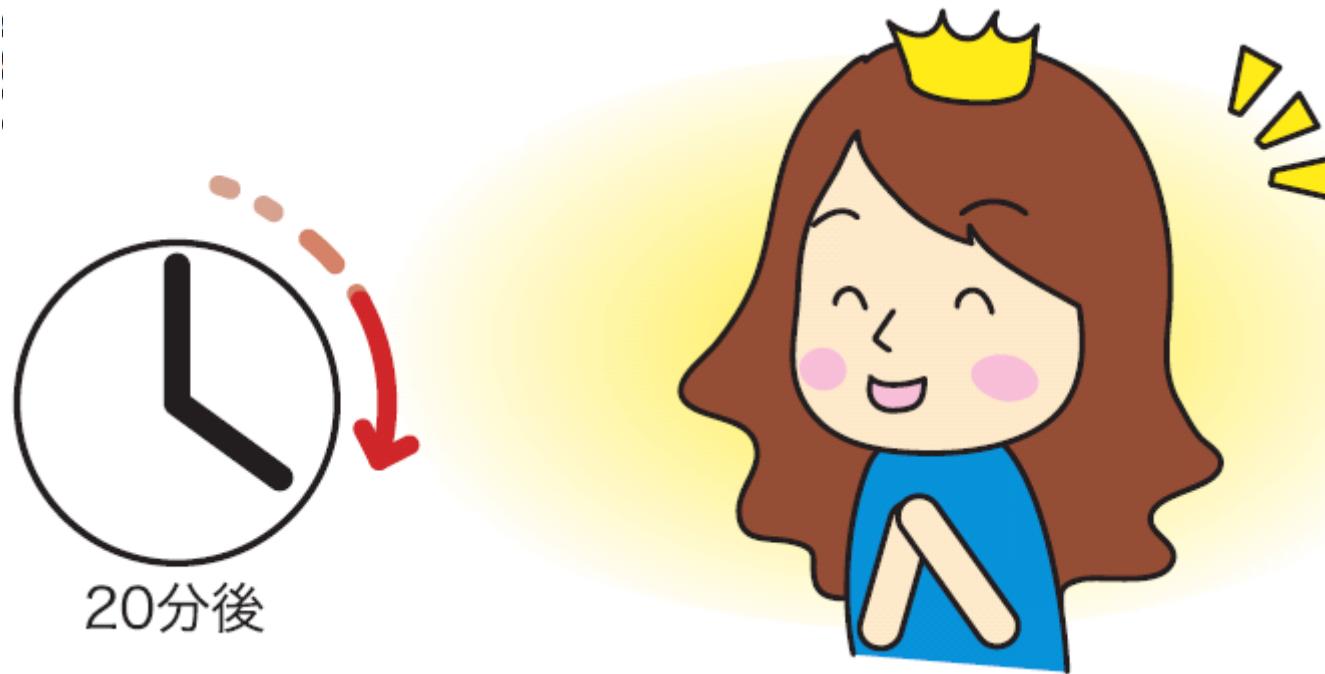


“アイデアの良い所に  
光を当ててコメントする”

3

ゲーム終了

8



⑥～⑦を繰り返して20分経つか、一方の山がなくなればゲーム終了です。手元に最も多くカードがある人が優勝です。

9

時間的に余裕があれば、  
想像力をくすぐる罰ゲームを実施します。

- 1) 優勝した人は、罰ゲームリストから1つ選びます。
- 2) 最もカードの少ない人（同点ならジャンケン）はその指示の内容を実施します。

時間は選ぶ時間も含めて2分間です。  
(選ぶのが遅いと時間切れになります)

10

時間があれば、テーマを変えて  
繰り返しチャレンジしてみましょう。

また、カードになれてきたら  
「全員モード」なども含めた本格ルール（説明書）で実施し、  
ブレインストーミングの心理様式を、本格的に体験してください。

# ブレスターEasyルール 説明書

研修のアイスブレイクや気軽な勉強会の時などに使いやすい、  
1分ではじめて20分で終われるEasyルールです。参加人数は2人から8人程度です。



## Step 1 準備

- 1 ブレスターの箱から、カードを90枚（赤・黄・緑・青・ミントグリーン）全て取り出します。
- 2 ミントグリーン・黄・緑のカード計70枚を、シャッフルして机上に伏せて置きます。（山①）
- 3 赤・青のカード計70枚を、シャッフルして机上に伏せて置きます。（山②）
- 4 アイデアを出したいテーマを決めます。  
■ テーマの例  
電気の使用量を減らすにはどうしたら良いか?  
ブレスターに付属のテーマリストから選んでもOK!

## Step 2 ゲーム スタート

- 5 ジャンケンをして、勝った人からゲームスタートです。山①からカードを引き、机上に置きます。
- 6 カードの大きな文字に従って、30秒以内にアイデアを出します。
- 7 アイデアを言えたらカードは自分のもの。時計回りに次の人にバトンタッチします。  
次 사람은もう一方の山からカードを引きます。  
! 次の人は前の人と同じ山からカードを引きます。  
アイデアを言えなかったら、カードを引いたときと同じ山の一番下にカードを戻し、次の人にはバトンタッチします。  
Pass!

## Step 3 ゲーム 終了

時間があれば、テーマを変えて  
繰り返しチャレンジしてみましょう。

- 8 ⑥～⑦を繰り返して20分経つか、どちらかの山がなくなればゲーム終了です。  
20分後

手元に最も多くのカードがある人が勝ちです！

引くカードの色によって、アイデアの出し方が異なります。



ミントグリーンの  
カードを引いたときは…

このカードには、発想のヒントとなる問い合わせが書かれています。  
これをヒントにアイデアを出しましょう！



赤・黄・緑・青の  
カードを引いたときは…

カードの上部にある大きな文字に従ってアイデアを出しましょう。  
全員モードと書かれたカードが出たときは、無視してあなた一人だけがアイデアを出します。

# ブレスターEasyルール プレイシート

Easyルールでブレスターをプレイする際に使う  
プレイシートです。カードをこの上に乗せてプレイしましょう。



山①



シャッフルした  
カードを  
伏せて置く

引いたカードを  
置いてアイデアを出す

次の言葉を言ってください。  
「このアイデアは  
**100人が笑い**  
ます。  
なぜなら  
○○○だからです。」  
100人が笑うであろうアイデアを、  
理由と共に言ってください。  
アイデアの内容が手持ちのTOIカ  
ードに即していれば、そのカード  
も場に出せます。

突飛さ  
歓迎  
トッピさんカード  
変な事、無理そうな事  
この際だから言ってみよう。

山②



シャッフルした  
カードを  
伏せて置く

アイデアを言えたらカードは自分のもの。  
言えなかつたら、元の山の一番下に戻す。

5'

# SCAMPER (スキャンパー)

速く、いつでもできるアイデアの基本スキル

# 仮想の設定

---

皆さんは、企業の総務部門だとします。

会社は今、電力使用量の20%改善に取り組んでいます。

会議中に「アイデアを3つ出せ！」と言われた。

そんな【アイデアを早く出したい】という状況。

“困ったなあ、特にアイデア無いんだけど…”

そういう時、こう、します。

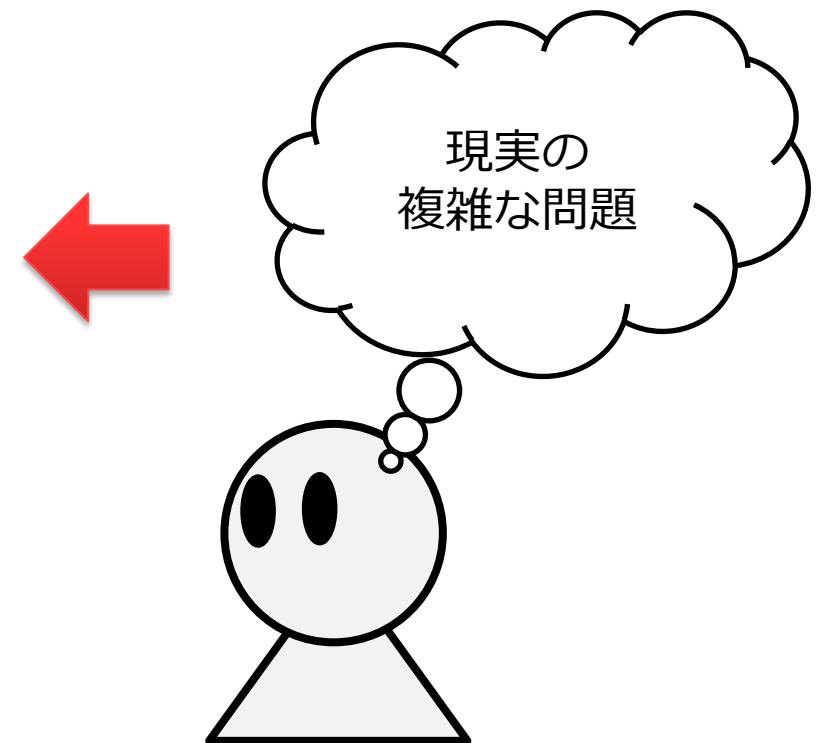
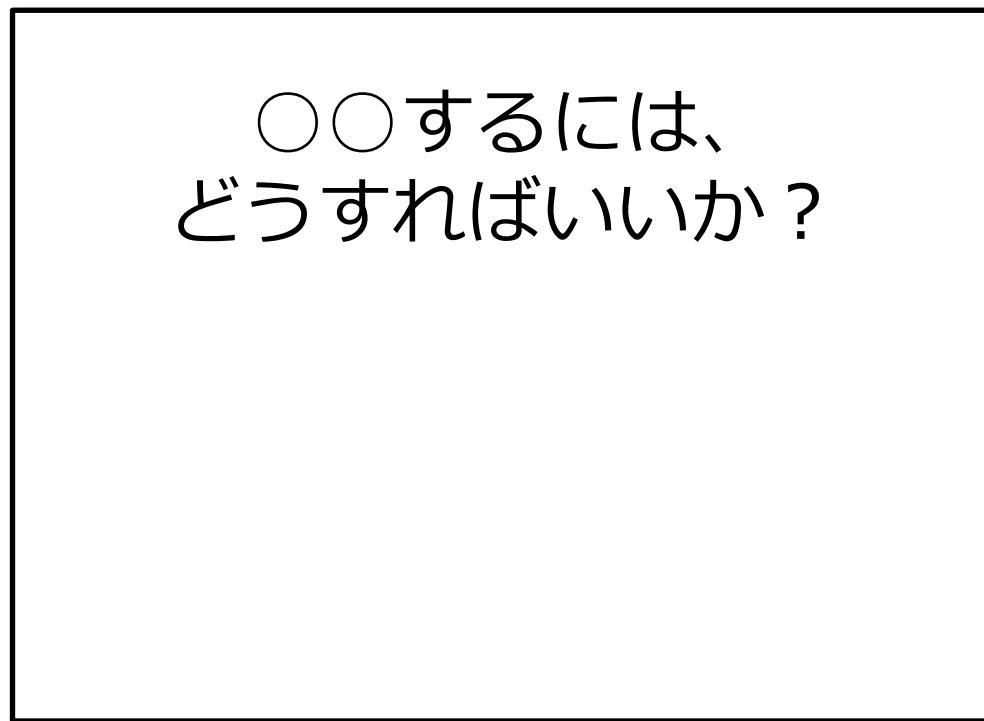
# カード1枚で

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを <b>代用</b> できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を単純化する ↓
何かを <b>組み合わせ</b> られないか	部分、目的、応用方法、材料	左のリストを見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする ↓
何か似たものに <b>適用</b> できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを <b>修正</b> できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを <b>拡大・縮小</b> できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	
何か <b>他の使いみち</b> がないか	そのままで別の分野、一部を変えて新しい用途、別の市場	
何かを <b>省略・削除</b> できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを <b>再構成</b> できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを <b>逆</b> にできないか	順序、上下、内外	チェックしたものについて右の観点を中心に入り組んでアイデアを考える

素早くアイデアを。

1

問題 (発想のお題) を、少し単純化し  
紙に書きとめる



鉄則

「書く」

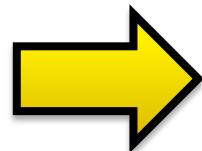
( 考えるための「机」を広くする効果 )  
( 創造的努力を誘発する効果 )



# 上から見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする

アイデアのチェックリスト		「何か」の具体的な観点	使い方
何かを <b>代用</b> できないか		部分、人、材料、働き、プロセス	課題を単純化する ↓
何かを <b>組み合わせ</b> られないか		部分、目的、応用方法、材料	左のリストを見ていき、アイデアの出そうなものをチェックする ↓
何か似たものに <b>適用</b> できないか		状況、モノ、行為、考え	チェックしたものについて右の観点を中心に関心にアイデアを考える
何かを <b>修正</b> できないか		色、外形、音、音声、意味合い	
何かを <b>拡大・縮小</b> できないか		高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	
何か <b>他の使いみち</b> がないか		そのままで別の分野、一部を変えて新しい用途、別の市場	
何かを <b>省略・削除</b> できないか		部分、機能、動き、負担、価値	
何かを <b>再構成</b> できないか		パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを <b>逆</b> にできないか		順序、上下、内外	

この気になる問い合わせから、アイデアを考えてみます。



出れば、それで結構です。



「アイデア、出そうなんだけれど、  
あと一步、なにかが、欲しいな」  
という場合は、次のステップへ

3

# チェックしたものについて、右の観点を中心にアイデアを考える

アイデアのチェックリスト	「何か」の具体的な観点	使い方
何かを <b>代用</b> できないか	部分、人、材料、働き、プロセス	課題を単純化する ↓
何かを <b>組み合わせ</b> られないか	部分、目的、応用方法、材料	左のリストを見ていく、アイデアの出そうなものをチェックする ↓
何か似たものに <b>適用</b> できないか	状況、モノ、行為、考え	チェックしたものについて右の観点を中心にアイデアを考える
何かを <b>修正</b> できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを <b>拡大・縮小</b> できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	
何か <b>他の使いみち</b> がないか	そのままで別の分野、一部を変えて新しい用途、別の市場	
何かを <b>省略・削除</b> できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを <b>再構成</b> できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを <b>逆</b> にできないか	順序、上下、内外	

コツ：

ふっと浮かんだことを、すべて書く

- ・未成熟なアイデアでもOK
- ・実現方法が分からぬものでもOK
- ・明らかにダメなアイデアも書く
- ・アイデアではないもの、も、OK

(アイデアの通せんぼ を起こさせない)

1

問題（発想のお題）を、少し単純化し  
紙に書きとめる

2

上から見ていき、アイデアの  
出そうなものをチェックする

3

チェックしたものについて、  
右の観点を中心にアイデアを考える

# 実践！

1) 隣の方とペアに

2) 発想のテーマを決める (1分)

2人で話しあい、1つ選んでください。発想のテーマ集



3) 発想し、書き出す (1人ワーク) (8分)

4) アイデアを紹介しあう (ペアワーク) (2分+2分)

## —— 発想のテーマ（企業内によくある課題・バージョン） ——

- A 「従業員をまとめるにはどうすればいいか」
- B 「仕事を楽しくさせるにはどうすればいいか」
- C 「従業員のコミュニケーションを上げるにはどうすればいいか」
- D 「卸売業であり他社と差別化があまりできず価格勝負に走りがち。もっと売り上げを上げるにはどうしたらいいか」
- E 「もっとお客様の気持ちになって考えるには、どうすればいいか」
- F 「設計の稼動（実働）時間をあげるにはどうすればいいか」
- G 「提出期限を守らせるにはどうすればいいか」
- H 「同じような作業ミスを発生させなくするにはどうすればいいか」
- I 「定期ミーティングに活力が出ない。どうすればいいだろうか」
- J 「お客様に興味を持つためにはどうすればいいか」
- K 「電力の消費量を20%抑えるにはどうすればいいだろうか」

# 6

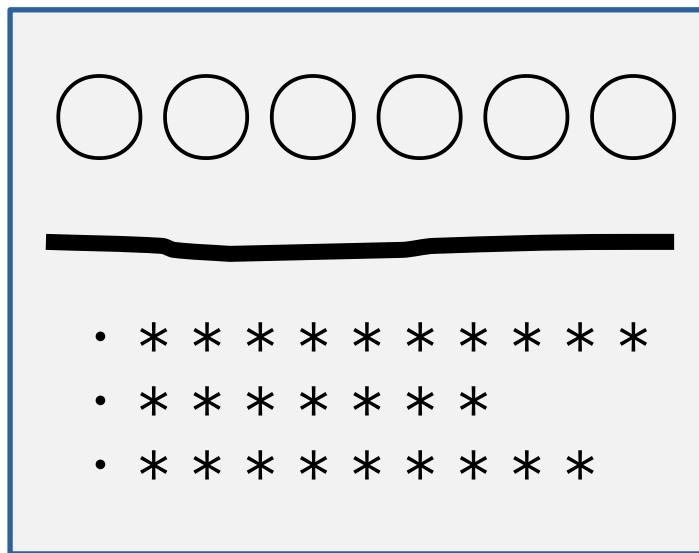
## アイデアスケッチワーク

上位アイデアをより具体化した  
アイデアへ発展させる方法

# アイデアスケッチ

アイデアを書く

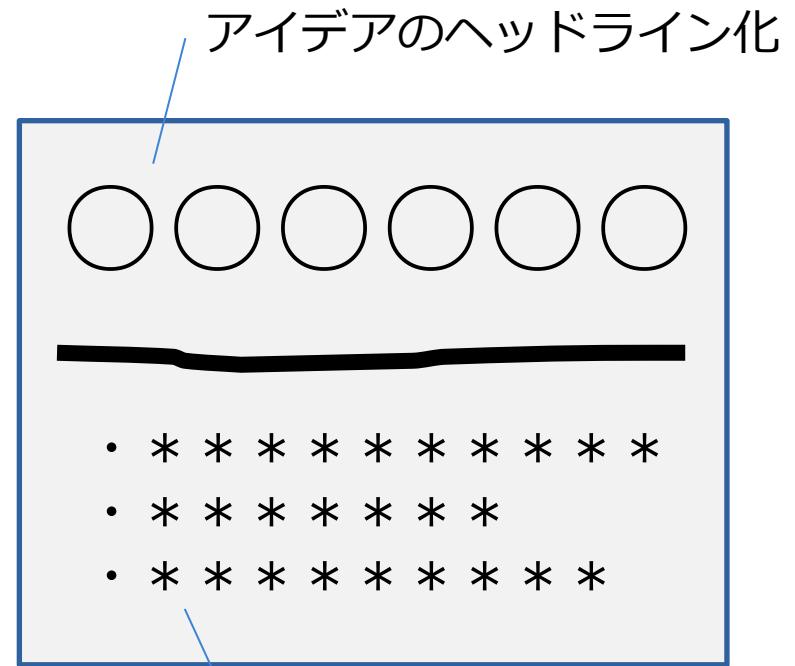
# アイデア・スケッチ



アイデアを、少し具体化。

# アイデアの具体化

- ・自分が思いついていたアイデア
- ・人から聞いていいなと思っていたアイデア
- ・コメントできなかつたけど、こういうアイデアもありじゃない？と思ったもの
- ・など、頭の中を、シートに描きます。



1人3枚、8分 (+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）



# ハイライト法

良案抽出

# ハイライト法

---

スケッチを机に並べ、皆でペンを持って  
周り☆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、つける。

その後、トップアイデアを、紹介。

# 良案のレビュー

上位案の潜在可能性を引き出す

(参考：役割付与型プレストモ)

ハイライト法の上位アイデアは、  
多くの人が「興味」や  
「発展の可能性」を感じているもの

☆の多い順に上から、発案者が紹介し、  
メンバーは

「感じた可能性」「アイデアの良い所」  
「発展案、別バージョンのアイデア」

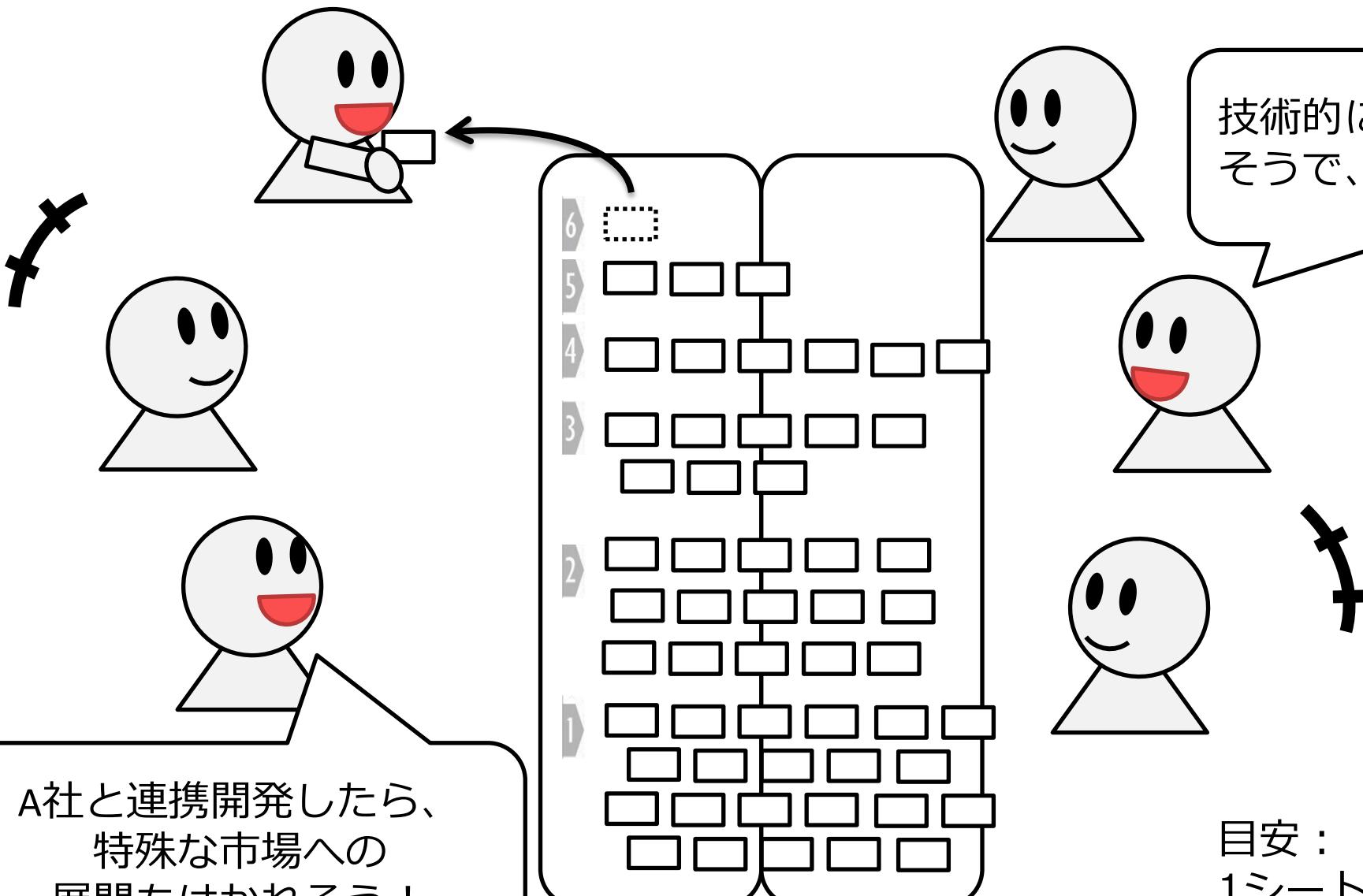
をコメントすることで、  
更にアイデアを育てることができる

○○を□□する  
というアイデアです

案を紹介  
(発案者)

コメント  
(メンバー)

「感じた可能性」「アイデアの良い所」  
「発展案、別バージョンのアイデア」等



## 「役割付与型ブレスト」を したい場合

各自が仮想の役割を担当し  
その観点で、

- 1) アイデアの良い点をコメントします。
- 2) 改良できる余地を見つけ提案します。

ex. 「営業担当」「生産担当」「収益担当」等々  
あるいは、IDEAVoteにある「標準的な評価軸」（8つ）を利用

7

# IDEAVote

アイデアボート

アイデアの評価作業の本質を、  
テーブルゲームで学ぶ

担当した軸に添って  
○と×のチップを。

## あたらしさ

アイデアの新規性や他と違うところについて

- ヘルシー弁当を周りに来てもらう
- 社内に無農薬バーや遊び場
- 自転車通勤者だけに特別手当支給
- エレベーターを使用禁止とする
- 鉄製の重いドアにして、腕力強化
- おやつを食べるごとに100円貯販
- 午後3時にみんなで体操タイム

## ひとでさん

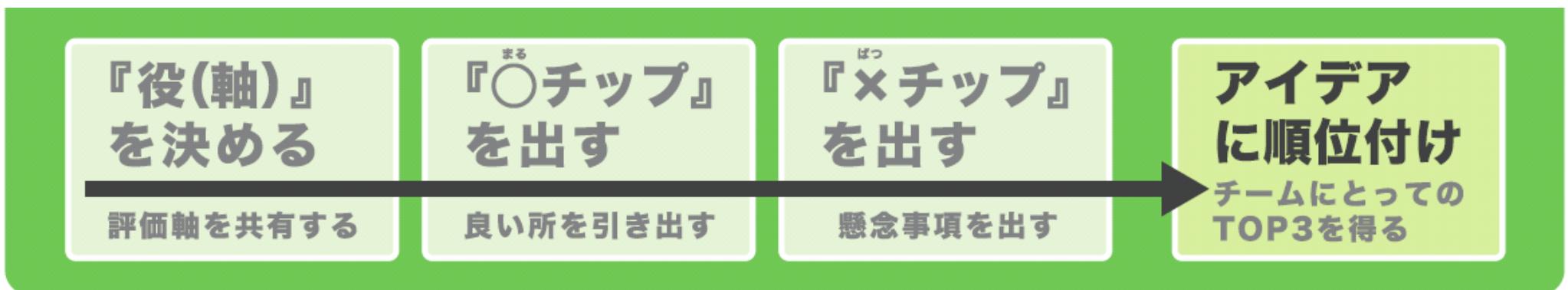
アイデア実現が可能な人手について考えます。

## てっくさん

アイデア実現のための技術的実行可能性について考えます。



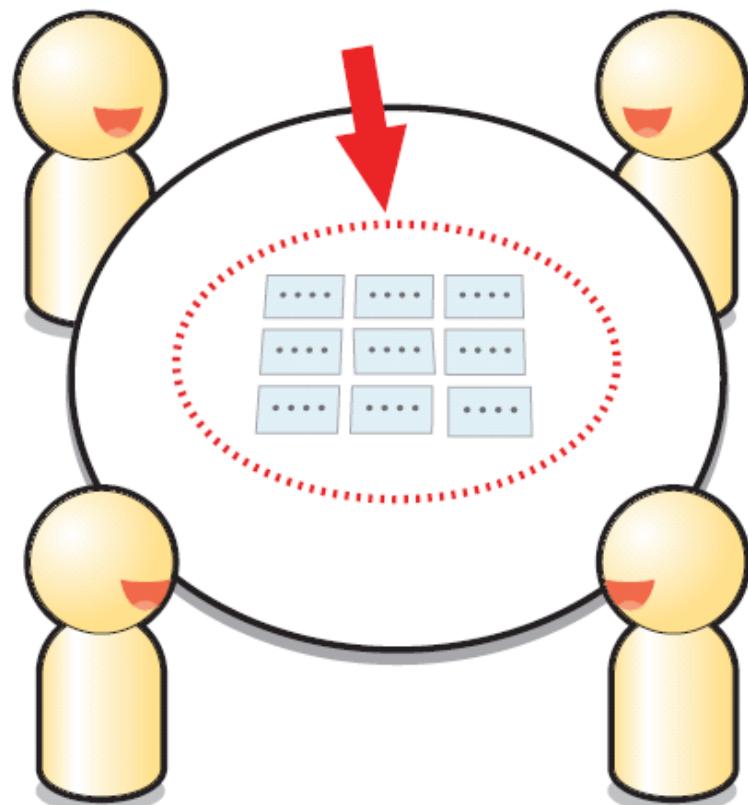
2~4名で下記のステップを60分程度で行います



# 1

## 【アイデアワークを引き継がずに始める場合】

「日々の仕事の中に、健康増進につながる行動を取り入れたい。どのようなアイデアが考えられるか。」というテーマでアイデア出しの会議をしたと仮定します。



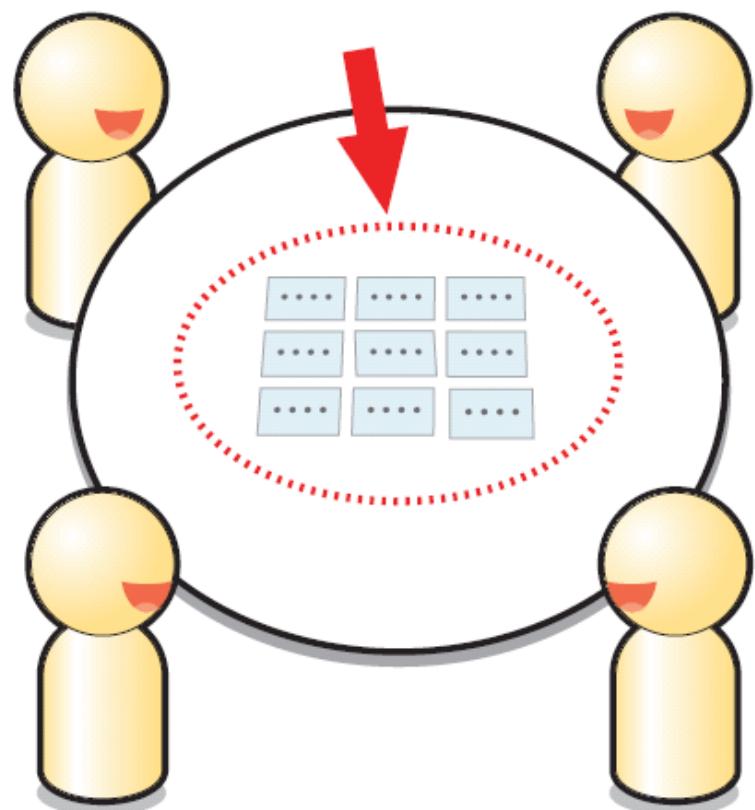
そこで出た9つの案の例が、  
水色の「お手本アイデアカード」  
です。

これを切り離し、机の真ん中に  
並べます。

1'

## 【ブレインライティングなど、 アイデアワークを実際にしている場合】

ハイライト法で見いだした上位10アイデアを  
テーブルに並べます。



上位ではないけれど残したいも  
のがあれば、それも含めてもOK  
です。多くとも16個以下にしま  
す。

これを机の真ん中に並べます。

なお、アイデアが「1案1枚」に  
なっていない場合は、  
カードに「1案1枚」になる様  
書き写してください。

# 2

8枚ある「役名札」は、アイデア検討の際に用いられる代表的な評価軸を表しています。

全員で話し合い、「役名札」の中から、このアイデアを実現するために大事だと思う「役名札」を人数分残して、その他の「役名札」は片付けます。  
(人数が3人の場合は、3枚残します)

オススメは・・



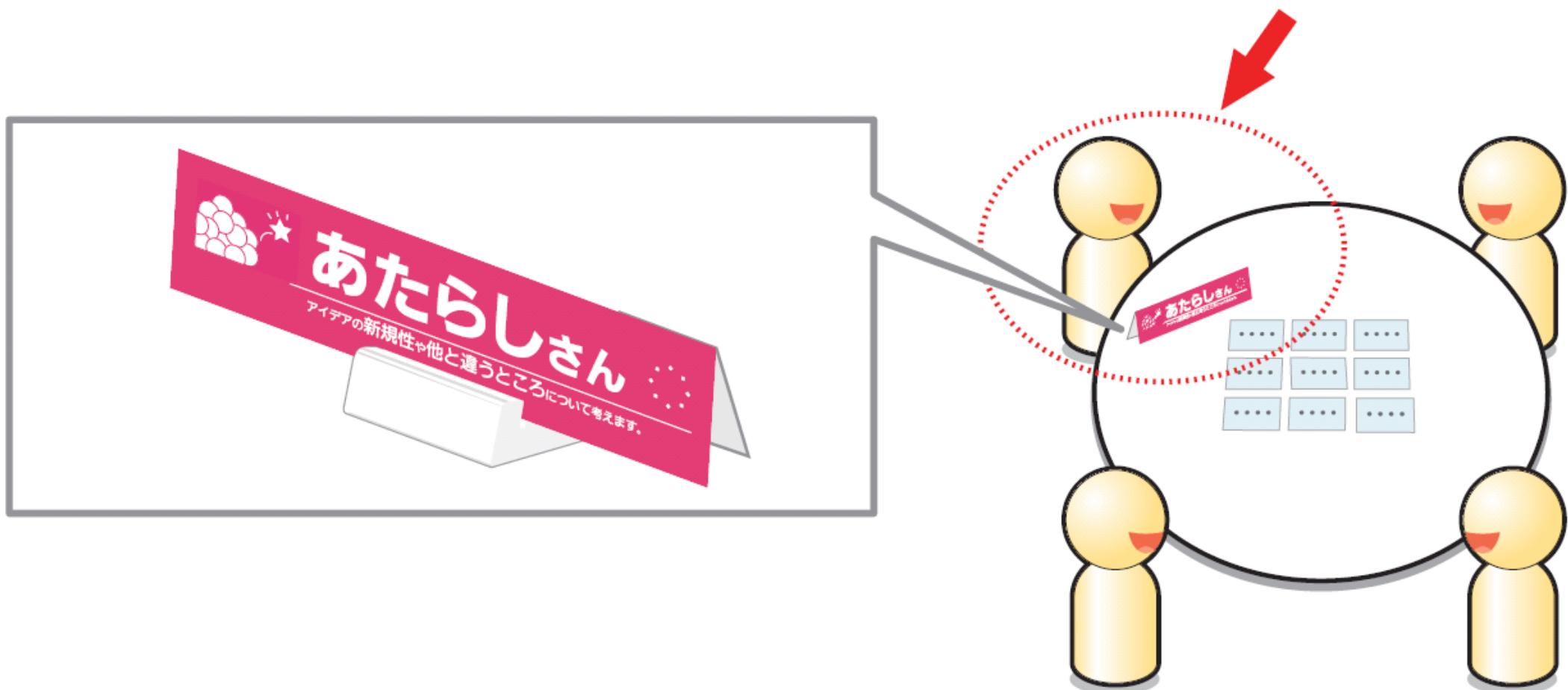
# メンバーの価値観に あう軸を選び出す作業

- ・軸カードを並べます。
- ・重視したいものを「左に」出します（2センチ位）  
複数選んで結構です。
- ・順に、各自がこの作業をし、たくさん「左に」  
移動した軸4つを採用します。（4人の場合）
- ・テーマにより、なお似た意味になる軸があり、  
それが複数採用されている時は、一方をはずし、  
別の価値軸を繰り上げ採用します。
- ・重視したい軸が8つの中にはない場合  
予備の軸カードで、新しく作り出しても結構です。



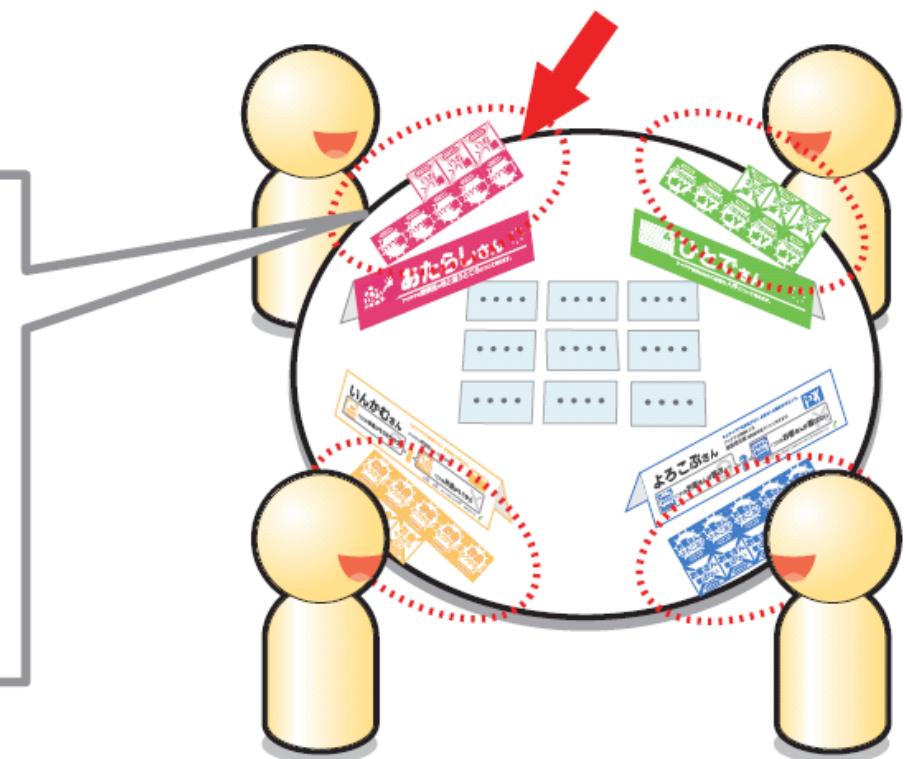
3

ジャンケンをして、勝った人から、  
一人1つ「役名札」と「名札スタンド」を取り、  
自分の前に置きます。



## 4

各自、自分の「役名札」と同じ色の  
「意見チップ（○チップ5枚、×チップ3枚）」を  
手元に置き、その他の「意見チップ」は片付けます。



5

先ほどのジャンケンの勝者からゲームスタートです。

自分の「役名札」の吹き出しを参考に、よいと思う  
「アイデアカード」の片隅に「○チップ」を1枚  
載せながら30秒以内にコメントします。



「これは**新しくて良い**と思う。  
なぜなら〇〇〇だから。」

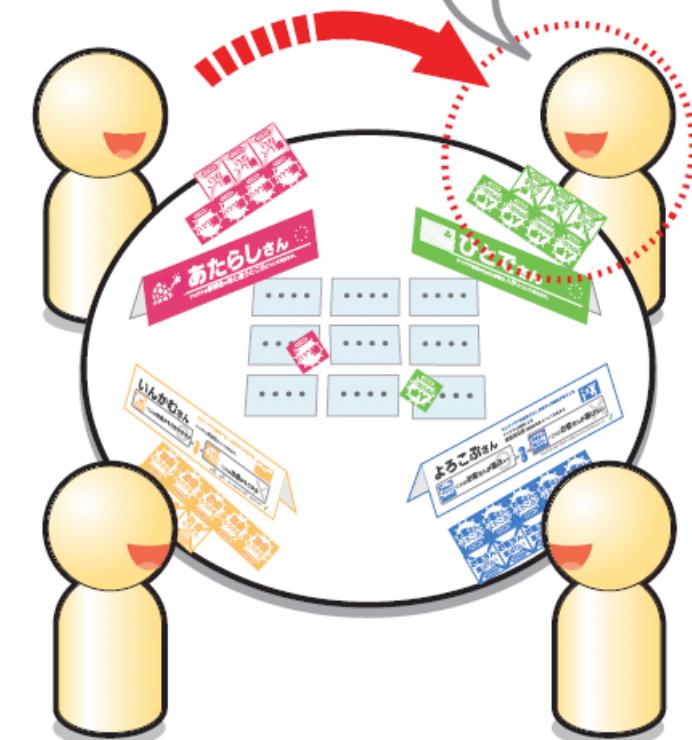


6

時計回りに交代し、  
これを「○チップ」が  
無くなるまで続けます。

(同じアイデアに  
同じ人が何枚も  
「○チップ」を  
載せてもOKです。)

これは人手がかから  
なくてよいと思う。  
なぜなら○○だから。



(○を出し、更に○を出すケース)

例えば「いんかむ」さん・・・

「このアイデア、さっきに市場が大きくて儲かりそうと言ってチップをのせたけれど、“広告収入”もいけるかもしれない」

という感じで、先と同じアイデアに「○チップ」の2つ目を載せる。

これもOKです。

7

自分の手元に「○チップ」が無くなったら、  
自分の「役名札」の吹き出しを参考に、  
「×チップ」を載せながら懸念事項について  
コメントします。

(自分が「○チップ」を置いたカードでもOK)



「これは**新しさが無い**と思う。  
なぜなら〇〇〇だから。」



(○を出し、×も出すケース)

例えば「ひとで」さん・・・

「このアイデア、小規模にやる場合は、さっき  
言ったように“人手”がかからずにやれるけれど、  
本格的な展開をした場合はかなり人手かかるな」

という感じに、前に○を出したものに×を出す。

これもOKです。

# 8

全員が終ったら、それぞれの「アイデアカード」毎に「○チップ」は1つ1点、「×チップ」は1つ1点として点数を付け、得点順に並べます。

これが、メンバーの価値観に添って良いと評価された順番です。

デジカメなどでこの状態を写真に撮り、議事録として残します。

3点



自転車通勤者  
だけに  
特別手当支給



外を歩きながら  
会議する



エレベータを使用禁止とする

1点



午後3時に  
みんなで  
体操タイム

0点

通常ルールでは「自分たち独自のテーマや評価軸、  
よりゲーム性が高くなる罰ゲーム」なども  
お楽しみいただけます。ぜひチャレンジしてみて下さい。

# IDEA Vote

アイテアポート  
クイックルール

■ 詳細な使い方については、別途添付しております  
取扱説明書をご覧下さい

2~4名で下記のステップを60分程度で行います

『役(軸)』  
を決める

評価軸を共有する

『○チップ』  
を出す

良い所を引き出す

『×チップ』  
を出す

懸念事項を出す

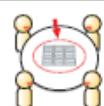
アイデア  
に順位付け

チームにとっての  
TOP3を得る

1

「日々の仕事の中に、健康増進につながる行動を取り入れたい。どのようなアイデアが考えられるか。」というテーマでアイデア出し会議をしたと仮定します。

そこで出た9つの案の例が、水色の「お手本アイデアカード」です。  
これを切り離し、机の真ん中に並べます。



2

8枚ある「役名札」は、アイデア検討の際に用いられる代表的な評価軸を表しています。

全員で話し合い、「役名札」の中から、このアイデアを実現するために大事だと思う「役名札」を人數分残して、他の「役名札」は片付けます。  
(人数が3人の場合は、3枚残します)



3

ジャンケンをして、勝った人から一人1枚「役名札」と「名札スタンド」を取り、自分の前に置きます。



4

各自、自分の「役名札」と同じ色の「意見チップ(○チップ5枚、×チップ3枚)」を手元に置き、その他の「意見チップ」は片付けます。



5

先ほどのジャンケンの勝者からゲームスタートです。  
自分の「役名札」の吹き出しを参考に、よいと思う「アイデアカード」の片隅に「○チップ」を1枚載せながら30秒以内にコメントします。



6

時計回りに交代し、これを「○チップ」が無くなるまで続けます。  
(同じアイデアに同じ人が何枚も「○チップ」を載せてもOKです。)



7

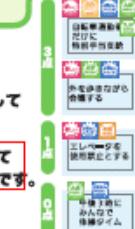
自分の手元に「○チップ」が無くなったら、自分の「役名札」の吹き出しを参考に、「×チップ」を載せながら懸念事項についてコメントします。  
(自分が「○チップ」を置いたカードでもOK)



8

全員が終わったら、それぞれの「アイデアカード」毎に「○チップ」は1つ1点、「×チップ」は1つー1点として点数を付け、得点順に並べます。

これが皆さんの決めた評価軸に添って決めたアイデアの実現性の高い順番です。



■ 通常ルールでは、「自分たち独白のテーマや評価軸、よりゲーム性が高くなる新ゲーム」などをお楽しみいただけます。是非チャレンジしてみて下さい。

補足：

先にブレインライティングの後、ハイライト法で☆をつけた。上位20%のアイデアは判明したが、このワークで上位となるものは必ずしも☆の多さに一致しない。

創造的所産には、「新規性」「有用性」「実現性」の3要素があるが、ハイライト法の評価軸はいわば「魅力度」であり、それは「新規性」「有用性」のウエイトが高く、逆に「実現性」は入らない。

このワークでは、「ひとで」「さいふ」など、実現性の軸も多く含まれるため、こうした違いが出る。

このワークからも、ハイライト法は、大量のアイデアの中から、魅力度の高い上位を抽出していたことが分かる。

# アイデア評価ワークのポイント

---

- アイデアを選ぶときには、  
はじめに評価軸を選ぶ。

こうすることで、合意形成可能なアイデアを選出できる。

一方、選び始めてからお互いの評価軸が違うと分かる場合、選択作業において  
アイデアの良し悪しではなくお互いの評価軸の良し悪しを主張しあい、  
判断基準がブレたり、合意形成がしにくくなったりする)

- 一度にたくさんの評価軸で見ない。  
3つの軸を一度に担当するのは大変。2つならなんとかできる。  
1つなら簡単にできる。
- 良い面、悪い面、2つの視点で見る。

# 収束に関する根底ノール

出典：『創造的問題解決』

ブレストを作ったA.F.オズボーン。

彼の流れをくむ系譜「CPS」には  
「発散に関する根底ルール」（≒Brainstormのルール）  
と対を成す  
「収束に関する根底ルール」（5つ）  
が存在する。

『収束は判断と意思決定を含む。  
判断は創造性の力ギとなる。  
そして繊細なものである。  
賢い判断者は、  
**後に堅固で輝かしいアイデアになる柔な  
アイデアを取り逃がすのを避けるために、**  
次の根底ルールを注意深く選び  
それに固執する。  
最初は発散させて、  
多くの選択肢ということを忘れるな。』

# 収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

## 1 肯定的であれ

その何が優れているのかを考える。欲しいない部分を探すのではなく、欲しい要素を探す。

## 2 配慮せよ

粗い判断を避ける。偏見や先入観を一度外して、全ての選択肢を公平にみる。

## 3 目標をチェックせよ

正しい方向には進んでいかない”きらめく”アイデアに注意が必要。多くの優れたアイデアを目にするときには、当初の目標をガイドにして進む。

## 4 アイデアを改良せよ

全てのアイデアが解決として有効に働くわけではない。可能性のあるアイデアもブラッシュアップが必要。アイデアの改良に時間を費やすべし。

## 5 目新しさを考慮せよ

見えにくい可能性を信じる胆力をもつ。独自の考えをすぐに捨てる無かれ。削ったり、くみ上げたりして、再利用する方法を考える。

8

# PPCO

アイデアの強化プロセス

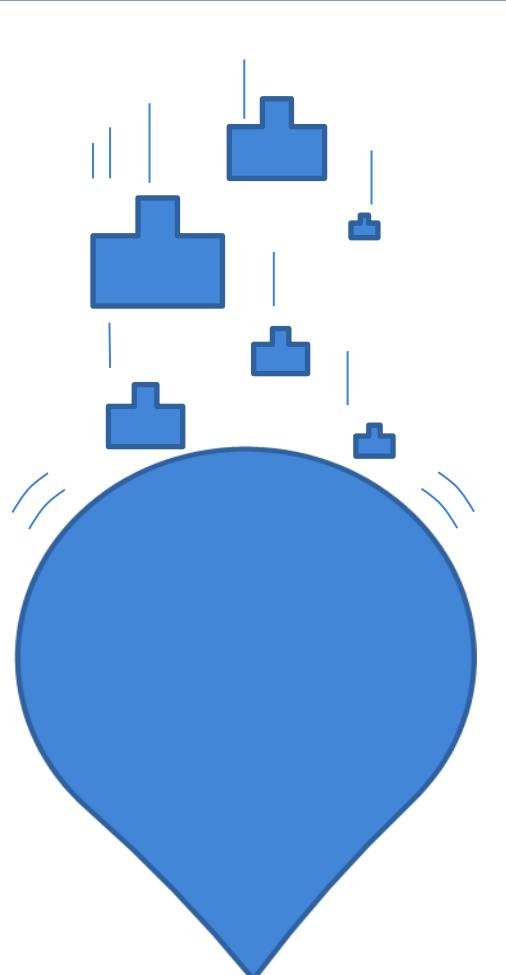
# アイデアの実現性を高めるワーク

- ・ 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。



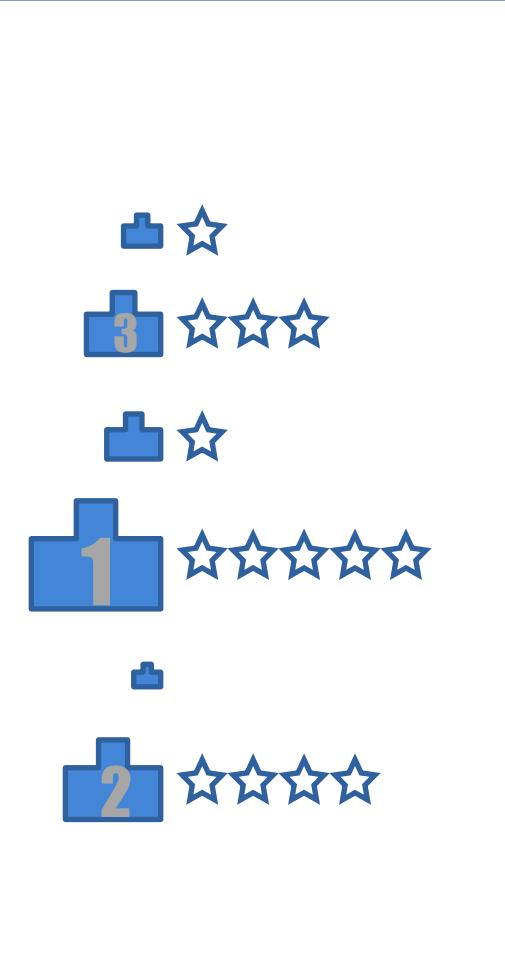
**PP**  
Plus Potential

(6観点リスト)



**C**  
Concern

(8つの評価軸)



**O**  
Overcome

(SCAMPER) (TRIZカード)  
(プロフィットモデル要素カード)

# 「PPCO」プロセス

- PP（プラス、ポテンシャル）のブレスト
  - “ヘ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。

# 手順（サマリ）

- ・ 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、便乗したものも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。ただし第一ルールの「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、「重要だと思う懸念事項」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」といつ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、多様なようでいて、  
実は40～50で埋め尽くされる（傾向がある）。

# PP

潜在可能性を引き出す

アイデアの  
「良いところ」  
「潜在可能性」を、列挙するブレスト

サポートツール→6観点リスト

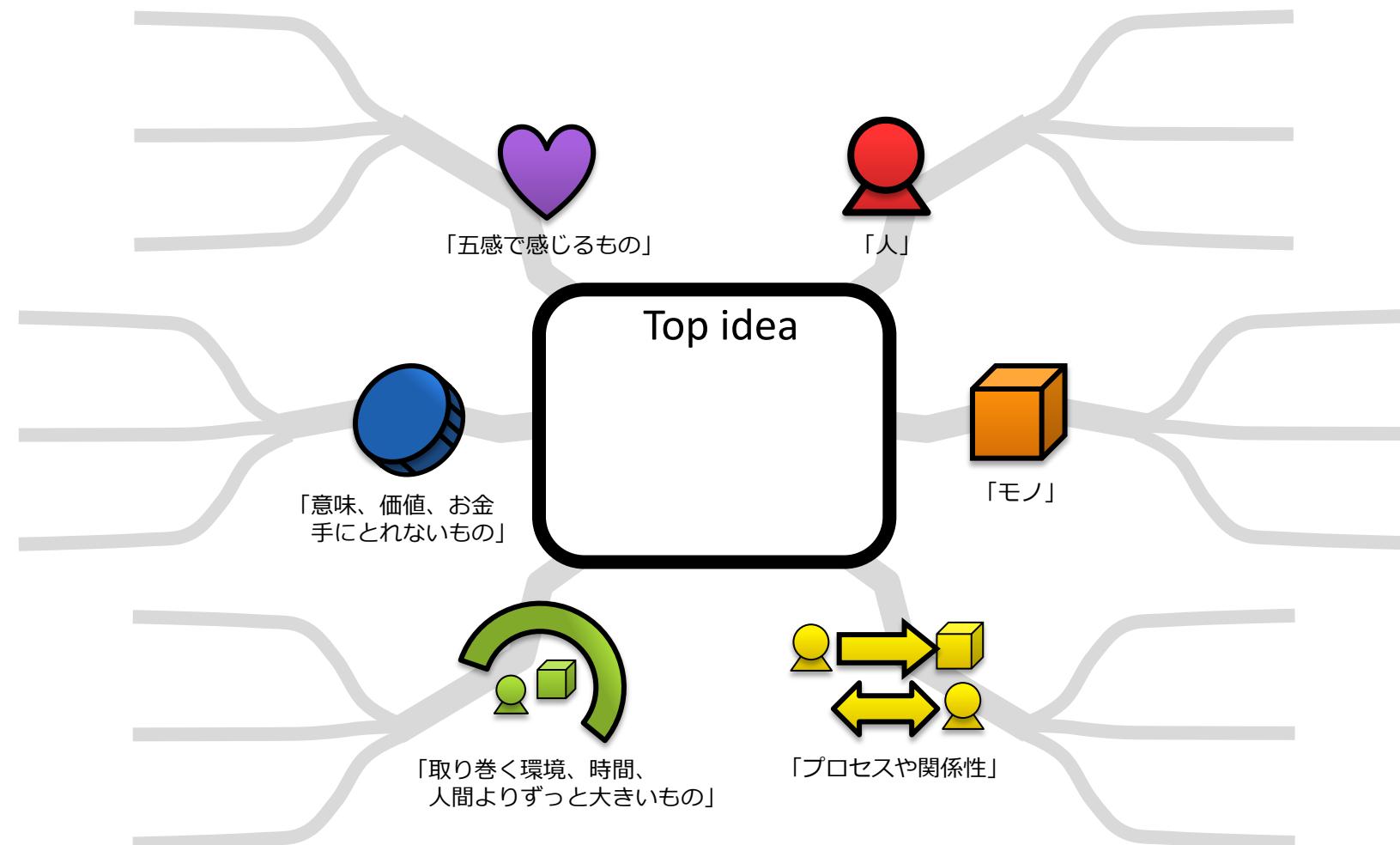
図3

☺☺☺☺ (グループワーク) 10分

図3

# P.P.

- ・良い点
  - ・潜在的な可能性
- を引き出すブレインストーミング



C

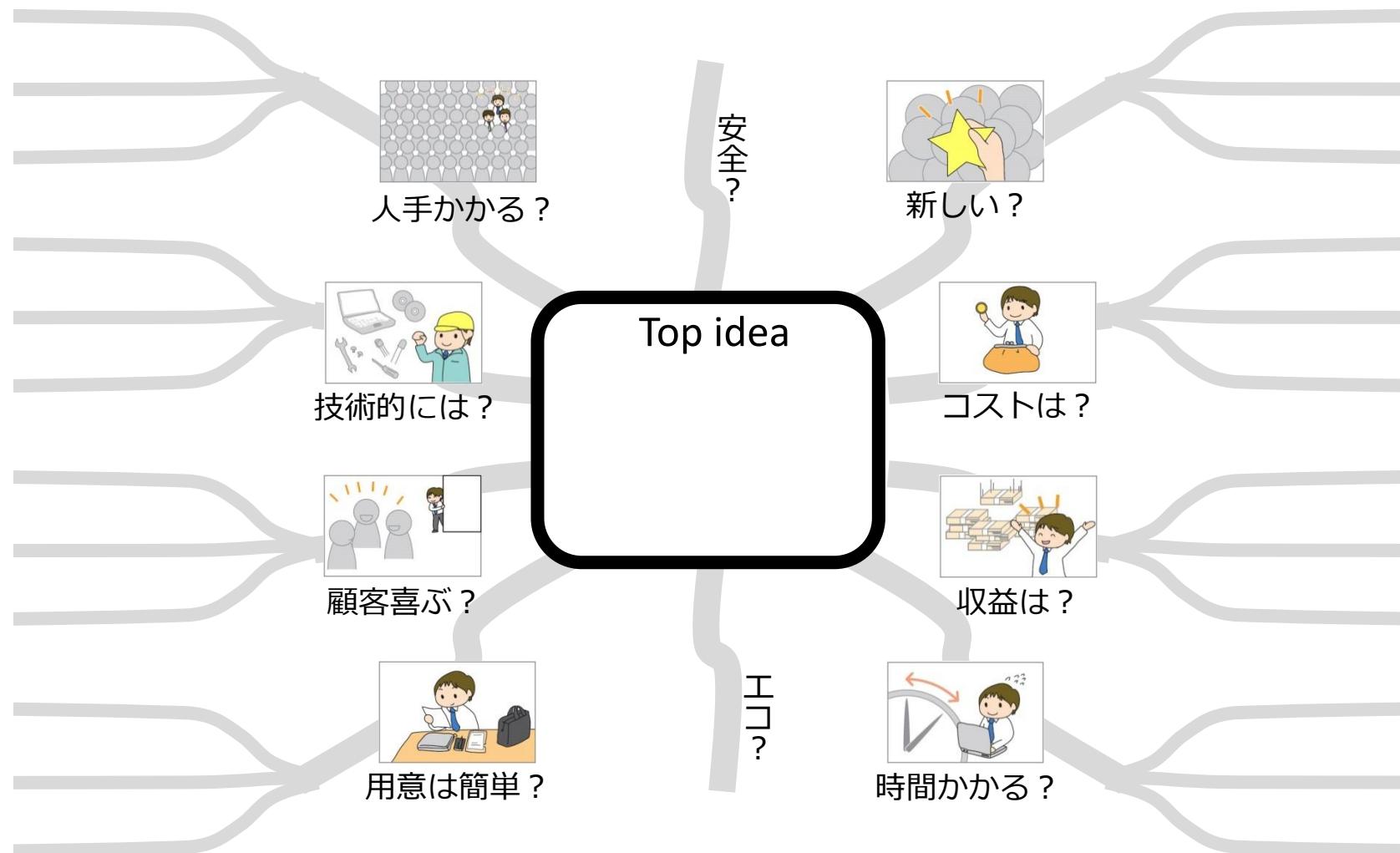
懸念点を列挙する

- ・ そのアイデアの  
「懸念点」  
「心配なところ」を、  
列挙するブレスト
- ・ サポートツール→ IDEAVoteの「8軸」
- ・ 図4
- ・ ☺☺☺☺ (グループワーク) 10分
- ・ 発言しつつ、懸念点を記入

図4

C.

- ・心配な点
  - ・懸念されること
- を引き出すブレインストーミング



# O

懸念点を打破する

# 重要だ！と思うものに“○”

- ・ 懸念点をリストにして、“これは重要な懸念点だ”と思うものに“○”を付ける
- ・ ☺☺☺☺ (グループワーク)  
※全員がペンを持ち、付ける（複数可）
- ・ グループのMost “○” concernは、どれ？

「Most“〇”concernを打破するには？」  
を発想のテーマにして、  
ブレインストーミング

図5

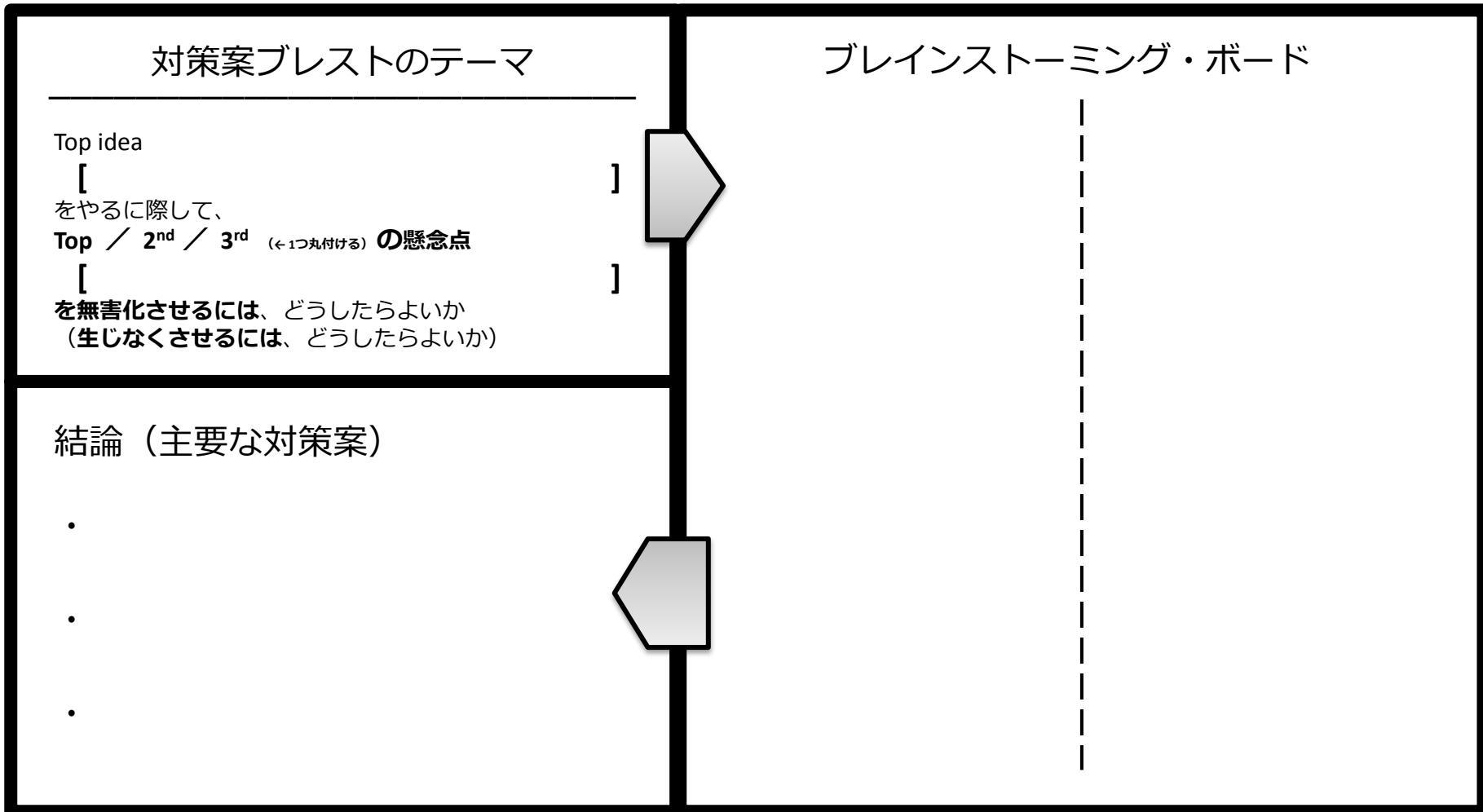
☺☺☺☺ (グループワーク) (20分)

時間があれば  
2nd “〇”concern、 3rd “〇”concernも

図5

# O.

- ・懸念点の対策案  
(Top／2<sup>nd</sup>／3<sup>rd</sup>)  
をブレインストーミング



# ブレストを助けるツール

- ・智慧力ード
- ・はちのすボード

9

# 質疑応答

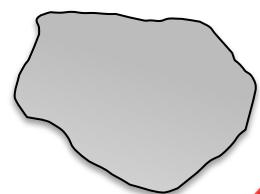
本日の内容でも  
昨年の内容を試してみての悩みでも  
普段の仕事や生活での「アイデアに関する困り事」でも

(或いは／ペア質問ワーク／創造性に関する雑談／など)

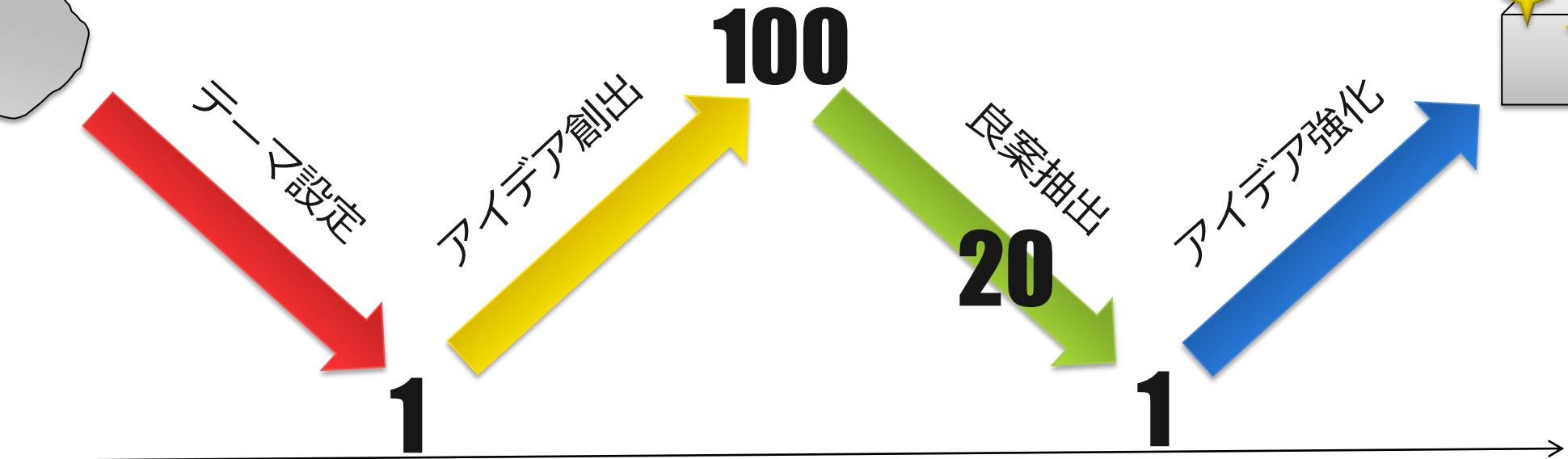
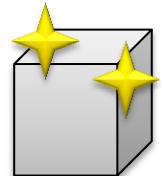
10

メッセージ

現実の課題



スターアイデア  
(創造性&実現性)



# 4つのフェーズ

(アイデアワークの基本プロセス)

～続ける工夫～

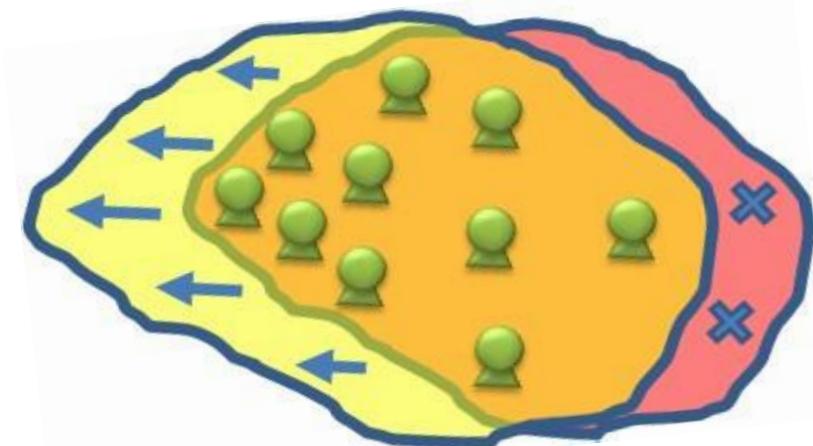
「8分ウォーク」

# 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。

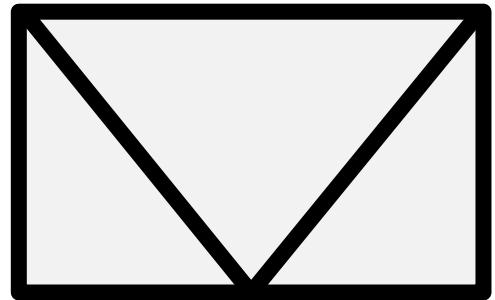


創造的な人や組織が  
次々と生まれてくる社会を  
創りたい

アイデアプラント  
代表 石井力重  
[rikie.ishii@gmail.com](mailto: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。



rikie.ishii@gmail.com  
アイデアプラント 石井力重

---

ブログ  
アイデアプラント  
twitter

<http://ishiirikie.jpn.org/>  
<http://www.ideaplant.jp/>  
@ishii\_rikie