

2014年5月10日 13:00~17:30

ファイブブリッジ1F 創造スタジオづくり

ファイブブリッジ・

アイデアワークショップ



アイデアプラント
石井力重

rikie.ishii@gmail.com

進行

0) 導入 (10分 + 15分)	1300
1) 「マンドラート」宮城の魅力要素を掘り出そう (30分) <休憩5分>	
2) 「スピードストーミング (3分version)」3分交代のペアブレスト (50分)	1400
3) 「コピーライターのチェックリスト」アイデアにひねりを加える (10分)	
<休憩10分>	1500
4) 「ハイライト法」魅力的なものに☆をつけて回る (20分)	
5) 「アイデアレビュー + α」 (☆の多い上位案N個を紹介) (10)	
6) 「アイデア・グルーピング」 (手持ち全てを、上位案 & Otherへ、貼り付ける) (10)	
7) 「チームを作る」 (気に入ったコピーのところに、集まって、4人組を作る) (10)	
8) 「発展ブレスト」 & 「絵コンテ / 6秒動画ワーク」 (35分) <バッファ & 休憩10分> . . . チームの自由裁量	1600
9) 「作品レビュー」 (15分)	
10) 「まとめ & メッセージ」 (15分)	1700

導入

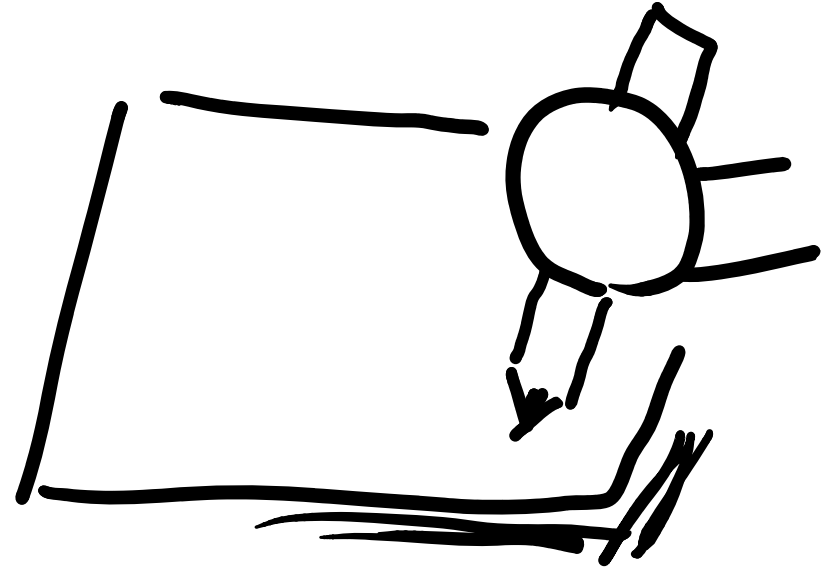
はじめに、エッセンスを、ぎゅっと！

今日は、「仙台時間」で設計しておきました。（＝30分ぐらいの遅参を、想定。）
本編に入るのは、13:30頃ですが、そこまで、
将来役に立つ「創造力のシンプルな使い方」について、ミニワーク&ミニレクチャ。

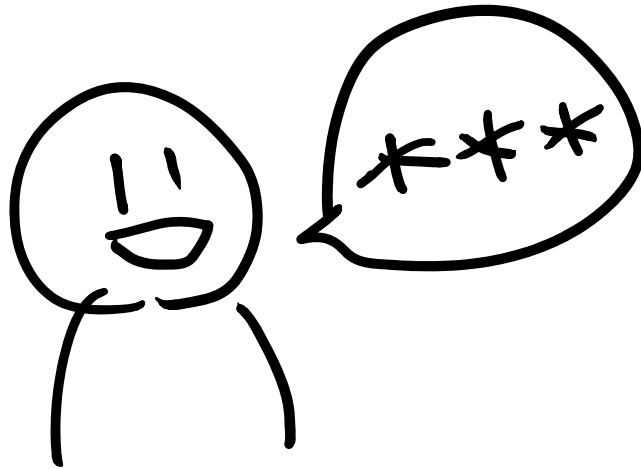
0-1

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。

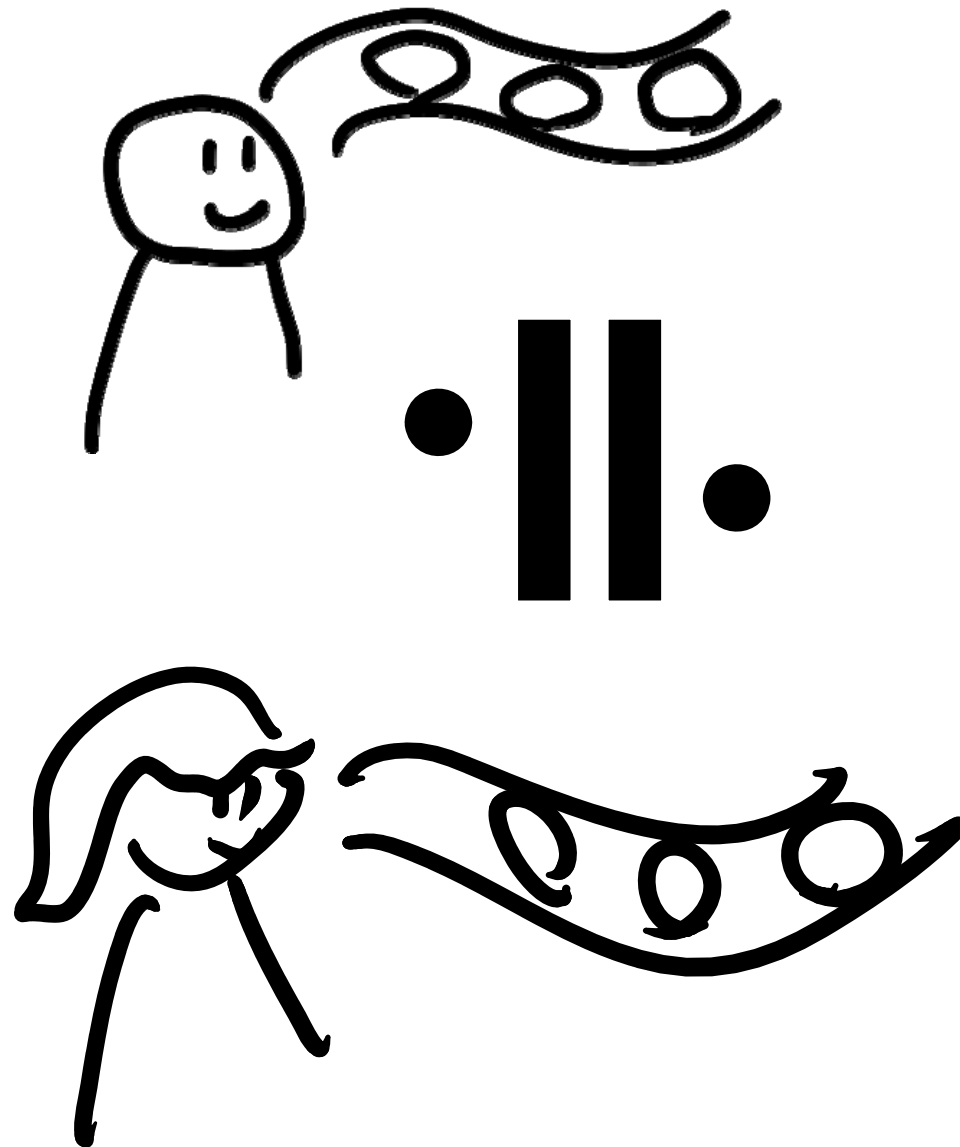
90%

95% 70%

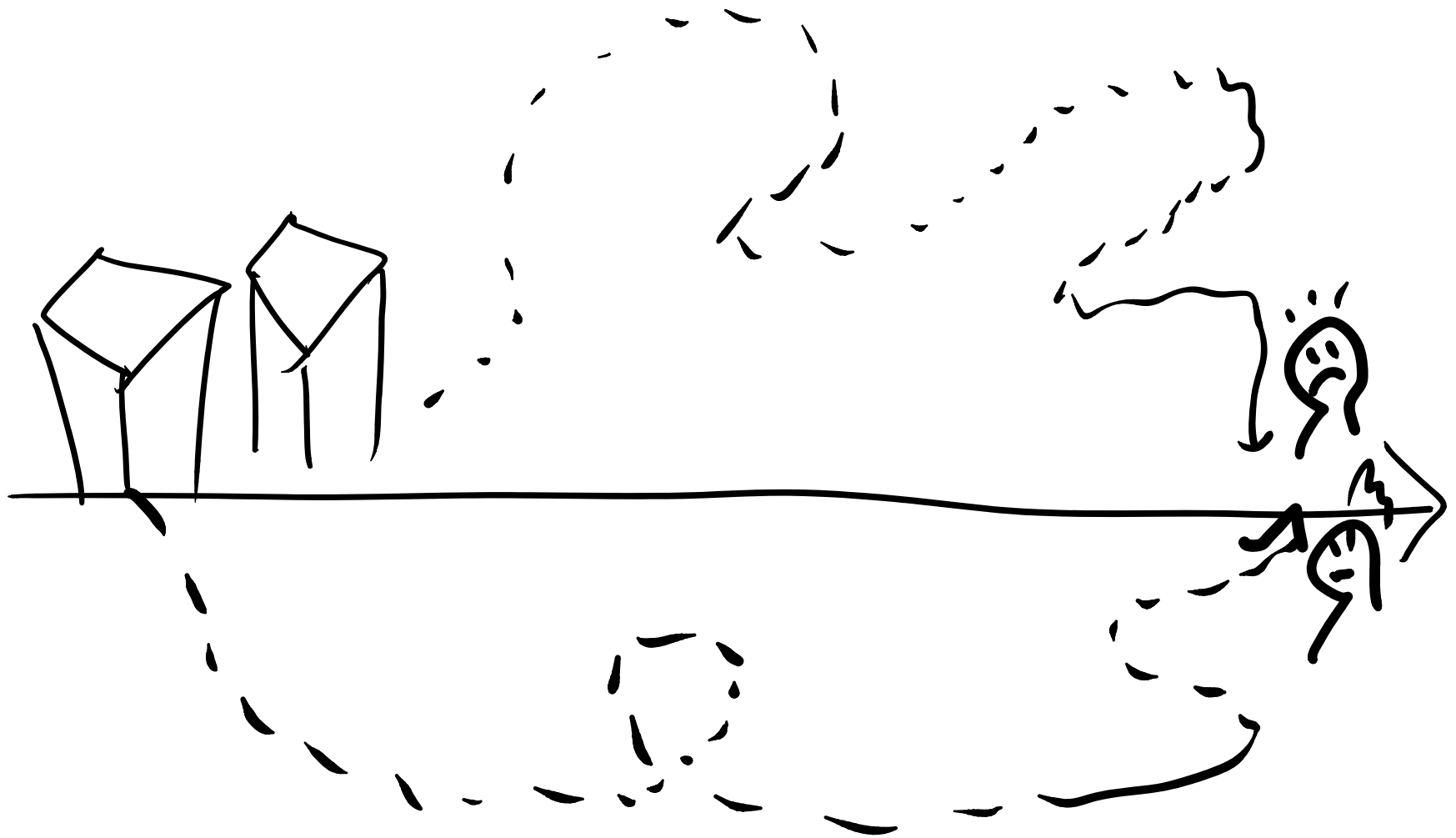


ホワイト
ボード

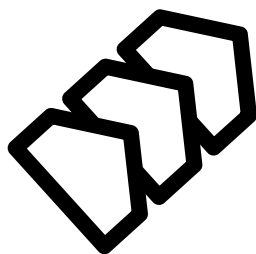
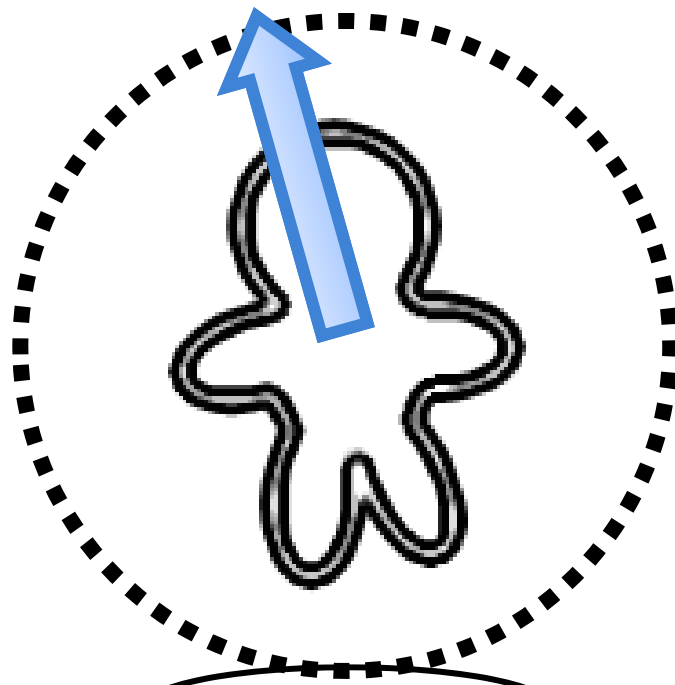
(ホワイトボード)



(ホワイトボード)

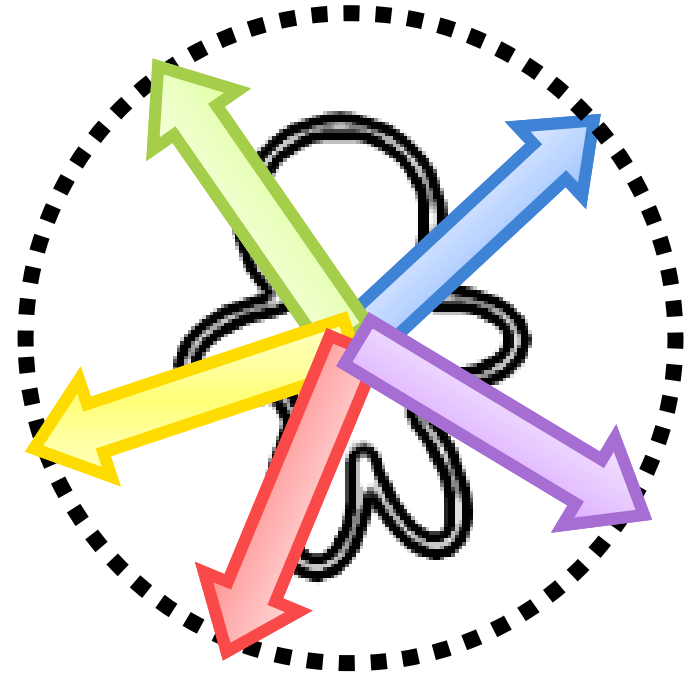
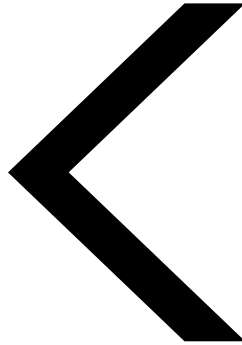


同様

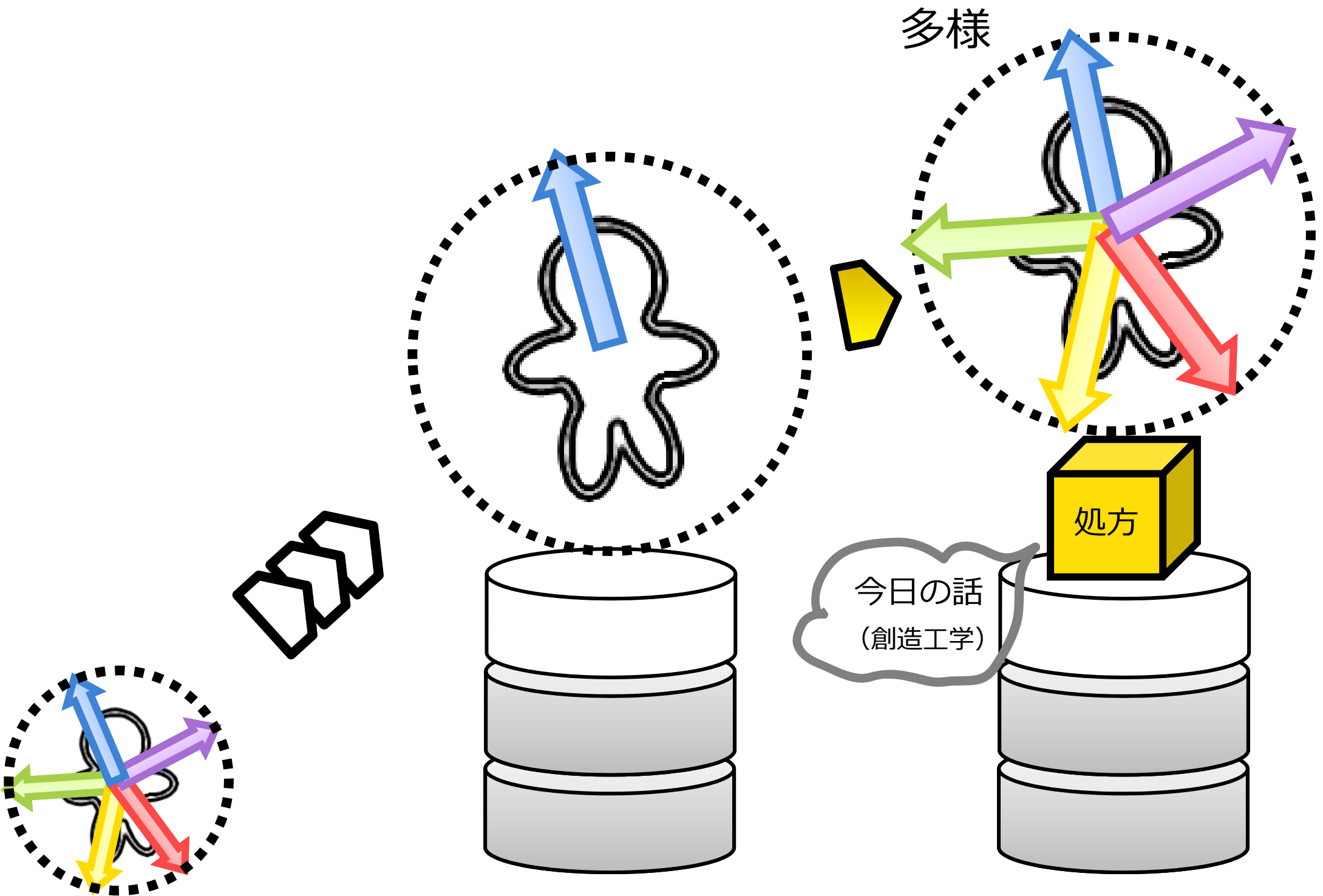


多様





多様



本質的な話へ

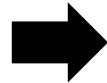
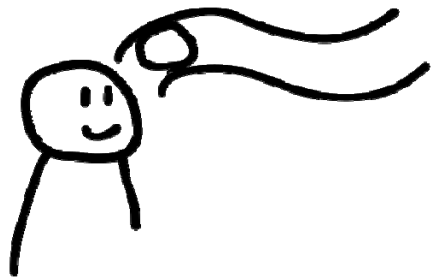
(創造力のもっとも本質的な使い方のお話へ)



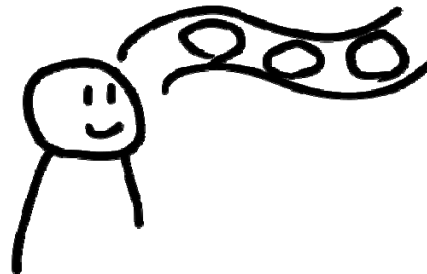
自分しか思いつかない、クリエイティブなアイデア

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！)

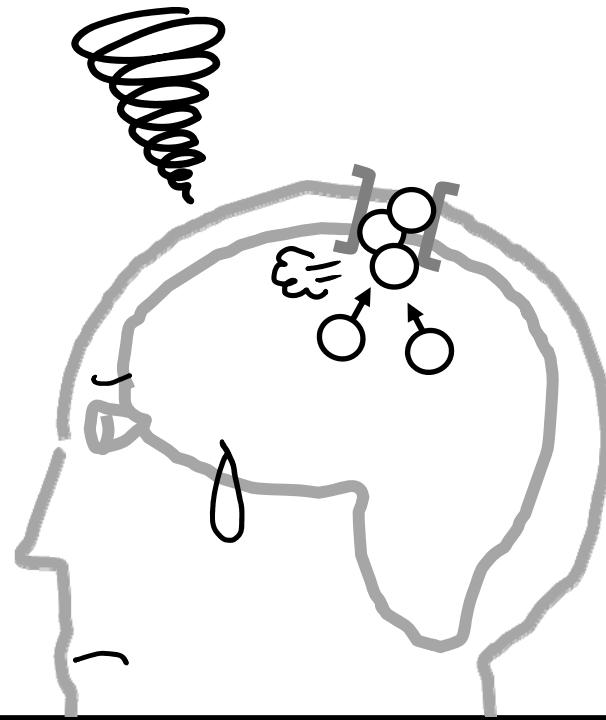


初めに出る5～6個
=驚くほど、皆同じ



“アイデアメーション”

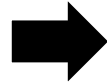
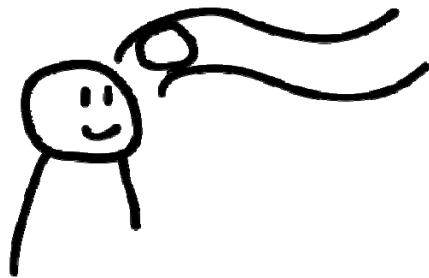
アイデアの通せんぼ



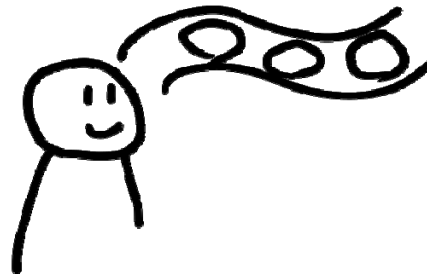
「思いつくことは何でも、バカげていてもつまらなくても、
書かないことには他のアイディアの通せんぼをする」

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”



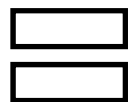
凡案を、出し尽くす。



(く、苦しい・・・)

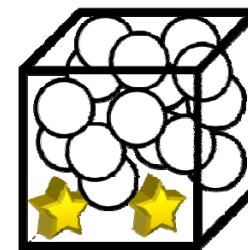


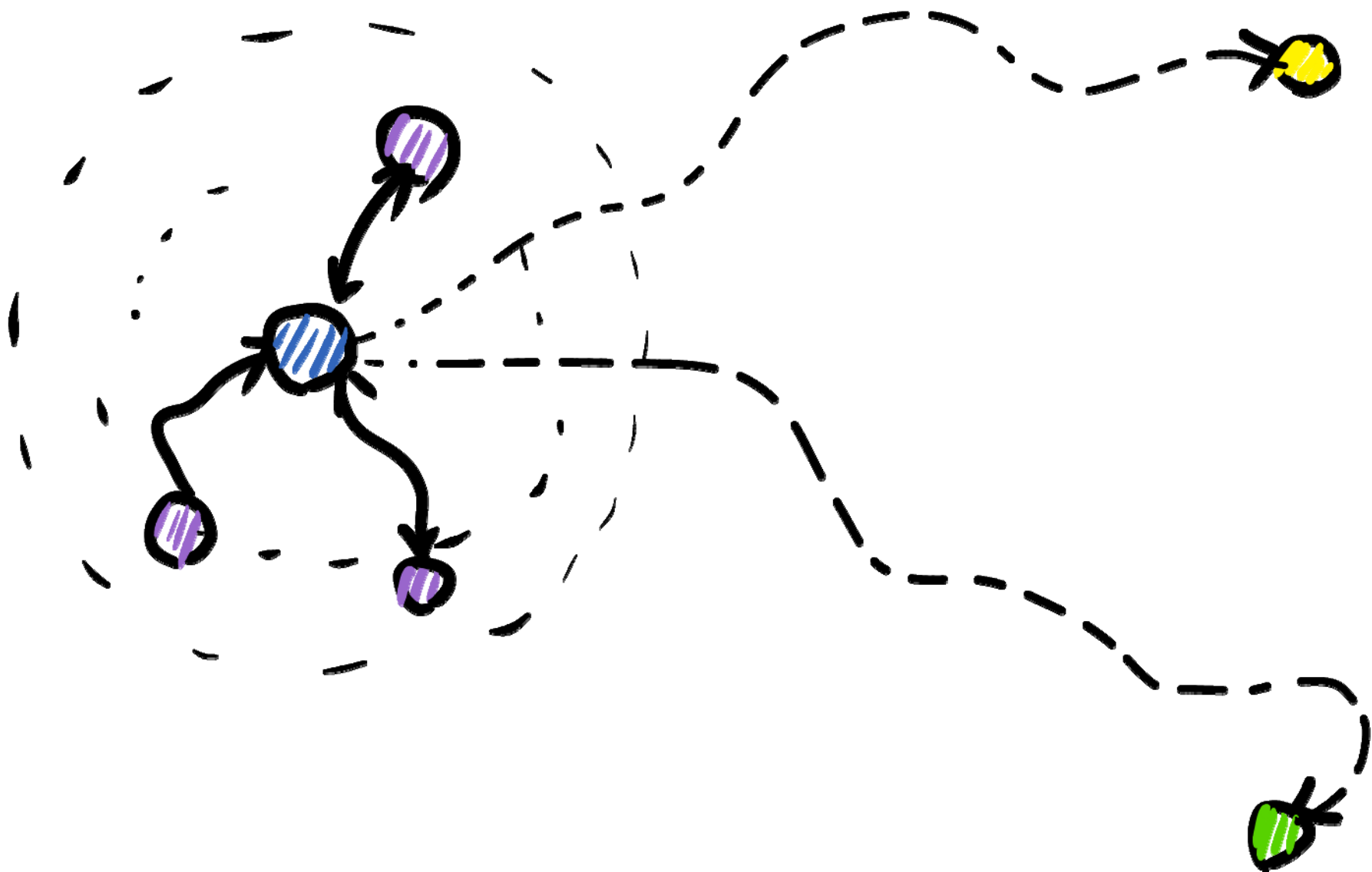
- ・出し尽くした
- ・苦しい

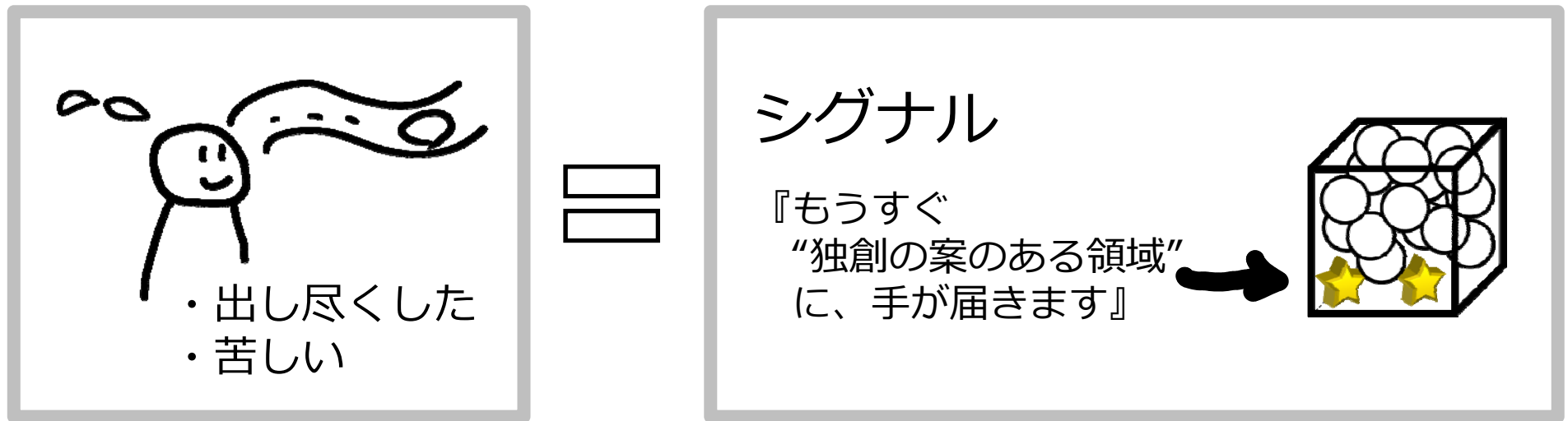


シグナル

『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。





0-3

イマジネーションの準備運動

連想&描くワーク

【連想の4タイプ・カード】



ASOPiCA

取扱説明書

カードを伏せて積む

山札置き場



テーマを選ぶ

テーマリスト

- ① あんパン
- ② 海
- ③ 靴
- ④ 警察官
- ⑤ 自転車
- ⑥ 雑誌
- ⑦ 積み木
- ⑧ はちみつ
- ⑨ 歯ブラシ
- ⑩ 飛行機
- ⑪ ベッド
- ⑫ ペットボトル
- ⑬ ホットコーヒー
- ⑭ 割りばし
- ⑮ お題を自由に提示

絵から連想して、引いたカードを当てる

そのの近くに
あるもの



接近

それと
似ているもの



類似

それと特徴が
反対なもの



対照

それを生み出すもの
それが生み出すもの

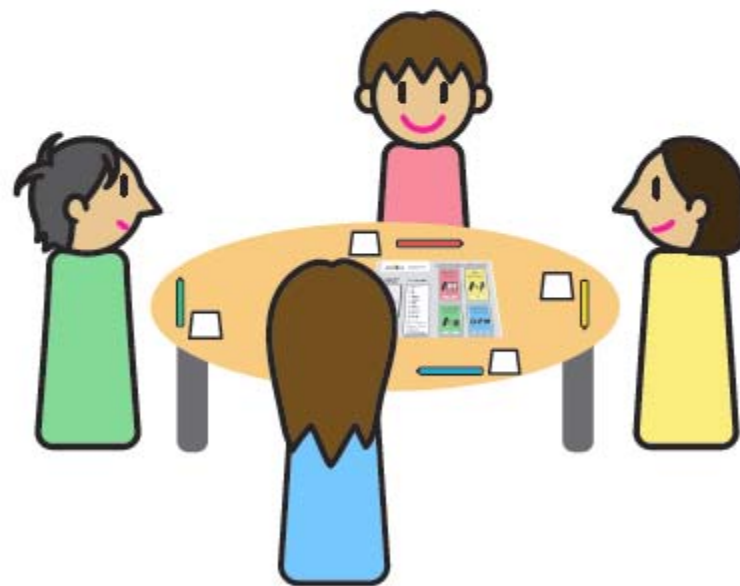


原因・結果

1

グループをつくる

4人1組で遊びます。(3人でも遊べます)
それより多い場合はグループを複数つくり、グループ対抗で遊びます。
プレイシートを中央に広げ、全員がペンとポストイットを手元に置きます。



2

じゃんけんをしてスタート

じゃんけんをして、
最初の親を決めます。



3

カードを引いてメンバーに見せる

親は、山札置き場から自分は見ないようにカードを1枚引き、自分以外のメンバーに見せます。

全員に見せたら、カードは手元に伏せて置いておきます。



4

テーマを選ぶ

親は、テーマリストの中からメンバーに連想してもらうテーマをひとつ選び、声に出してメンバーに伝えます。



5

テーマから連想する絵を描く

メンバーは、親が引いたカードに書かれた連想タイプに従い、親が選んだテーマから連想する絵を20秒以内にポストイットに描きます。この時、文字や数字を書い
てはいけません。



※絵がうまい人は左手で描くなどのハンデをつけるとよいでしょう

6

自分が引いたカードを当てる

親は、メンバーの描いた絵を見て、自分が引いたのはどのカードかを推測し、宣言して、伏せておいたカードをめくりします。



正解した場合
カードは自分のもの



不正解の場合
山の一番下に戻す



※ここでさらに20秒ほど、どうしてこの絵を描いたのかや、どうして引いたカードはこれだと思ったのかなど、みんなで簡単に意見交換をするとより盛り上がります。

7

③～⑥を繰り返す

親を左隣の人に交代し、③～⑥を繰り返します。
この時、一度使用した同じテーマは選べません。

8

ゲーム終了

1人1回、もしくは2回ずつ親を行なったらゲーム終了。獲得カードの多い人が勝利です。
グループ対抗で行なった場合は、獲得カードの合計が一番多いチームが勝利です。

(まとめると、こんな感じ)

引く。皆に見せる
(自分は見ない)



ドローイングTime
20秒



推測Time
10秒



カードを宣言
(正解なら拍手、獲得)



フィードバックTime
20秒
(ワイワイと)

(それでは、
始めましょう)

ワークの意味づけ



- ・ 創造力は、Creative Imagination（創造的な想像力）に依る
- ・ 想像力は、その中核に「連想力」がある

- ・ 「連想の4タイプ・カード」は、遊びながら自然に連想力を鍛えます。
- ・ イマジネーションやクリエイティビティーの発揮が要る場面で、力強い連想力は、パフォーマンス向上に役立つでしょう。

本編

ここから、スタート！

今さっき、会場に付いた人も大丈夫です！

今日は、「仙台時間」で設計しておきました。
ここまでの話は知らなくても、全く問題なしに入れます。

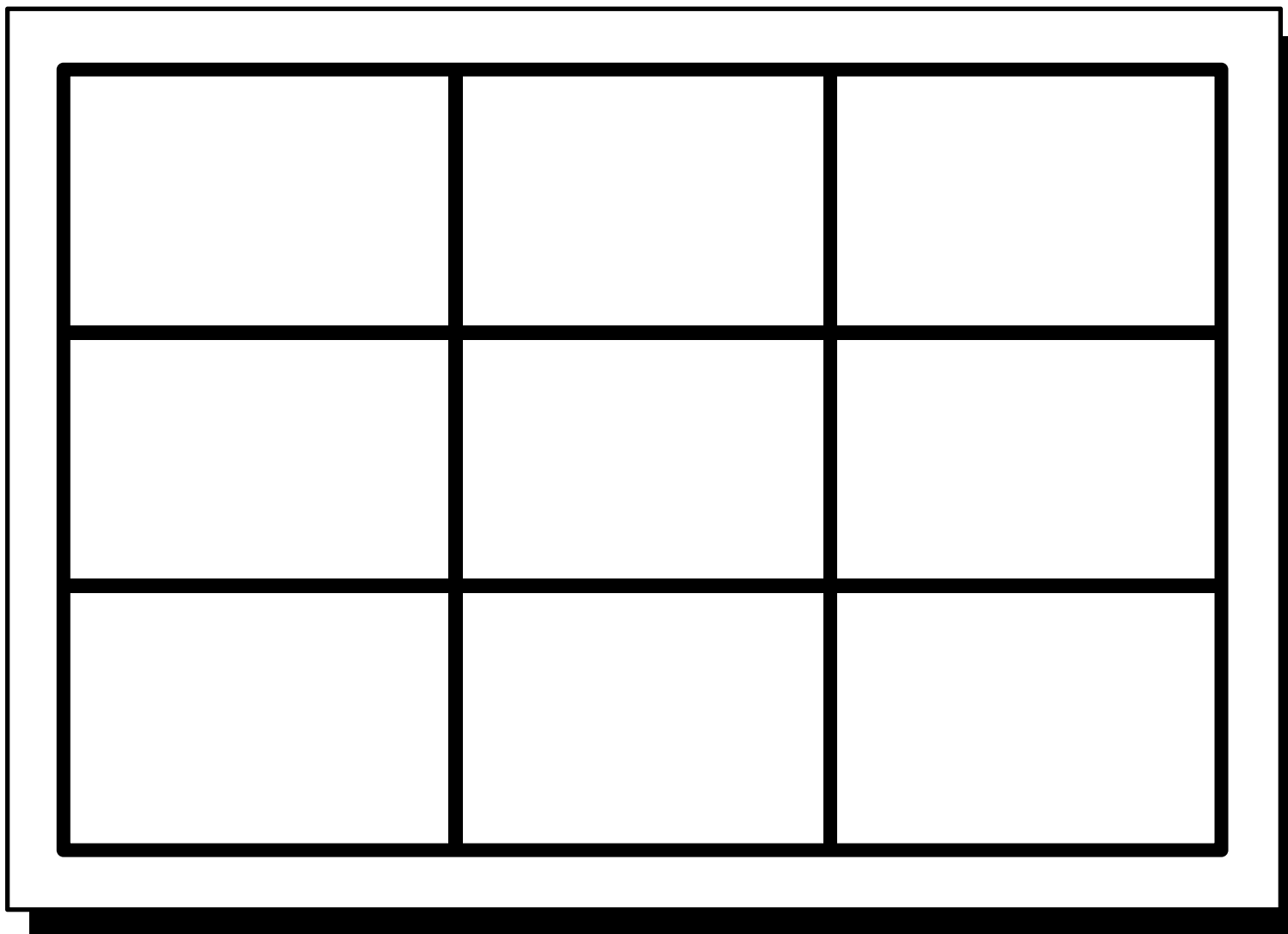
1

マンダラート

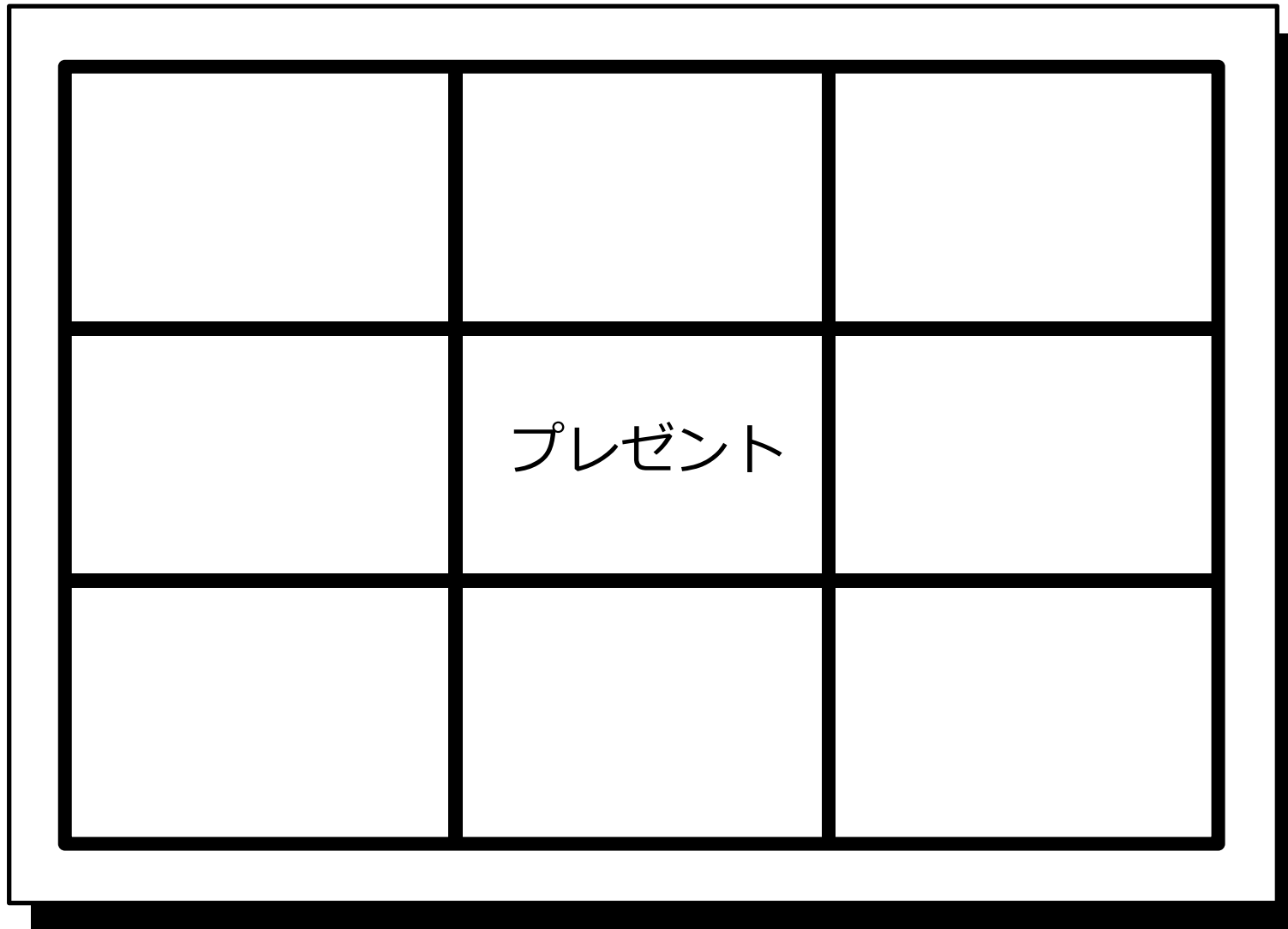
- ・ マンダラートって？
- ・ 描きかた
- ・ 共同作業での使い方

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

	アルバム	

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

	パン	

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	

“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

マンガラートは、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

“宮城”

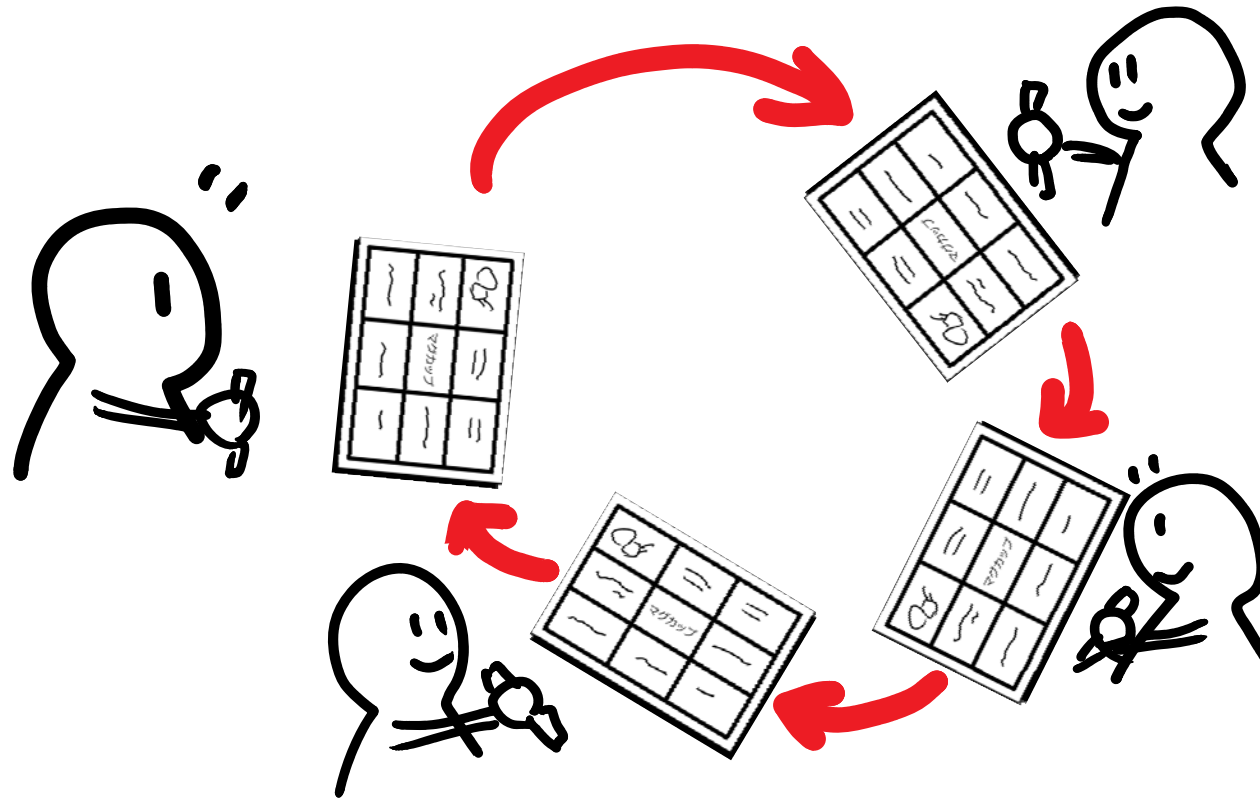
(仙台・宮城から、思い浮かぶモノ、コト)

		
	宮城	
		

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

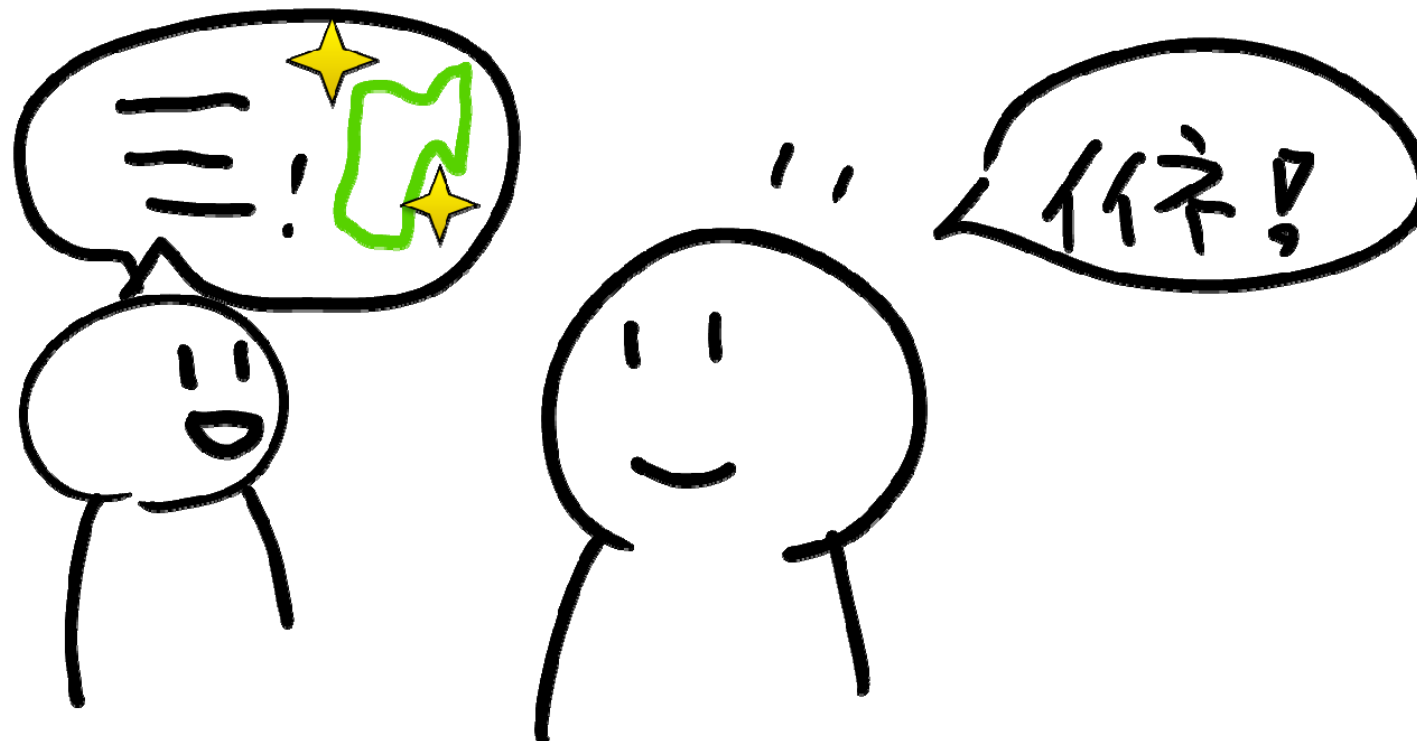
スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

ブレストのお題

宮城に絶対来たくなる

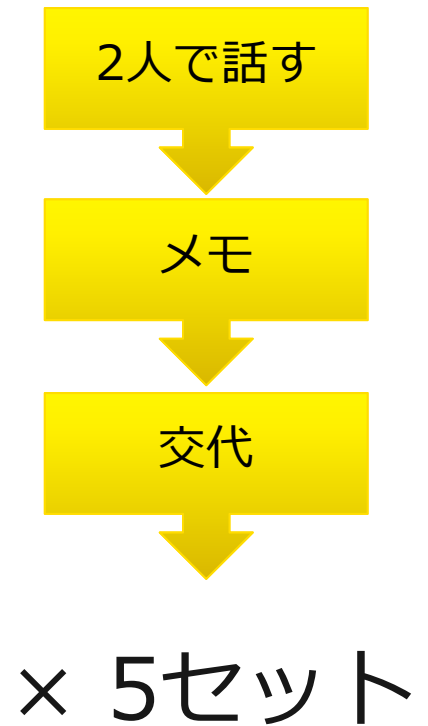
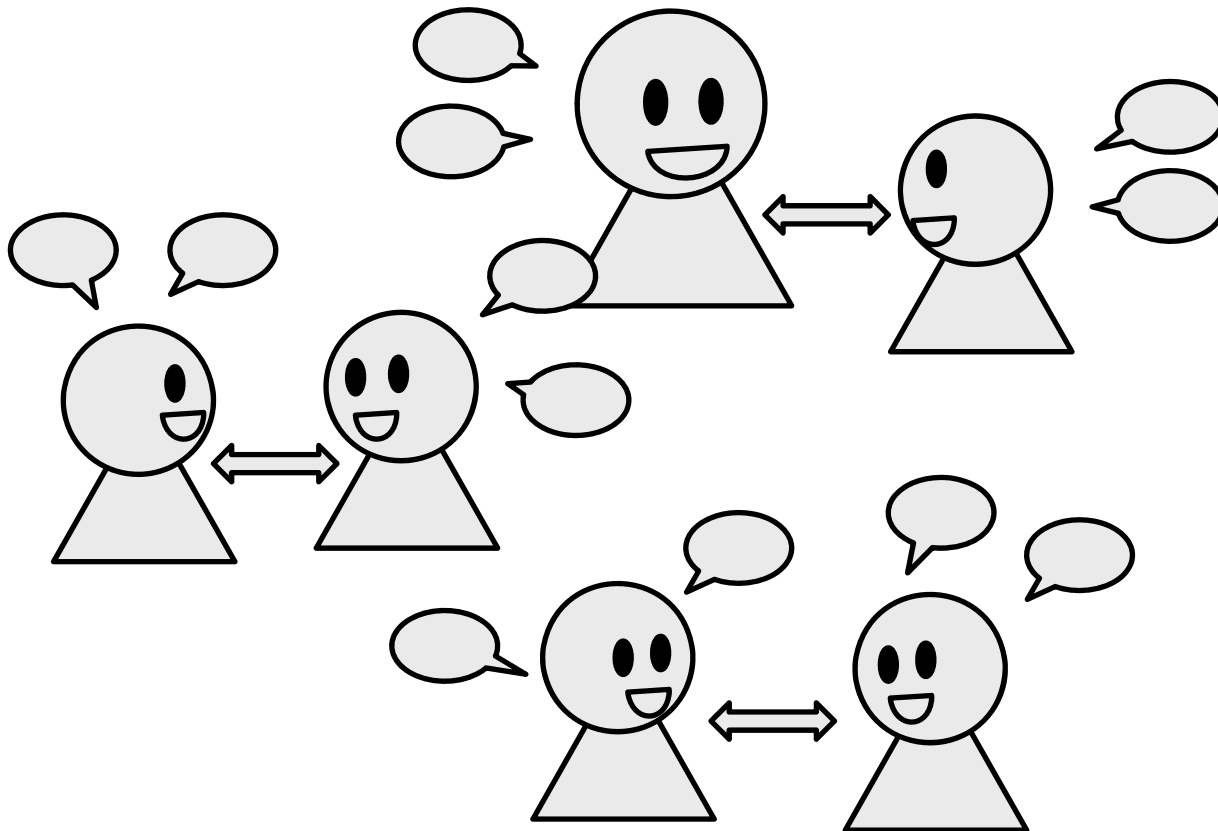
キャッチコピー (キャッチフレーズ)



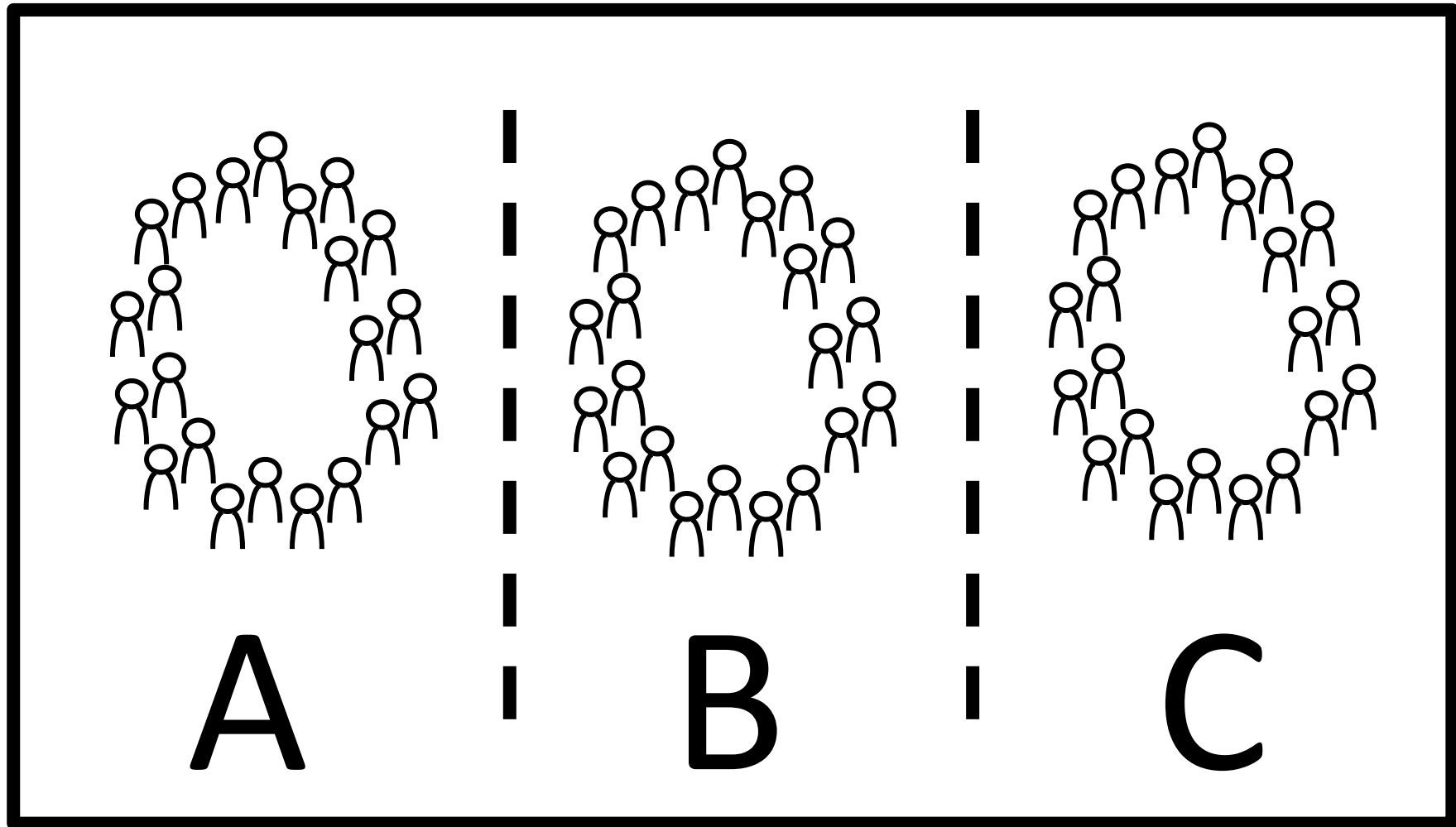
1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

SpeedStorming

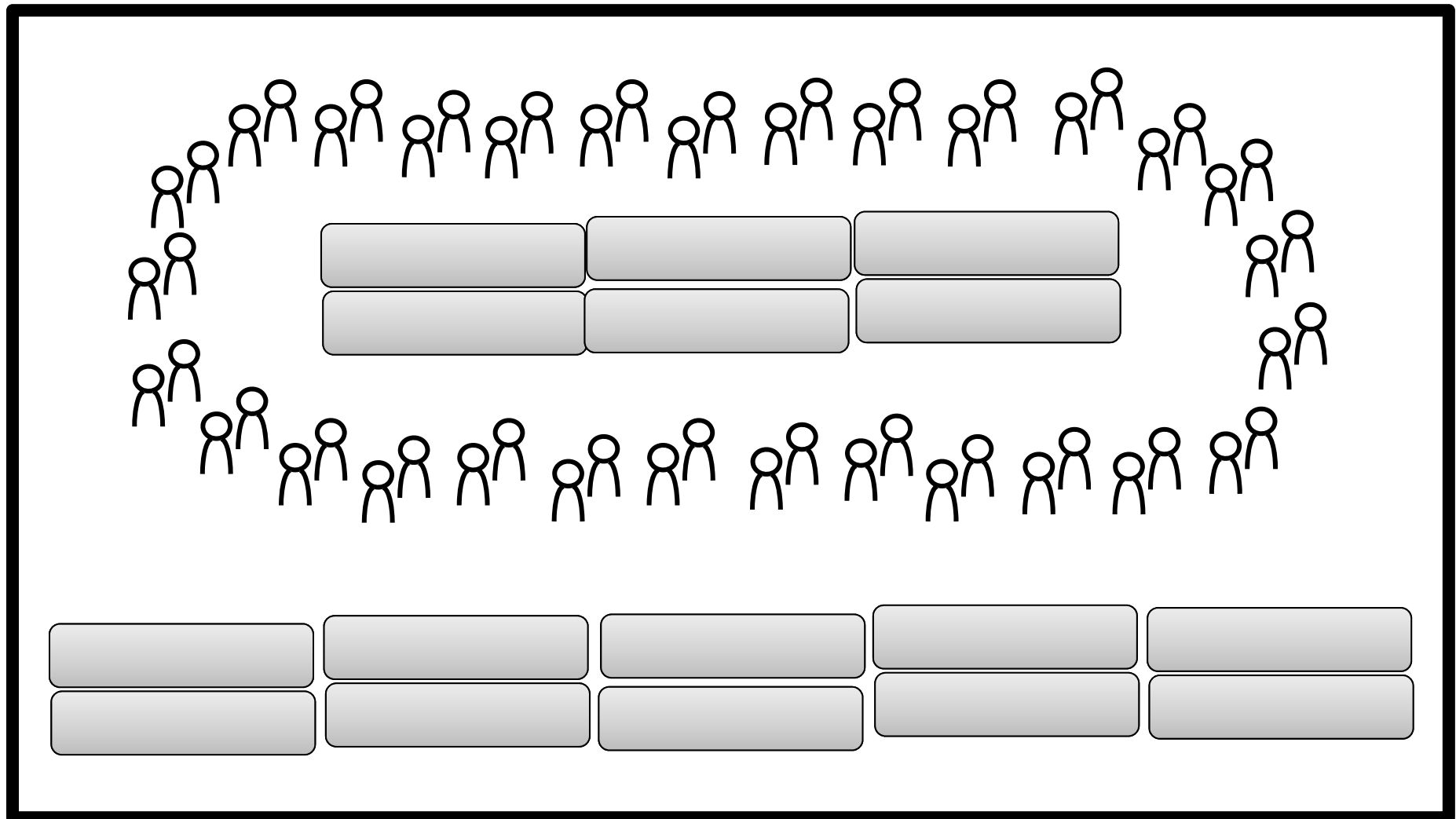
- UC Berkeleyで開発されたアイデアワークの方法
- 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



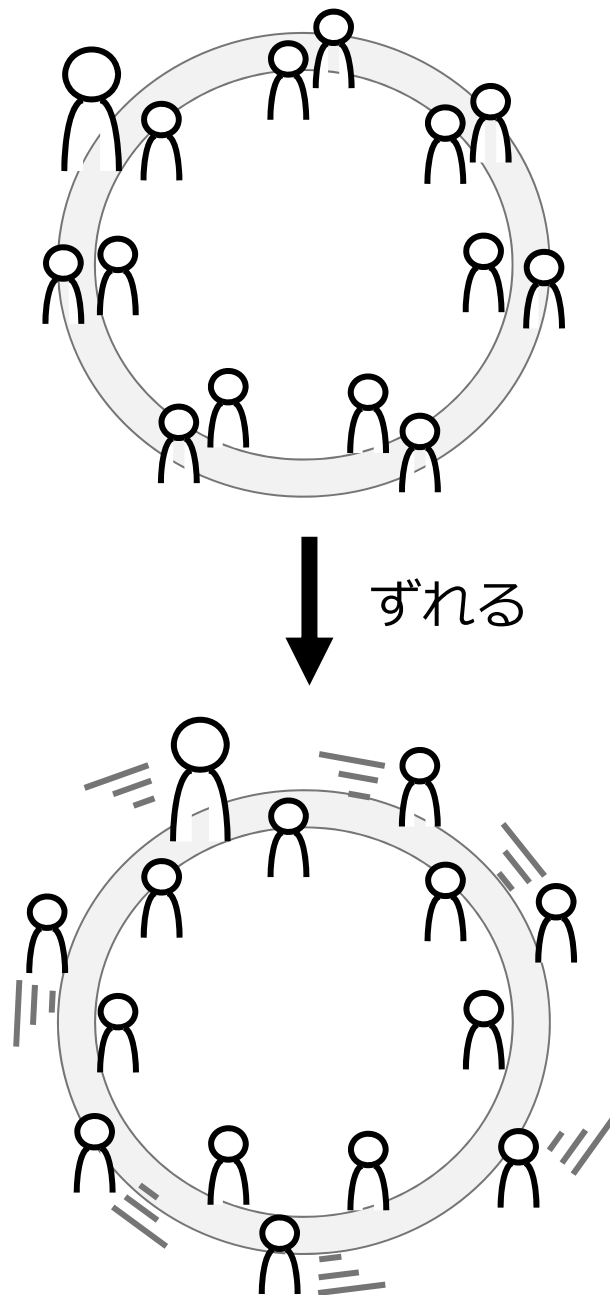
今のメンバーとできるだけだけ分かれ
会場全員で、大きな二重の円を作ります (目安=1ユニット20名)



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



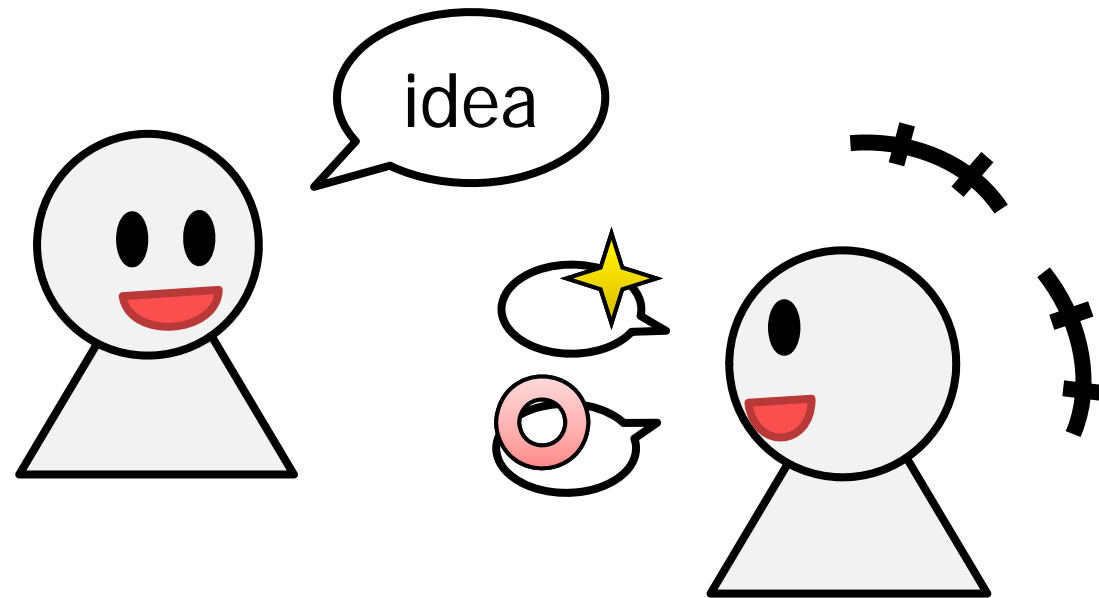
やり方（30分）



- ① ペアで、輪に
 - ② ~~5~~ **3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~~ **30秒**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~~ **7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)



補足

Speedstormingの

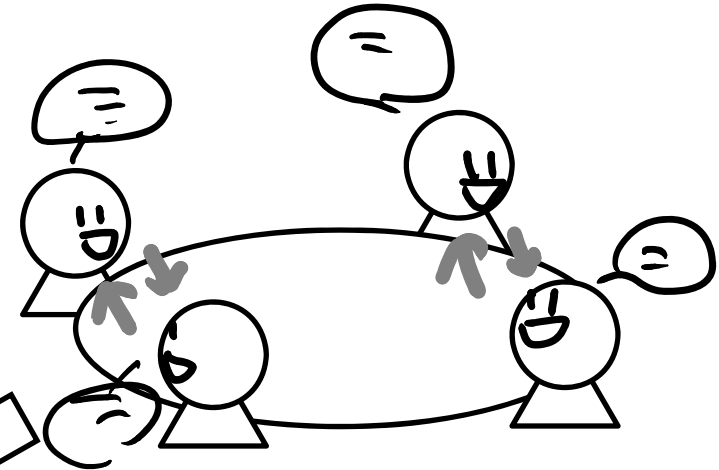
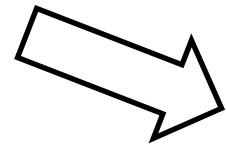
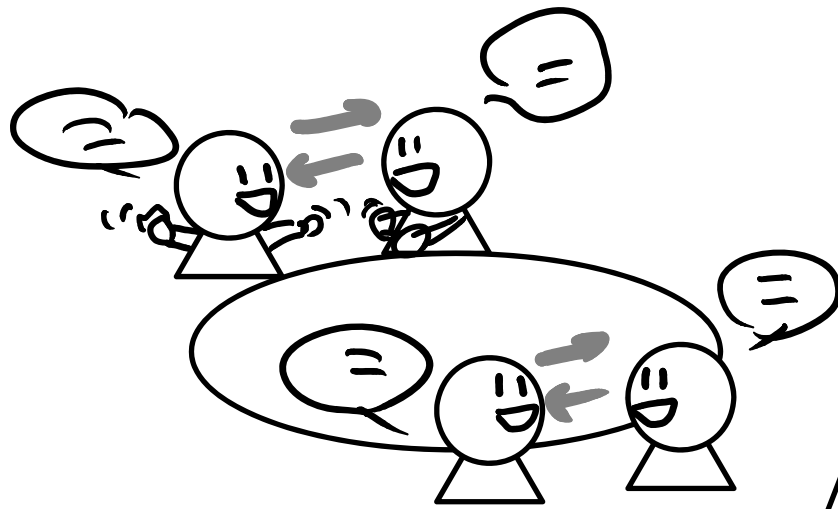
(五分交代のペアブレスト)

職場・会議での応用って？

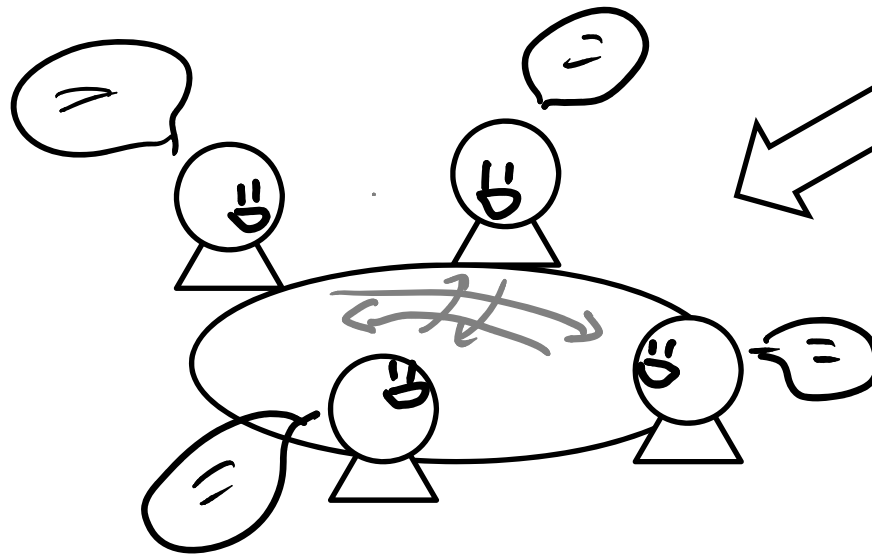


「 会議でアイデアが出ないときの処方 」

4人組の中で、ペアを作り
5分間、ペアでアイデア出し
(メモを取っても結構です)



ちがうペアで、5分。
さっき出たアイデアを発想材料に
してもいいし使わなくてもOK

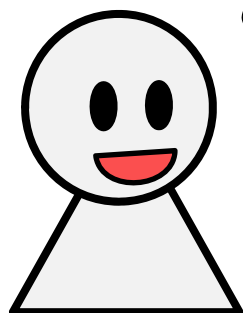


更にちがうペアで、5分。
同様に、前に出したアイデアを発想材料に
してもいいし使わなくてもOK

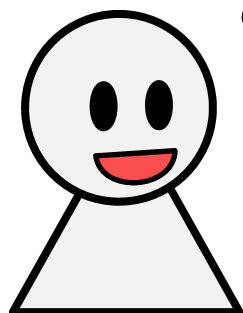
2-2

アイデアスケッチ

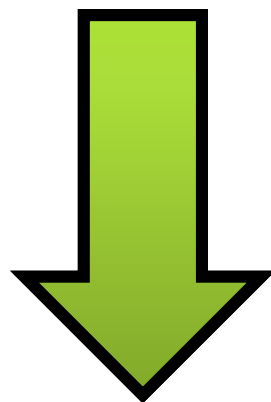
アイデアを書く



あのアイデア、
面白かったな



あのアイデア、
面白かったな

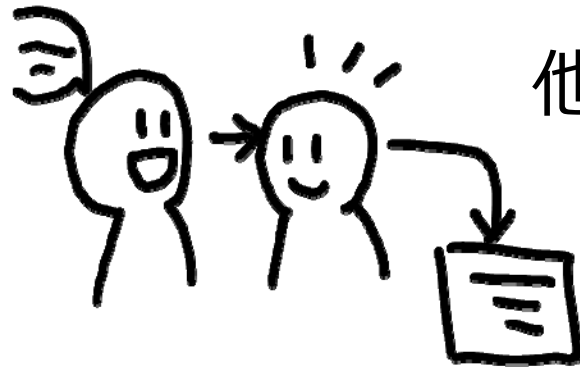


アイデアを、
少し具体化

JoJoを
生み出す
土のまち



自分が出した
アイデア



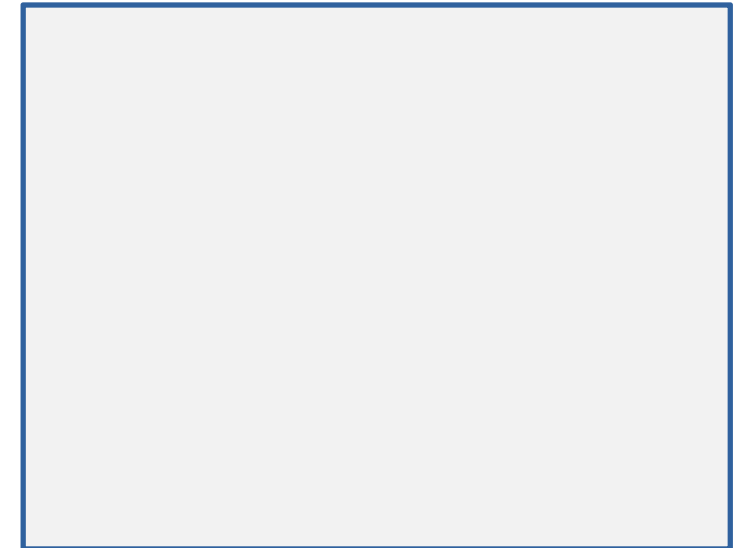
他人の出した
アイデア

(自分なりに
変えてもOK)



書いているうちに
新たに浮かんだ
アイデア

等々、頭の中を



A4白紙 (横長) に大きく書く

- 1紙1コピー
- 一人 3枚 以上
- 3分間 (+a)

3

“アイデアにひねりを加えたい。”

そういう時は・・・

発想トリガーを用いたブレスト

「コピーライターのチェックリスト」

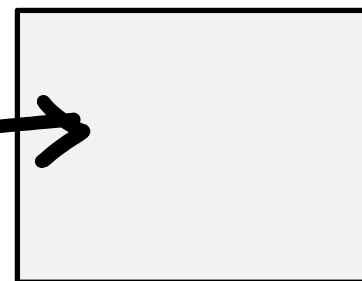
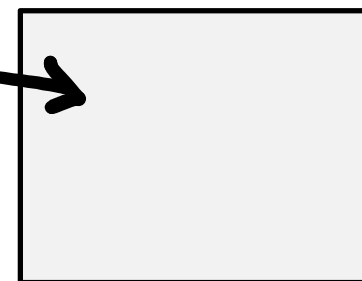
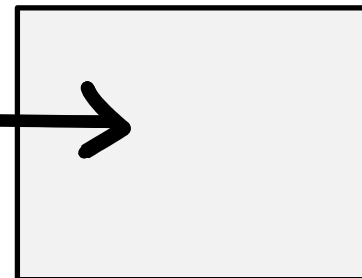
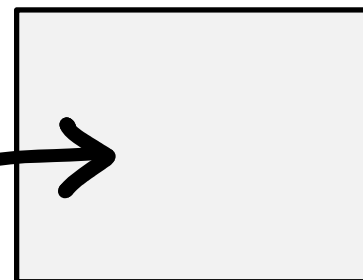
コピーライターのチェックリスト ABW (アメリカ・ビジネス・ライティング協会)

1. 習慣や伝統、常態の逆を考える
2. 特徴を新語・古語・奇想語で表現する
3. 特徴が静的なら動的表現に直す
4. 3の逆をする
5. 特徴や商品の通常の配列を変える
6. 特徴を次に結びつける
 - － 動き、肉体、力、重さ、エネルギー、味、色、臭い、温度、他
7. 特徴を次に結びつける
 - － 抽選、推理ゲーム、パズル、謎、ギフト、質問票、他
8. 特徴を次の状態に引き起こして考える
 - － 驚き、挑戦、愉快、当惑、誘惑、ショック
9. 特徴を次に関連させる
 - － 幸福、魔法、運命、名声、因果、火、水、神秘、土、宇宙、生命
10. 特徴を次に結びつける
 - － 旅、スポーツ、余暇、性、想像、官能、働き、安全
11. 次の点より考える
 - － 成功、達成、幸運、名誉、感謝、不調和、歪曲、誇張、意外
12. 特徴を擬化する
 - － 人間、動物、静物、超人的な物、機械、他

JOJOを
生み出す
杜のまち



コピーライターのチェックリスト ABW <small>(アメリカ・ビジネス・ライティング協会)</small>	
1. 習慣や伝統、常態の逆を考える	8. 特徴を次の状態に引き起こして考える - 驚き、挑戦、愉快、当惑、誘惑、ショック
2. 特徴を新語・古語・奇想語で表現する	9. 特徴を次に関連させる - 幸福、魔法、運命、名声、因果、火、水、神秘、土、宇宙、生命
3. 特徴が静的なら動的表現に直す	10. 特徴を次に結びつける - 旅、スポーツ、余暇、性、想像、官能、働き、安全
4. 3の逆をする	11. 次の点より考える - 成功、達成、幸運、名望、感謝、悲劇、歪曲、誇張、意外
5. 特徴や商品の通常の配列を変える	12. 特徴を擬化する - 人間、動物、静物、超人的な物、無情な物
6. 特徴を次に結びつける - 動き、肉体、力、量さ、エネルギー、味、色、臭い、温度、他	
7. 特徴を次に結びつける - 抽選、推理ゲーム、パズル、謎、ギフト、質問票、他	



さっき書いたものを、もっと、ズラシてみる。
(複数案、思いついたら、その分だけ、書く。削らない)

4

ハイライト法

良案抽出

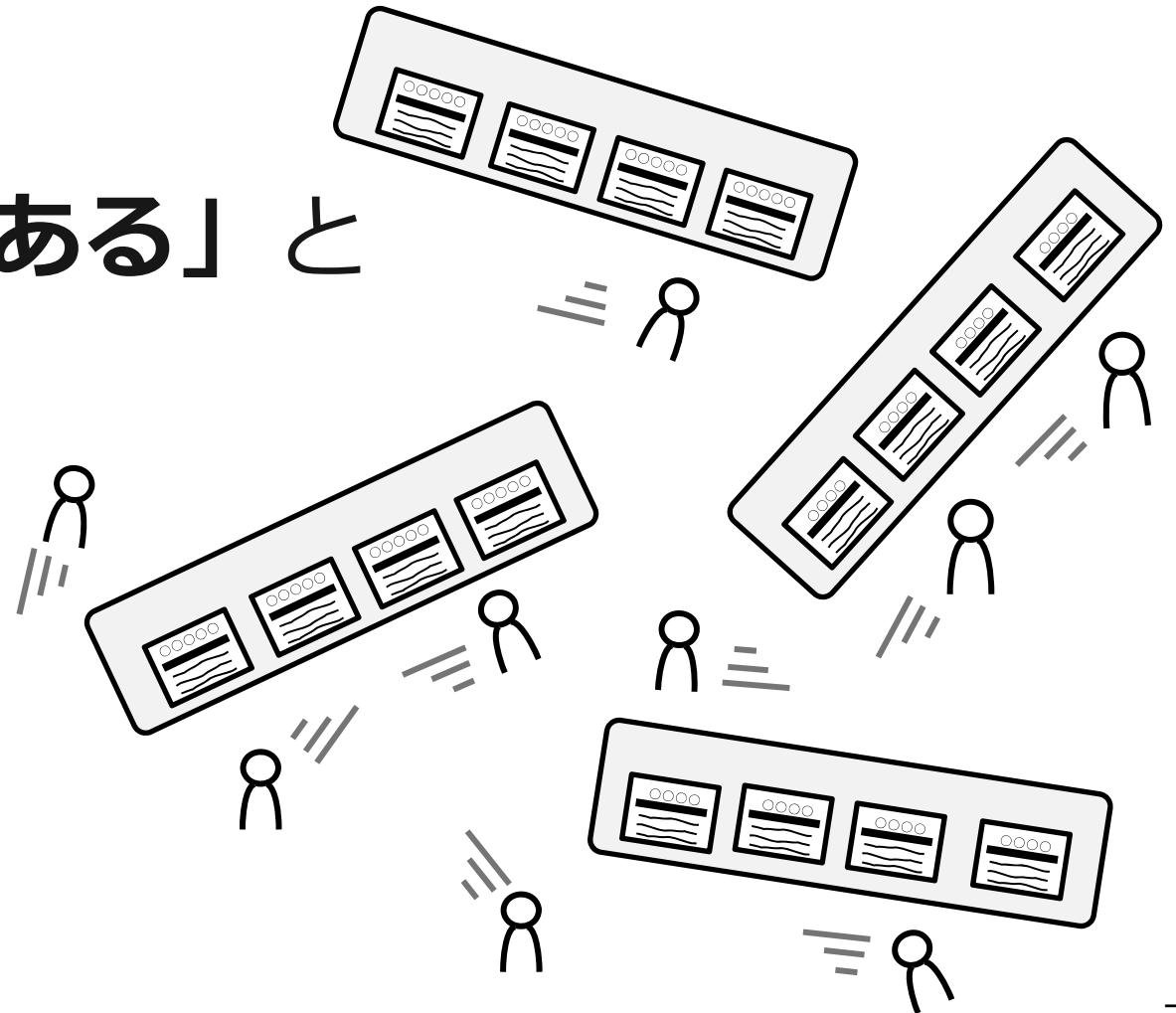
ハイライト法

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)



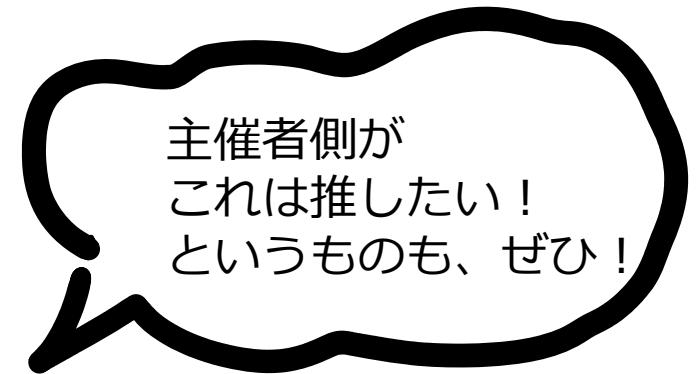
この後、グループを作って、アイデアを発展させるワークを行います。このレビューの間に、あとで題材にしてみたい案を見つけておいてください。

“+α” 枠、あります。

Your extremely favorite ideas

“☆は多くなかった”

けれども、



“これは「アイデア群」形成の核となるアイデア
としてぜひ紹介したい！”

というものがあれば、出してください。（2～3つ位、OKです。）

※ 意外と、それが発展することもあるんです。

埋もれさせたくないものを、ぜひ。

Please recommend your “extremely” favorite idea
regardless of number of star.

6

託すワーク

アイデアの材料として“上位案+a”に託す

手持ちの全コピーを託す (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。

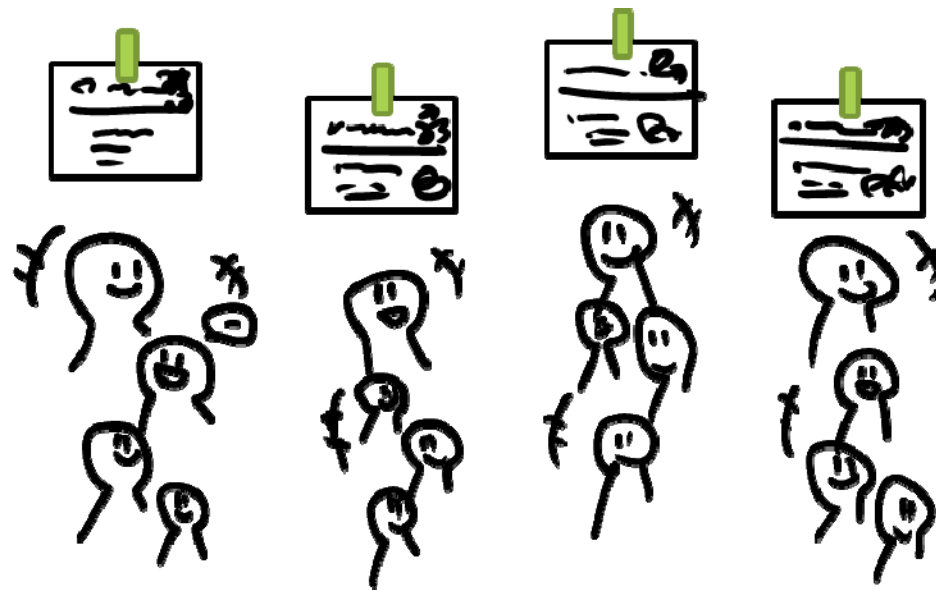
7

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。

8

「発展ブレスト」
&
「絵コンテ／6秒動画作成」

発展ブレスト（20分）

Development Brainstorming

- 元のコピーを、ブラッシュアップ
（託されたコピーも材料に出来ます。）
- 見せ方のアイデア（発想→決定）
（ウエイトを置く対象／訴求ポイント／表現方法）



素材作成（15分）

- 絵コンテを描く
もしくは、
- 6秒ビデオを撮る→アプリ「vine」

9

作品レビュー (90秒ピッチ)

時間の使い方、見せ方、全部自由

10

終わりに

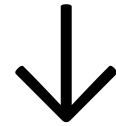
参考文献

- ➡ 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―アイディアを得る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

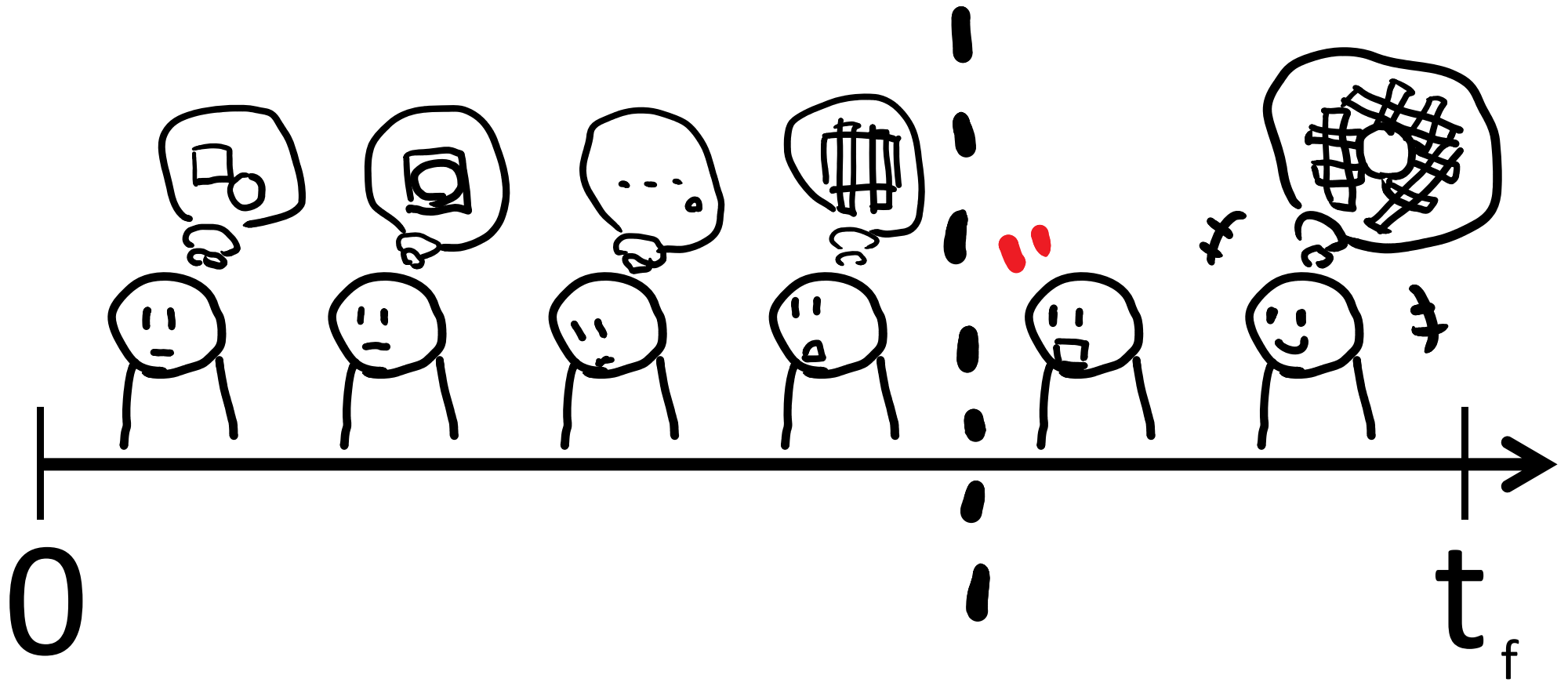
創造的認知

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：

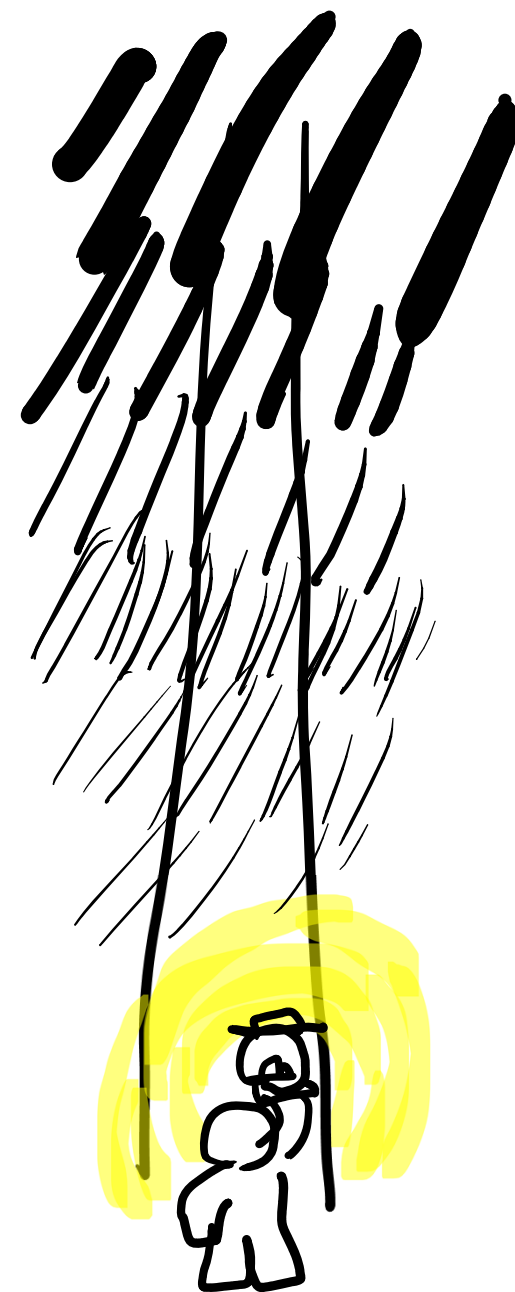
未踏の闇に対して、
人の認知の力という“光”は、それほど強くない。
せいぜい、二歩先を照らせる程度である。

「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。

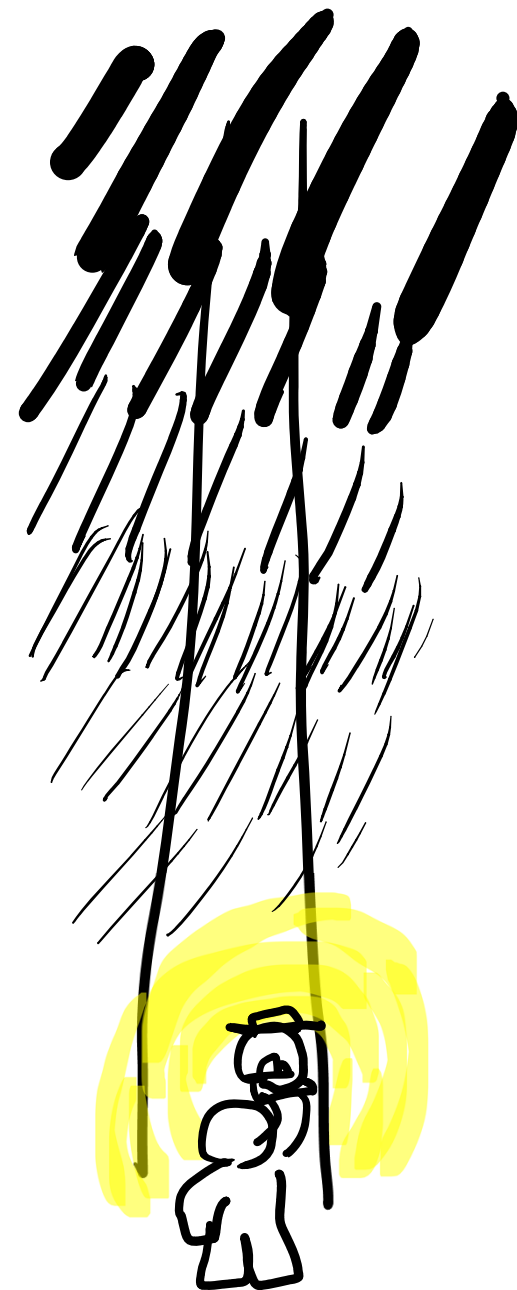
『自分でもよく分かんないけど、
可能性は、なんか、感じる・・・』

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。

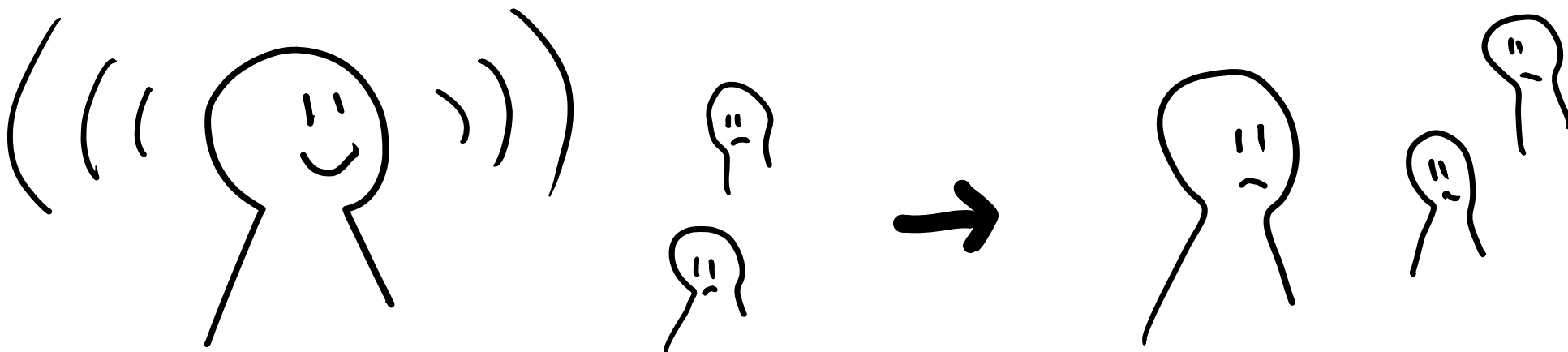
可能性を感じるなら、まずは、目の前の二歩を行け



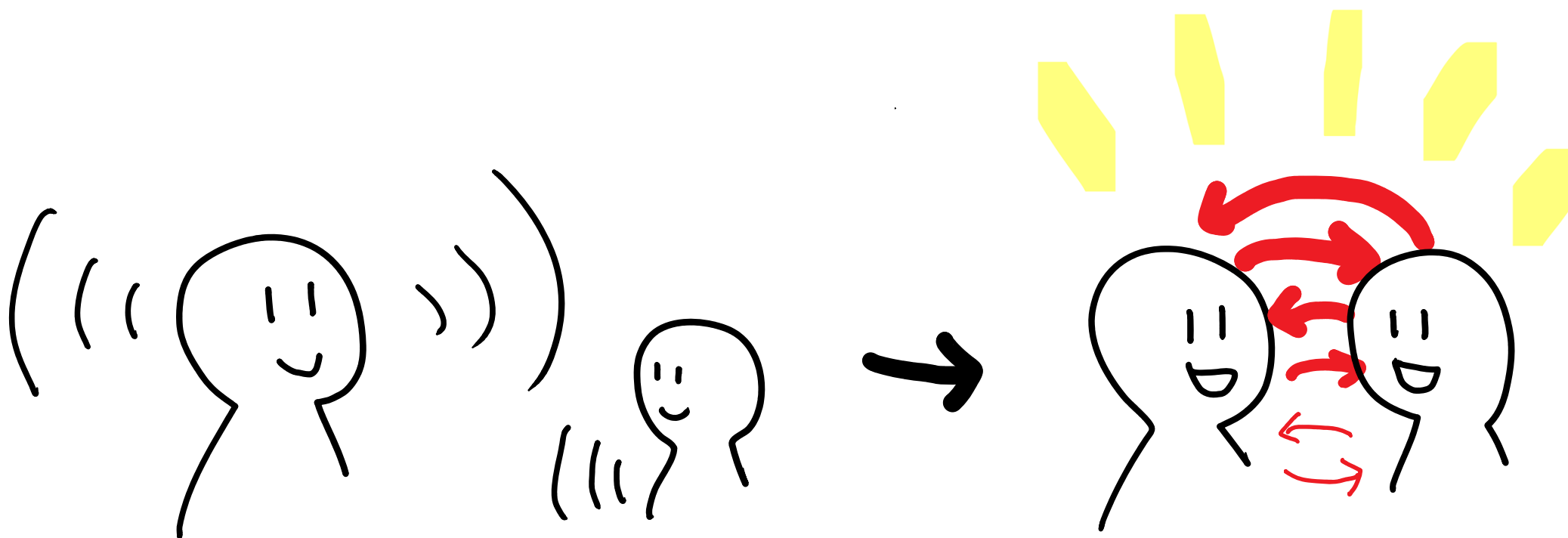
未踏の闇を行く信念



(・・・とはいえ、つらいもんはつらい、ですね)



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。



アイデアプラントの志

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/>

準備物リスト

ご準備いただきたい物

- ☐ プロジェクター × 1
- ☐ ホワイトボード × 2台 (できれば、ぜひ2台を。無理な場合は1台は必須です)
- ☐ 印刷物 (印刷用スライド、および、ワークシート (マンダラート、チェックリスト、エコンテシート)、合計でモノクロ10枚ぐらい) × 人数分
- ☐ A4白紙 × ((一人に20枚ぐらい))
- ☐ 裏移りしないペン × 人数分 (なければ、新たに買うのはもったいない無いので、相談しましょう。)
- ☐ テーブル & 机 (テーブルは、2人に1本欲しいですが、なければ、4人に1つ分ぐらいでも、結構です。)

講師が持参するもの

- ☐ ノートPC
- ☐ Brainstorming Card (4色セット) × 人数分 (参加者に、ワークの後、差し上げます)
- ☐ 音楽 (iPod Touch + 音楽ファイル + 小さいスピーカー)
- ☐ スケッチを貼る用のポストイット・ラベル・シール (200ピースぐらい)

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)