

2011年11月26日 10:00-17:00
仙台印刷工業団地協同組合 FLight

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

1

発想の特性

～3つの絵～

ペンと紙を用意してください。
時間は10秒ずつです。

- ・ お題 1 (口頭で)
- ・ お題 2 (口頭で)
- ・ お題 3 (口頭で)

お題1について
＊＊なものを書いた方は？

90%

お題2について
□□なものを書いた方は？

95%

お題3について
○○なものを書いた方は？

70%

人間の発想は人それぞれ、と思いがちですが
初めのほうは多くの人が同じようなものを思いつく傾向があります。
こうした頭の特性は実は結構たくさんあります。

自己紹介と事例紹介を兼ね
動画を

午前

1 導入

- (1) 3つの絵 (発想の特性) 10
- (2) 他己紹介 6
- (3) カードで楽しく発想 (ブレスター・プラス) 45

2 一人でアイデアを出す方法

- (4) 一枚のカードで素早く発想する (SCAMPER) 30
- (5) 発想を引き出すノート記法 (マンダラート) 30

午後

3 導入

- (6) 5分交代のペアブレスト (スピードストーミング：地域で出来る新事業アイデア) 60

4 組織や会議の力を生かしてアイデアを出す方法

- (7) アイデア会議のやり方は、4つある 30 ~休憩10分~
- (8) 書くブレスト (ブレインライティング：知識を閉じておく紙束 (本) の新しい形) 80

4 アイデア収束の本質

- (9) テーブルゲームで楽しくアイデア評価 (IDEAVote) 40+10

5 他

- (10) メッセージ 10

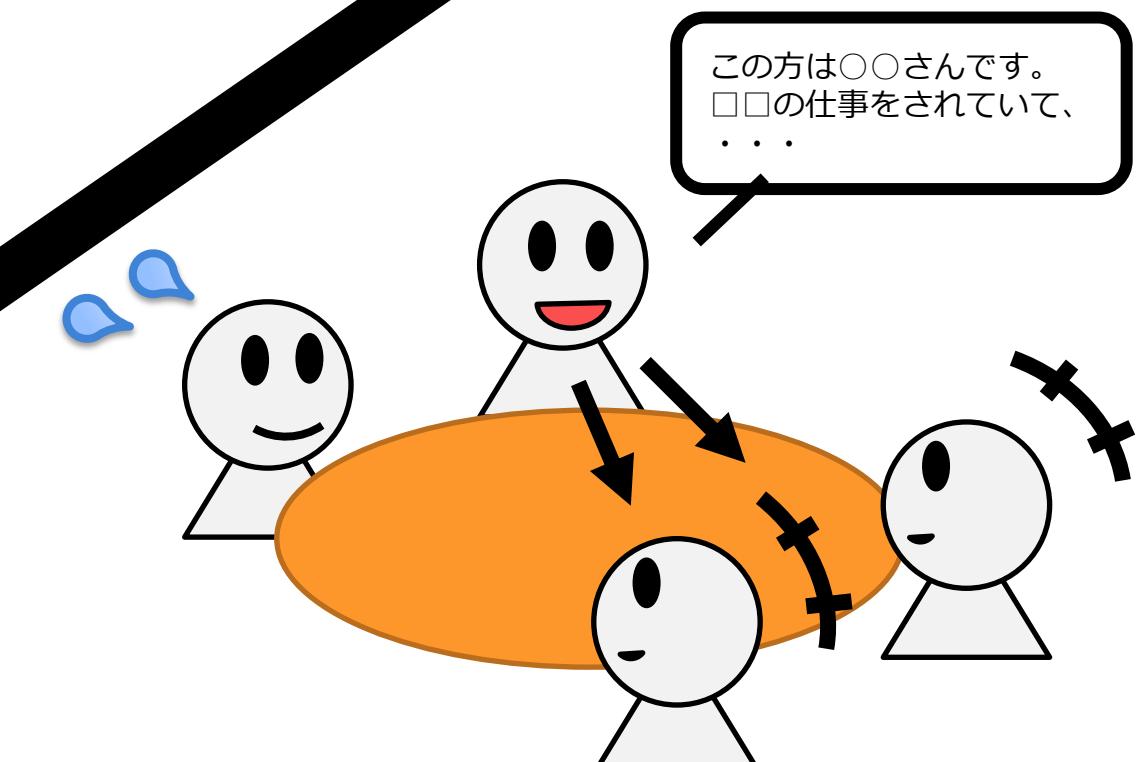
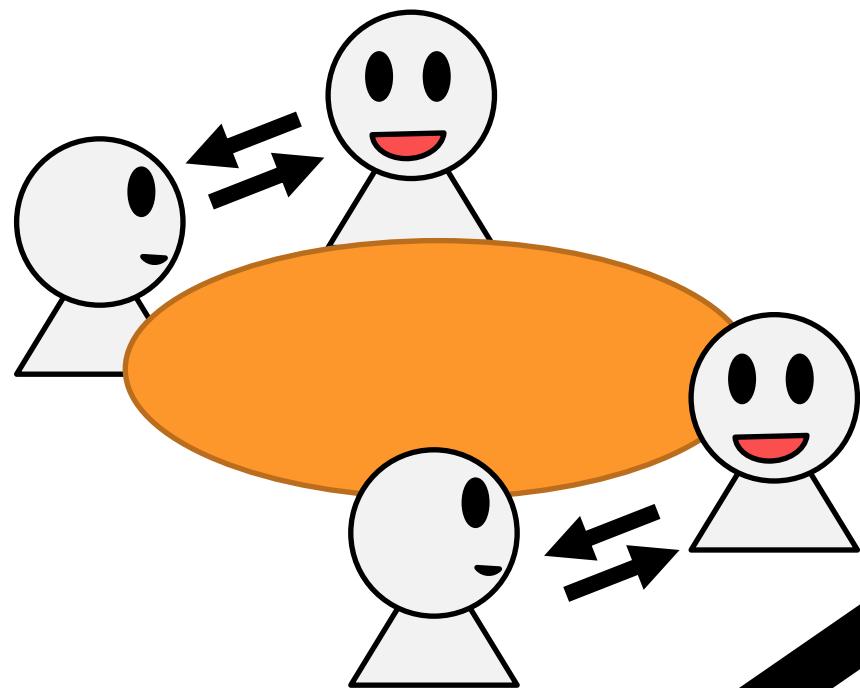
本日の内容

本内容は進行中に、参加者の方の興味や学習効果を鑑みて変更する事があります。予めご了承ください。

2

『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

ブレスター・プラス

ブレインストーミングを遊びながら学ぶ

1

お題を決める

テーマリスト

- 10個のうち、アイデア出しのテーマにしてみたいものを、話しあいグループで1つ選ぶ
- 時間：90秒

2

発想トランプ

カルタのように、拡げる

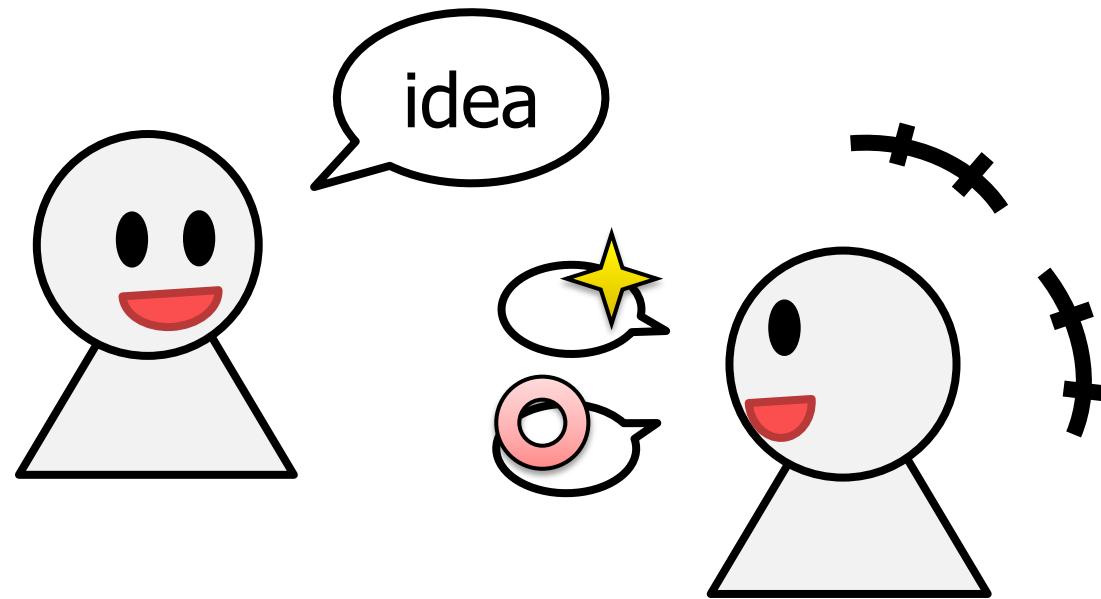
- 発想トランプを、テーブルに拡げる。
- 向きはバラバラで結構です。フレーズを表にして。

勝負は「カードを多く獲得」

- ・ 自分の番では、発想トランプのフレーズを発想の切り口にして、「テーマ」に対するアイデアを言うとそのトランプを獲得できます
- ・ 30秒間で、何度でも獲得できます。ただし、1アイデア=1トランプとします（1アイデアで2トランプをとることはできません）。
- ・ 番は時計回りにまります。

コツを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”

アイデアの場のコツ

- ・ 番でない時もどんどんコメントを発言して構いません。アイデアを出した人の、その案の良い所をコメント（フレイズ・ファースト）していきます。

2つの効果、あり

- ・ 創造的な話し合いの場が醸成できます
- ・ 自分の番で出しやすくなります
(※創造的思考と、肯定的心理様式の話し)

時間は3周分

- 1人30秒
- 4人×3周
- 合計で、6分間行います。
- 後半になるほど、苦しくなりますが「こじつけ」でも、「ちょっと、アイデアとして成り立つか怪しいな」というものでも、OK
- イマジネーションの訓練とおもって、とにかくください
(誰も批判しませんので)

ここから、第2フェーズです

3

ブレスター



ブレスターの箱から、カード（赤・黄・緑・青）を出し、文字の読めるほうを上にして、中央に4山にして置きます。

ここからは、この「役カード」を使います。

自分の番では、4つの山の一番上のカードのいずれか1枚をとります。

(下は取れません)

上半分の大きな文字を読み上げ、その内容に従ったコメントができれば、カードを獲得できます。

とれたら、次の人に番が移ります。

取れなくても、30秒(目安)で番が移ります。

4色カードのやり方を、代表グループで説明します。



会場中央の代表テーブルで説明します。
恐縮ですが、お集まりいただき、ご覧ください。

「赤」・・・人のアイデアを褒める役割。○○に例文を入れて、誰かのアイデアを褒めればOK。場を温め、アイデアの魅力を引き出す効果があります。

「黄」・・・突飛なアイデアを出していく役割。大抵は無茶な指示内容で、それになぞらえてアイデアを出していきます。斬新なアイデアにつながりやすいカードです。

「緑」・・・たくさんのアイデアを言う役割。ただし縛りが無いので自由に案を出せます。発案の敷居をさげ、沢山出すことで、徐々に質を生み出す効果があります。

「青」・・・誰かのアイデアに便乗したアイデアを出す役割。便乗の仕方はカードによって違います。既出案を発展させたり、別バージョンの案を生み出したりする効果があります。

補足



全員モード のカードは、本格ルール用です。
今回は「全員が」という指示を
「ひいた人だけが」と読み替えてください。

なお、カードが引けない時は、発想トランプを引いても結構です（※フェーズ2では、1回に1枚しかひけません）

最終的に、発想トランプは「3枚」で役カード「1枚」分とカウントします。

勝敗は役カードの多さで決まります。なので出来るだけ役カードを、実施してください。

ゲーム時間は10分です。

30秒の持ち時間は目安ですので各テーブルで、適当にもしくは、厳密にでもいいのですが、管理してください。

「プレイズ・ファースト」はフェーズ2も続けてください。

では開始です！

4

ゲーム終了



手元に最も多くカードがある人が優勝です。

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。

優勝した人に拍手！そして、その人は、罰ゲームリストから1つ選びます。

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)



next

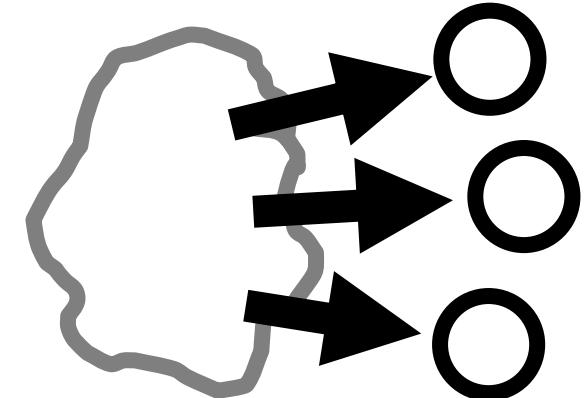
時間があれば、テーマを変えて
繰り返しチャレンジしてみましょう。

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。

学びの活用時間

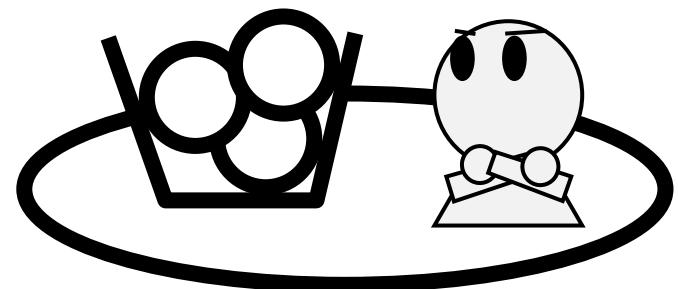
学びの活用

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



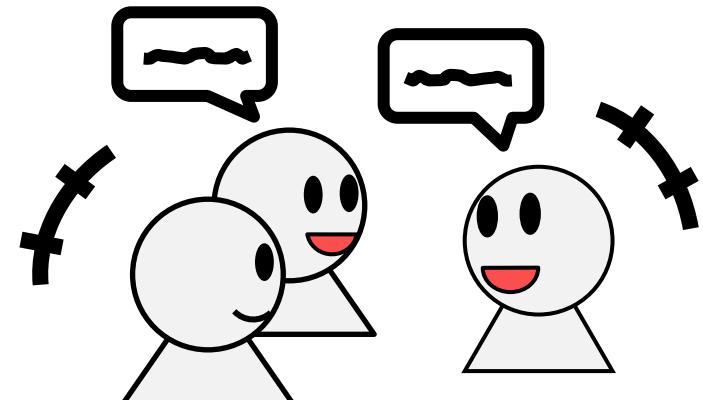
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていて良い) 」 (5分)



4

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。

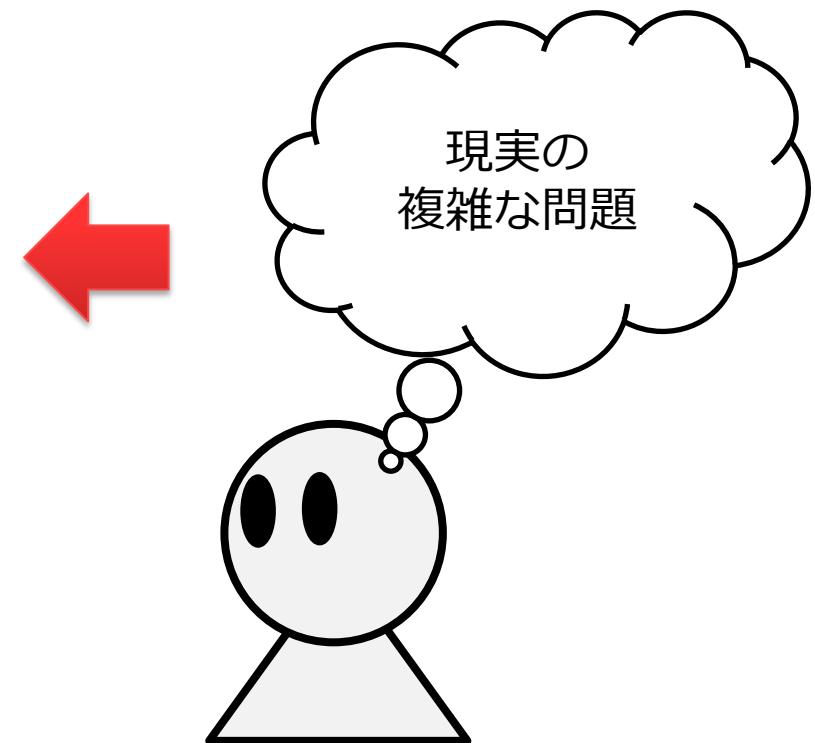
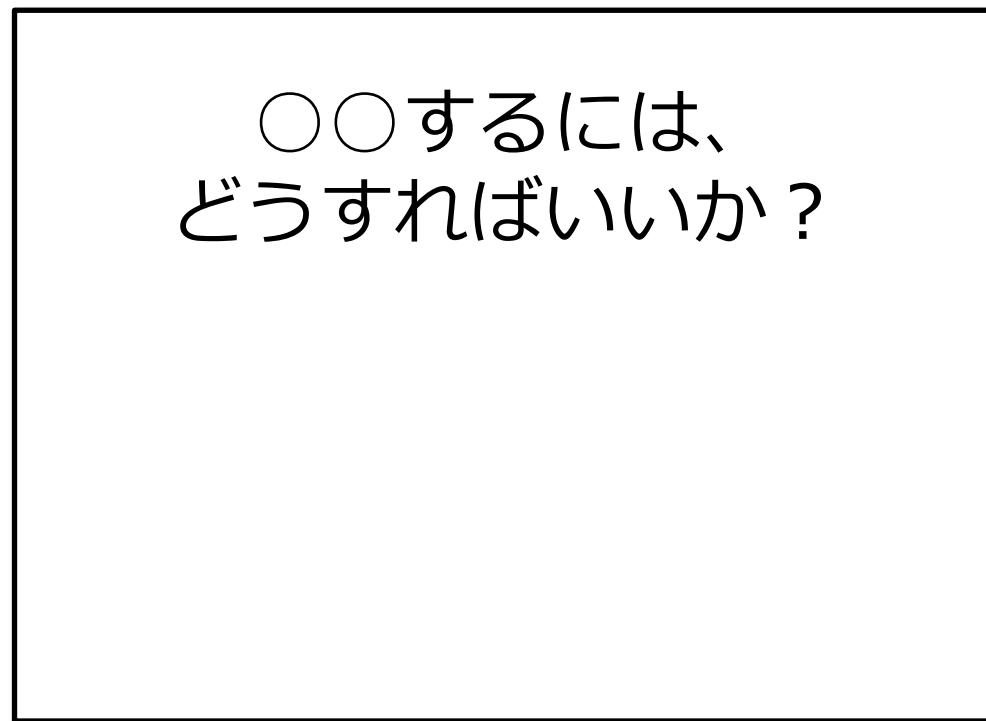
カード1枚で

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 代用 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 組み合わせ 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 適用 できないか	状況、モノ、行為、考え	
何かを 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	
何か 他の使いみち 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 省略・削除 できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを 再構成 できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを 逆 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」

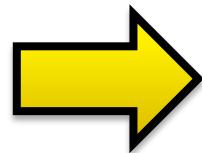
(考えるための「机」を広くする効果)
(創造的努力を誘発する効果)



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 代用 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 組み合わせ 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 適用 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アイデアを考える
何かを 修正 できないか		色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか		高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	
何か 他の使いみち 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 省略・削除 できないか		部分、機能、動き、負担、価値	
何かを 再構成 できないか		パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを 逆 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 代用 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 組み合わせ られないか	部分、目的、応用方法、材料	左のリストを見て、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 適用 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 修正 できないか	色、外形、音、音声、意味合い	
何かを 拡大・縮小 できないか	高さ、重さ、サイズ、強度、頻度、複雑さ、価値	
何か 他の使いみち 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 省略・削除 できないか	部分、機能、動き、負担、価値	
何かを 再構成 できないか	パターン、配置、組み合わせ、部品	
何かを 逆 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)

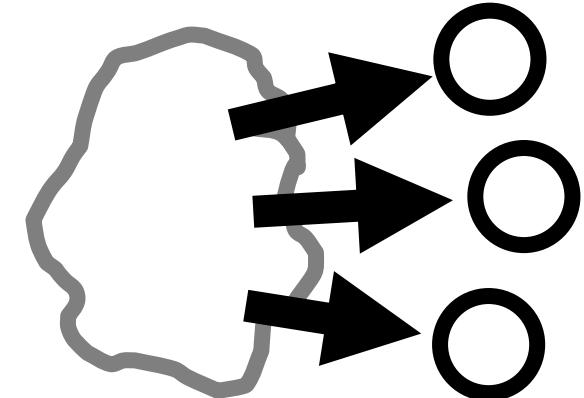
—— 発想のテーマ（企業内によくある課題・バージョン） ——

- 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」

学びの活用タイム

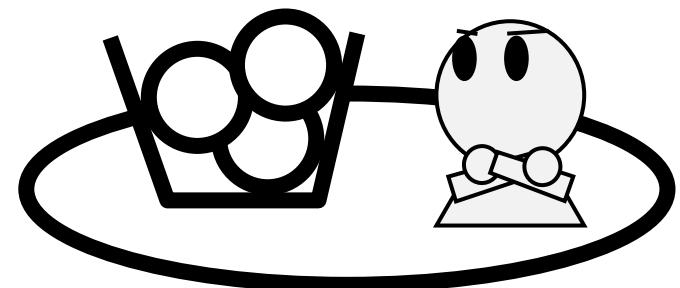
学びの活用

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



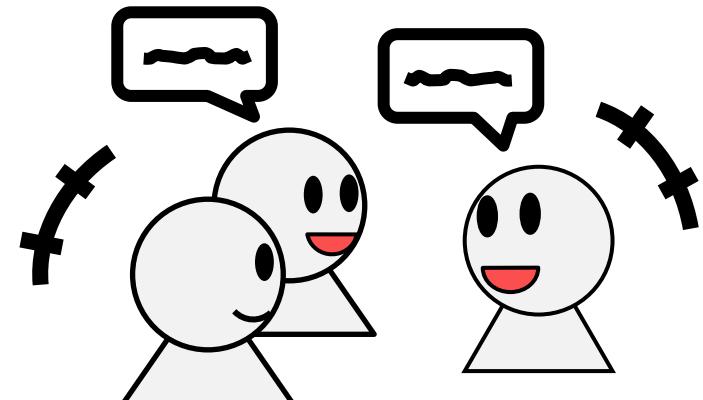
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていて良い) 」 (5分)



6

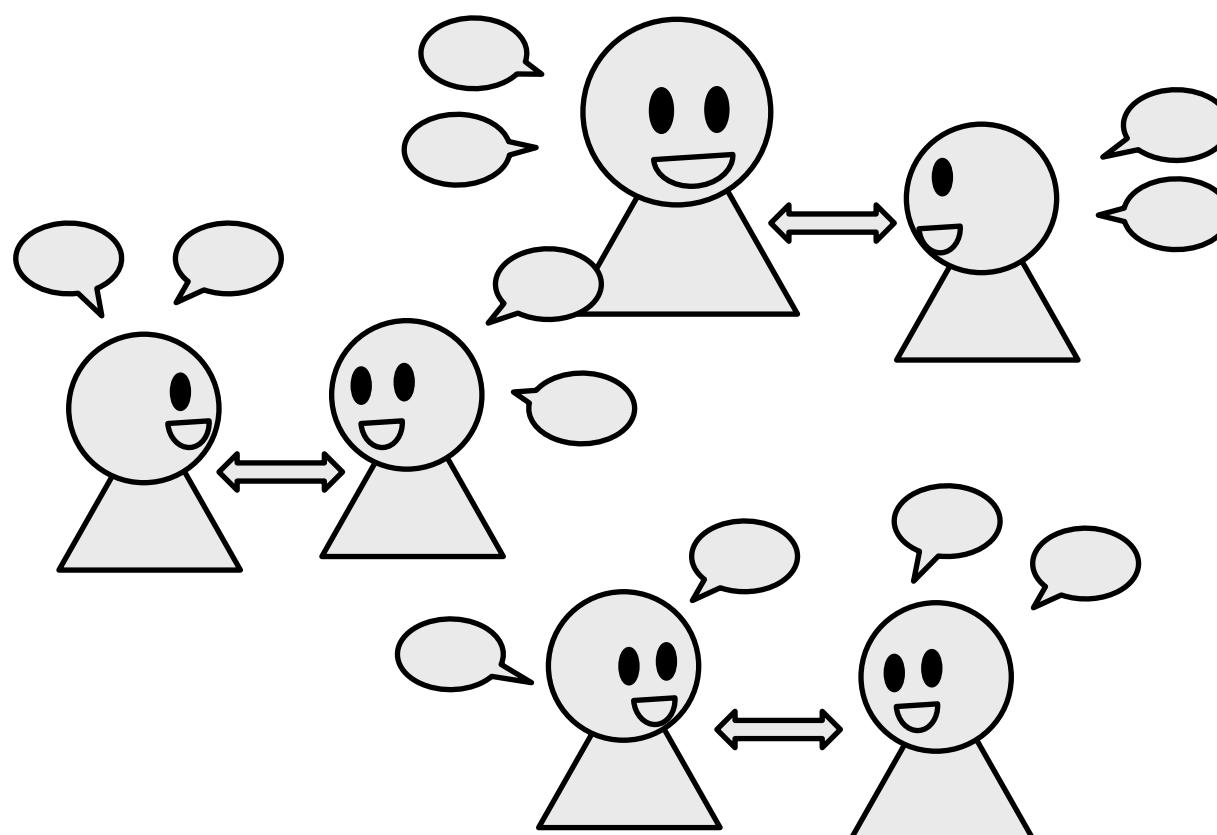
スピードストーミング

5分交代のペアブレスト

1. ペア・アイデア出し (他花受粉)

SpeedStorming

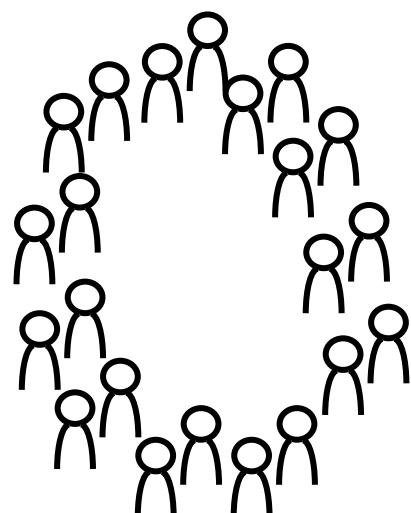
- ・ MITで開発されたアイデアワークの方法
- ・ 異なる専門の人同士の連携ネタを生み出しやすい



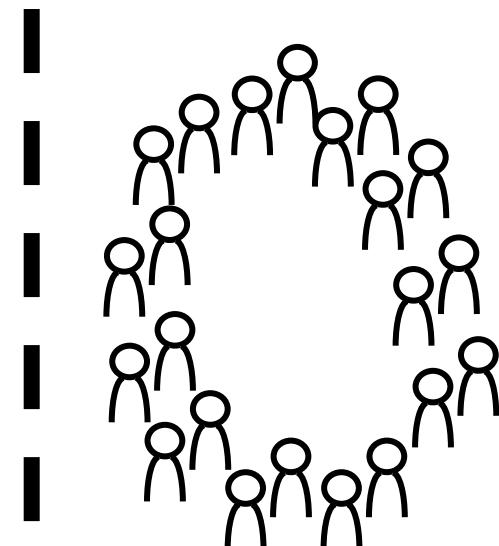
× 5セット

今のメンバーとできるだけ分かれ
会場全員で、大きな二重の円を作ります

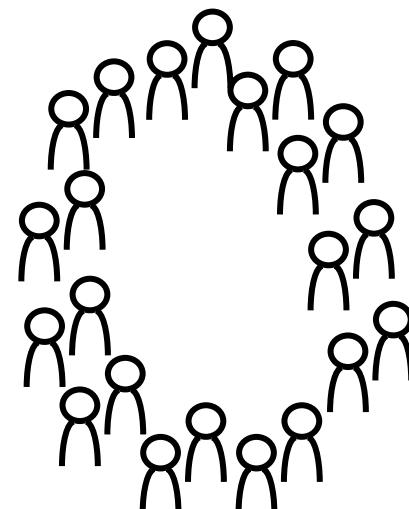
(目安=1ユニット20名)



A

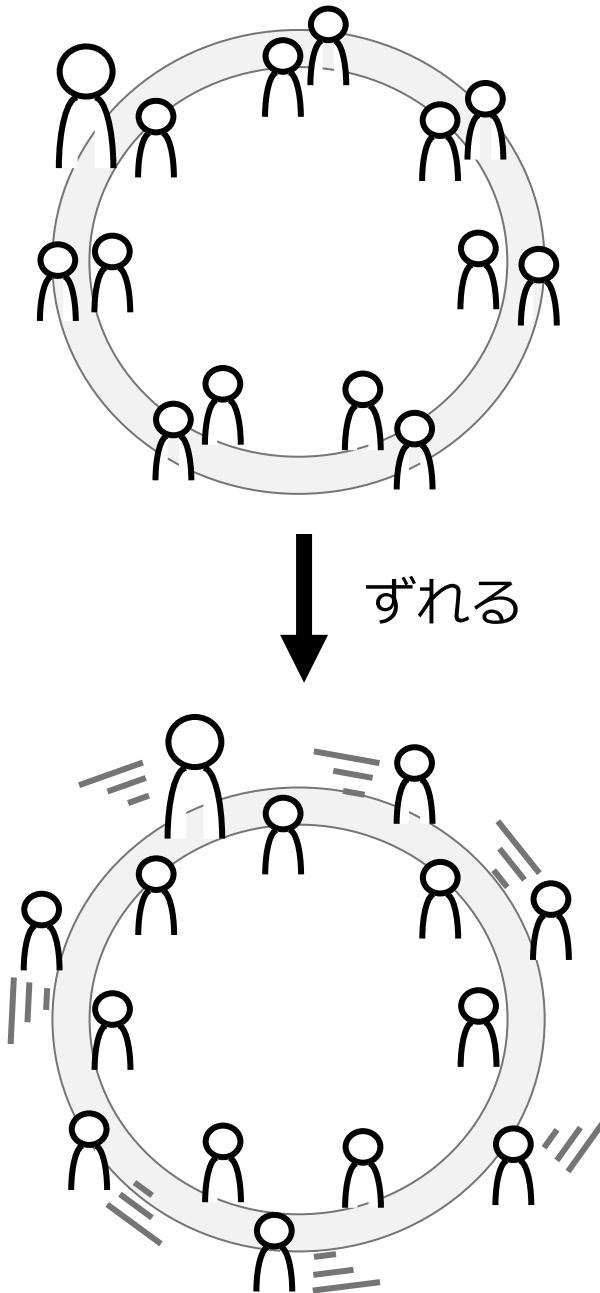


B



C

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、拡げる)
- 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

発想のテーマ

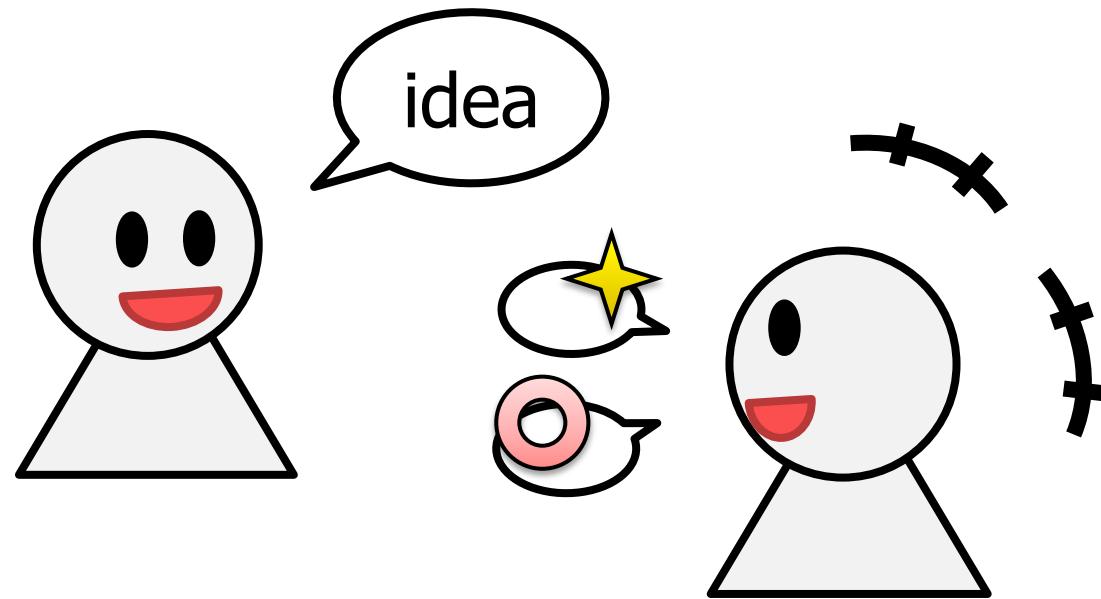
地域のリソースを使ってできる
新事業アイデア

(特に、お互いが連携すると出来るものを)

この場限りのアイデアで結構です。
アイデア出しの訓練だと思ってください。

ルールを 1 つだけ。

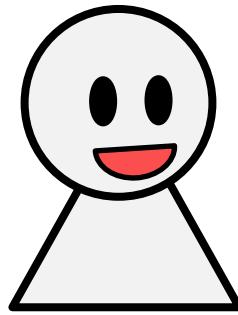
「プレイズ・ファースト」



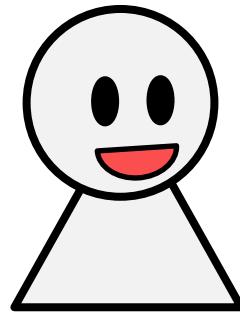
“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

アイデア・スケッチ

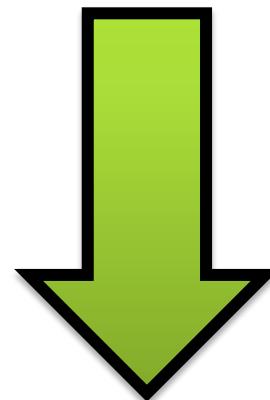
上位案をより具体化したアイデアへ書き起こす



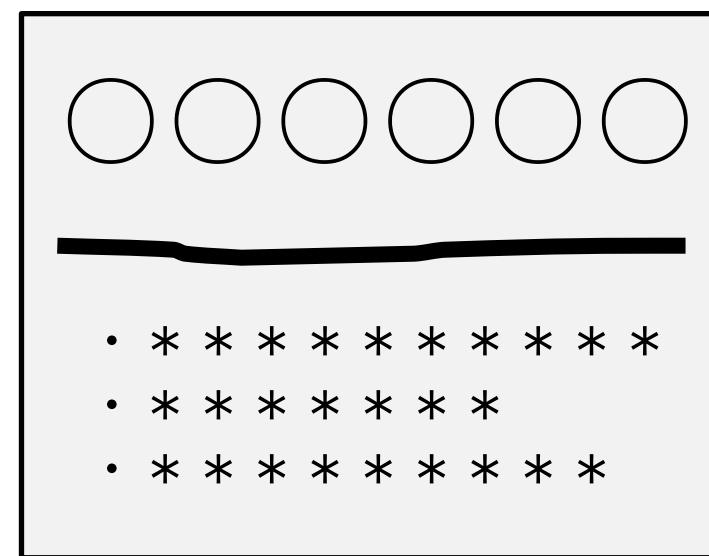
あのアイデア、
面白かったな



あのアイデア、
面白かったな



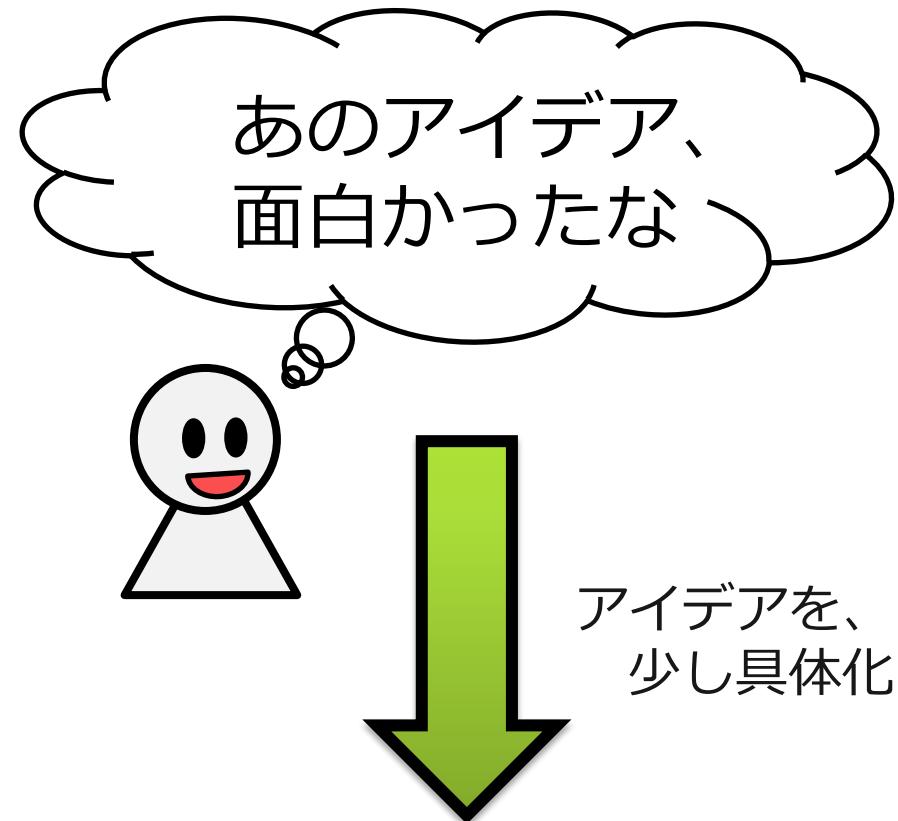
アイデアを、
少し具体化



アイデア
・スケッチ

アイデアを書く

- ・印象に残ったアイデアを、スケッチを書く
(ヘッドライン+詳細3行)
- ・自分の出したアイデアでも、人の出したアイデアでも。自分なりに変えてもいい。記憶が曖昧でもOK
- ・1人3枚 (時間は8分+α)



よもぎ茶

- ・ふもとに群生するよもぎを利用
- ・洗って乾燥、茶葉ぐらいにカット
- ・緑茶と同じぐらいのグラム単価

Work_ アイデア・スケッチ - _

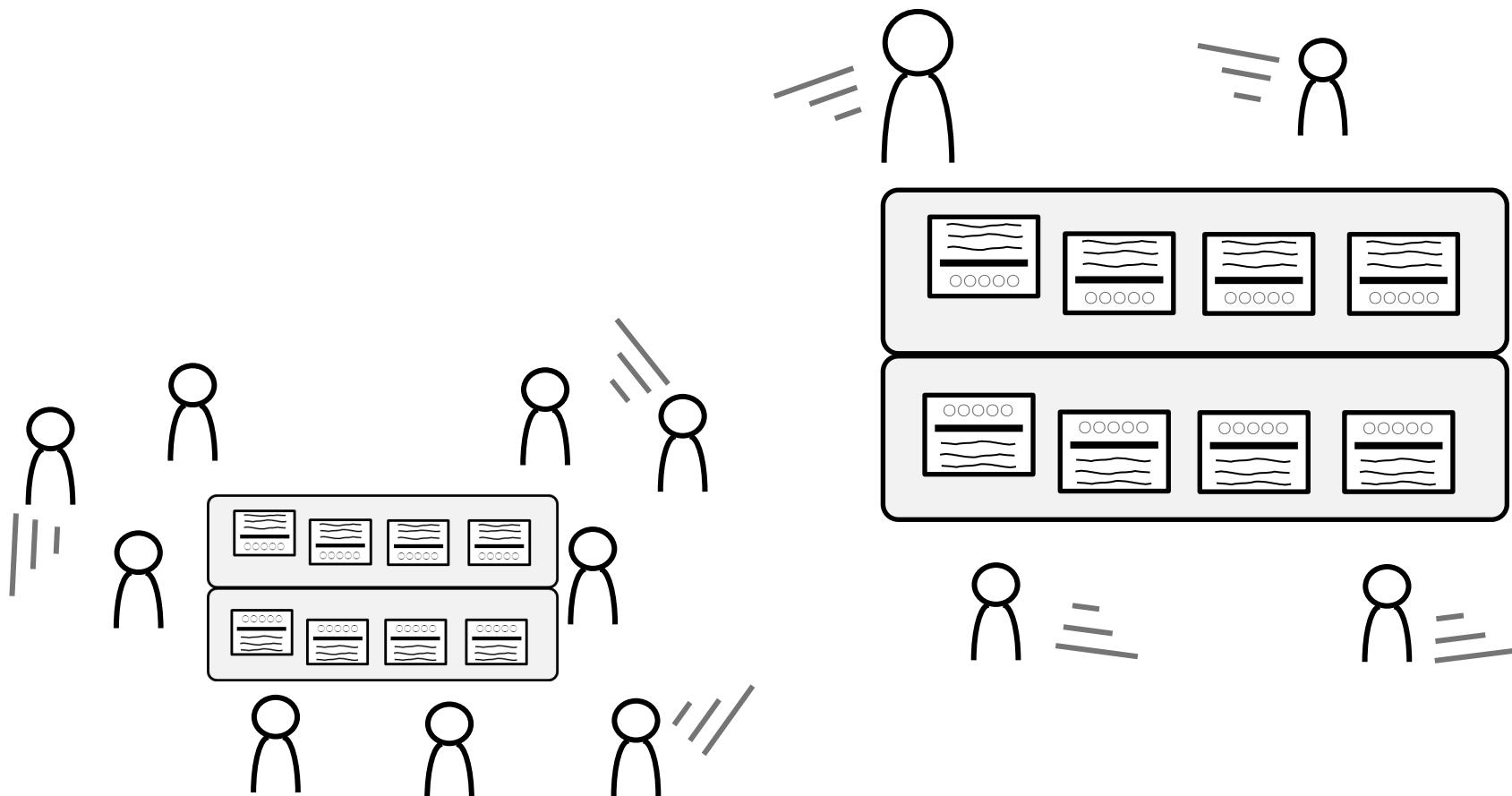


ハイライト法

スケッチを置いて、皆で回ります。
「面白い」又は
「広がる可能性がある」と
感じるものに☆をつける。

(⇒ ☆の多いものの3つをプレゼン)

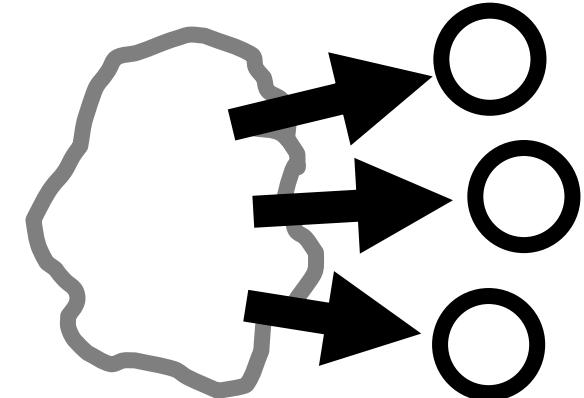
テーブルを回る。☆を付ける。



学びの活用時間

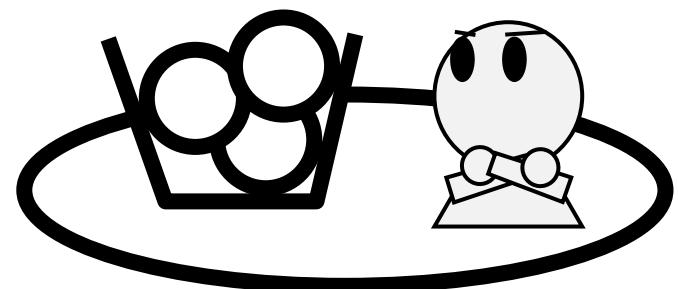
学びの活用

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



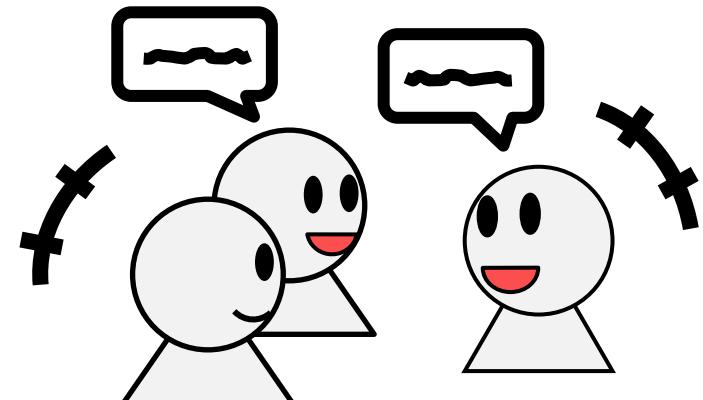
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

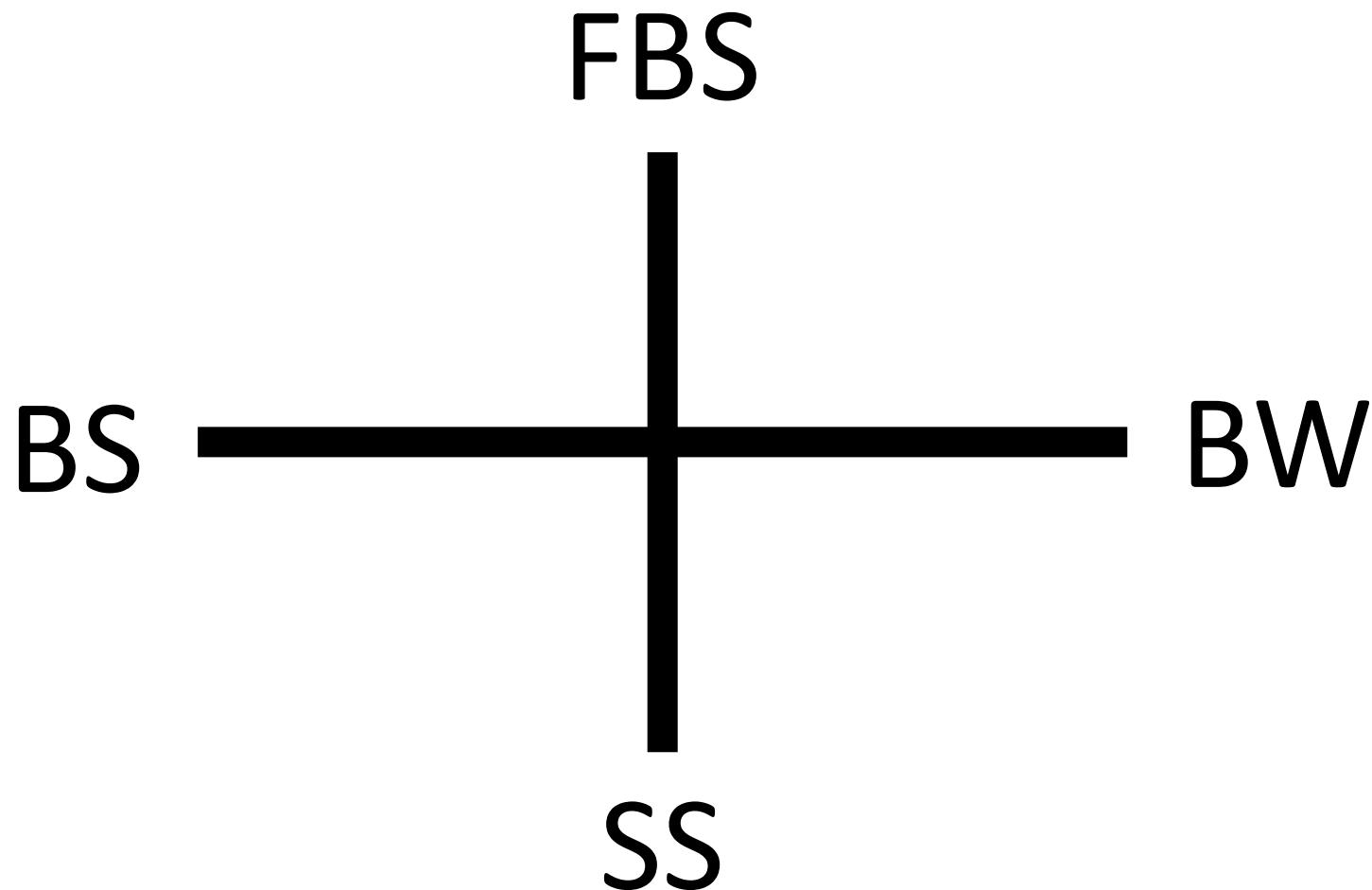
「俺はこう思った (違っていて良い) 」 (5分)



7

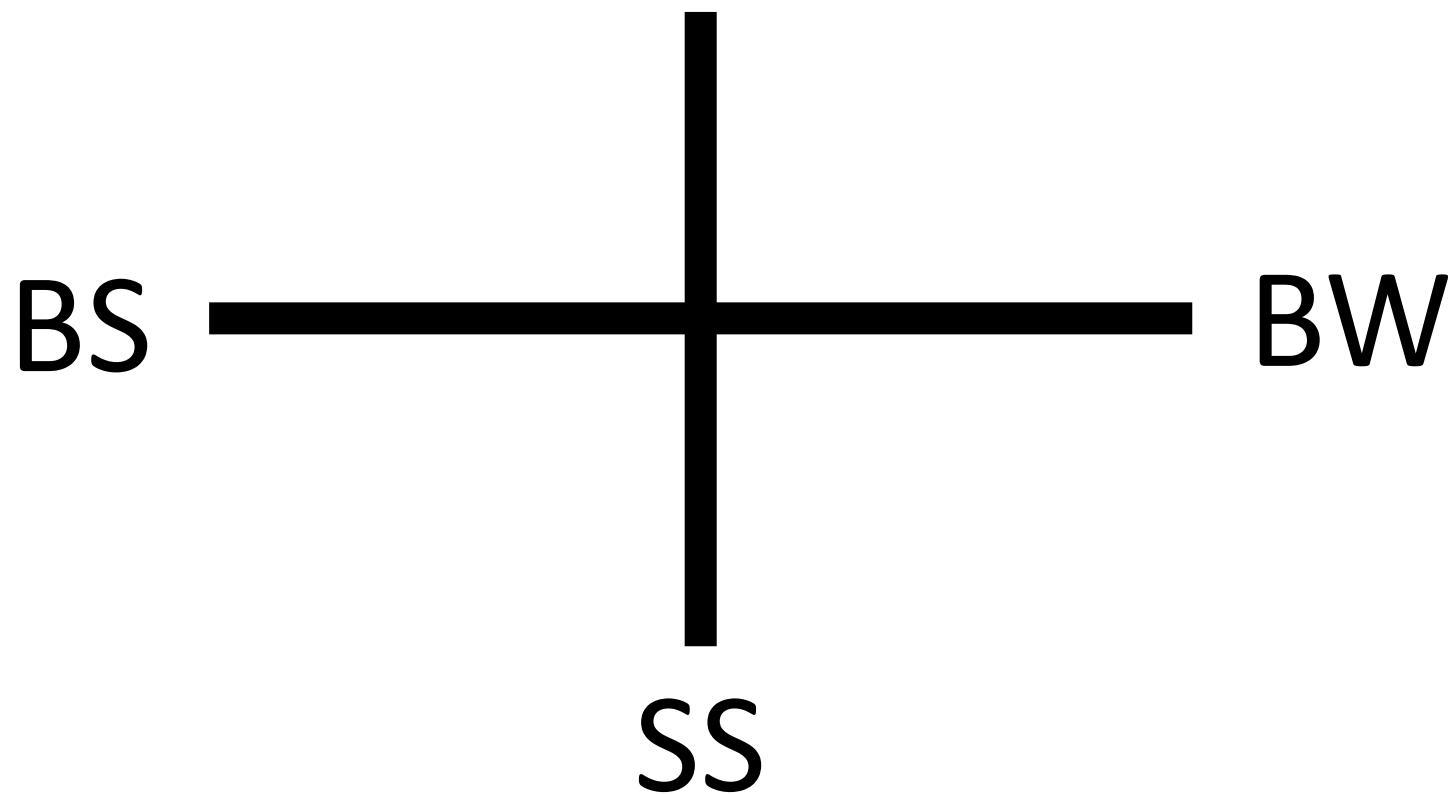
ブレスト、4つのタイプ

ブレストは、いろんな発展形が存在する



4つのスタイルがある。各々長短あり。
場面や目的に合うものを使うと効果的。

FBS



1

Brain Storming

人：3～6人

(Osborn：5～10人)

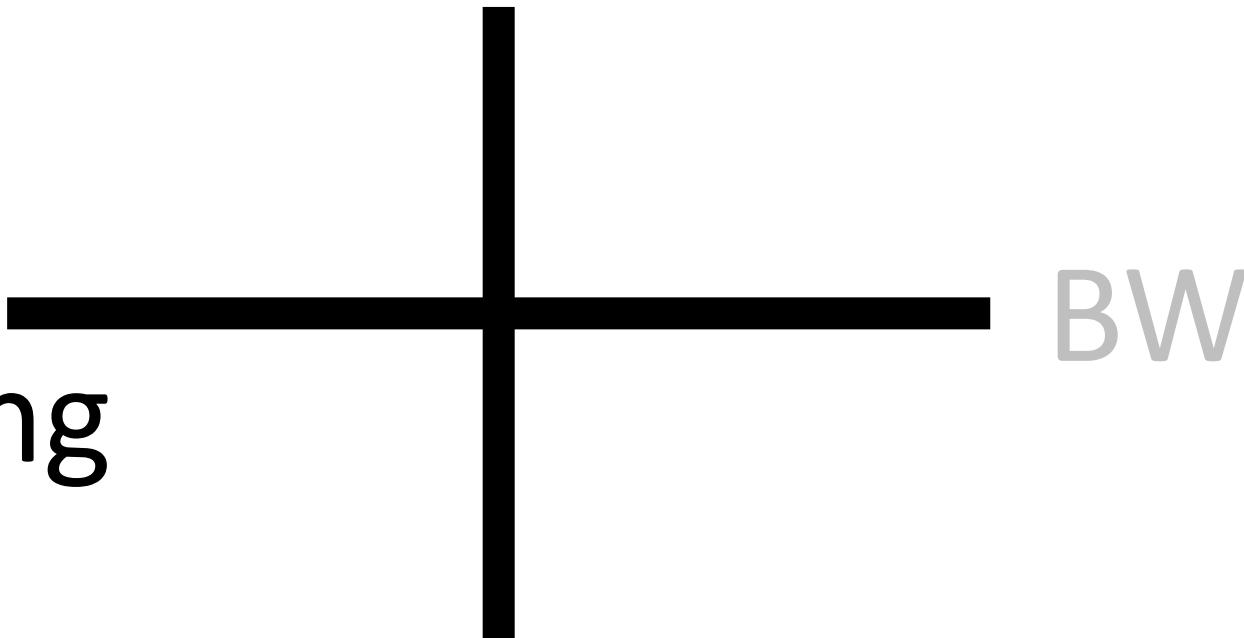
時：20分 (5／20／60／120)

(Osborn：60分)

数：20～60個

(Osborn：100個)

FBS



1

判断を先に延ばす

2

未成熟な案を育成する

3

量を求める

4

既出の案を発展させる

先に褒める (良い所に光を当てる)

一度に一つの会話

主題を絞る

記録共有する

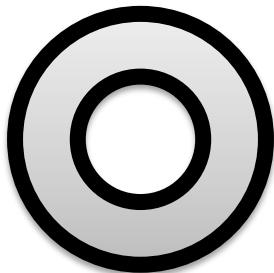
良い点

創造的な思考を
ガイドしてくれる
「場のルール」が
ある

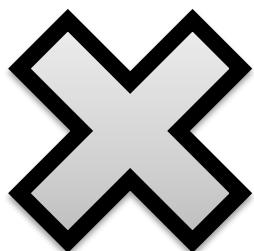
発案作業は「集団」での方が
疲労度が少ないので、より
創造的努力を引き
出すことができる

(そのほかの良い点、欠点)

BS : Brainstorming

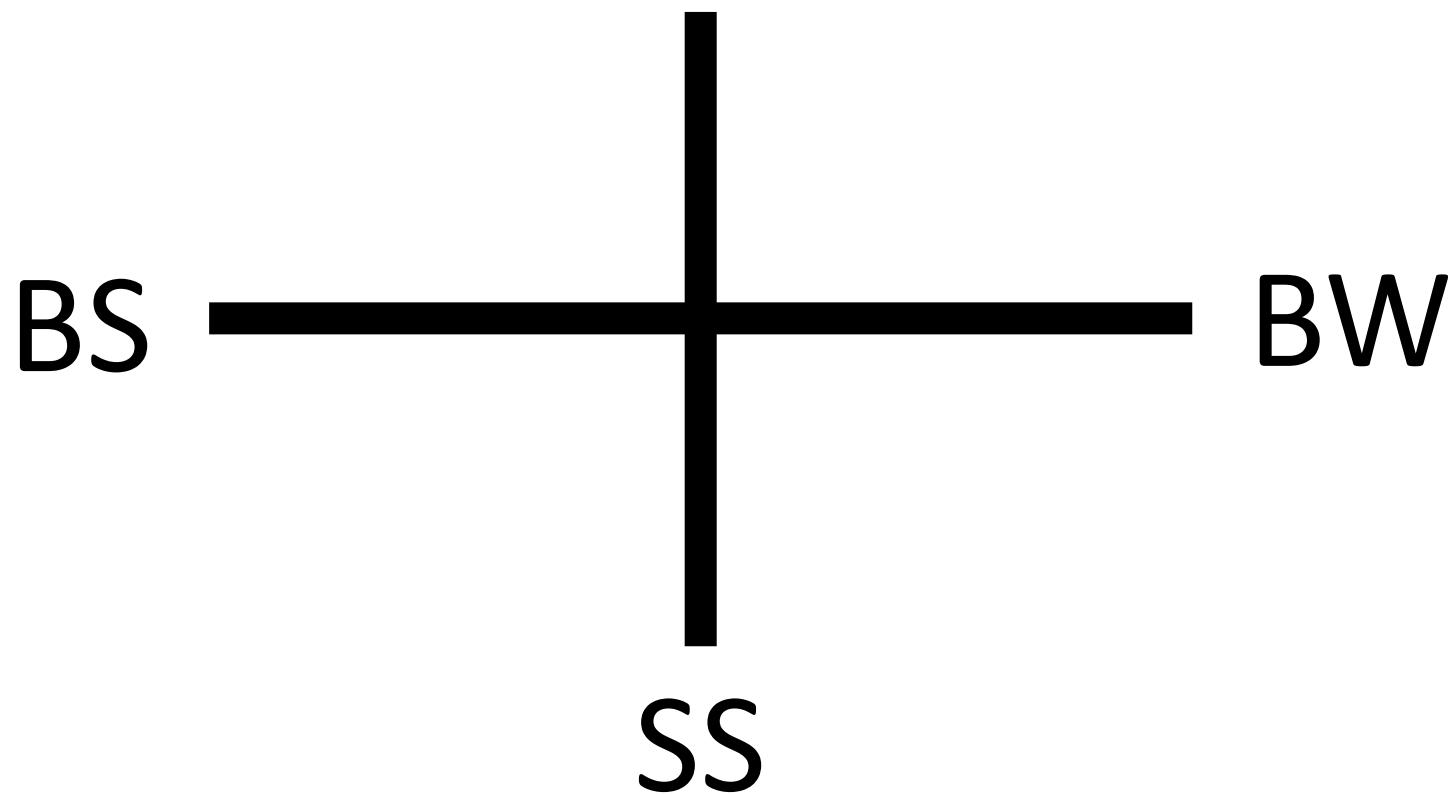


- ・グループの凝集性が高いとアイデアが非常に発展する
- ・短い時間でも行える
- ・汎用性が高い
- ・（事情が許せば）どこででも可能

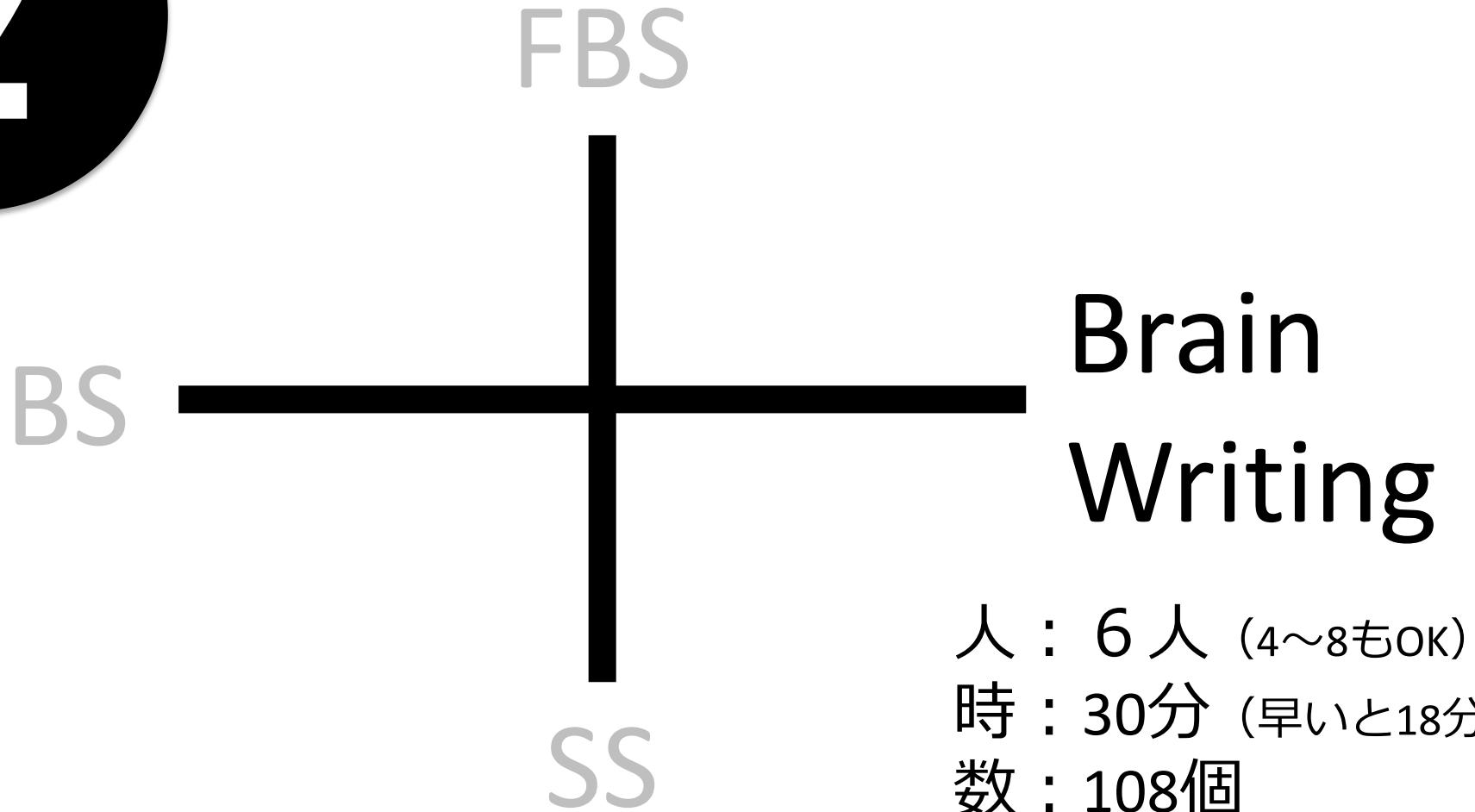


- ・進行役に高い技量がいる
- ・声の大きい人に発言が集中する
- ・案あるが出せない人がいる
- ・ホワイトボードがないと空中戦になりがち
- ・書記の要約が意図と違うと貢献意欲は減る

FBS

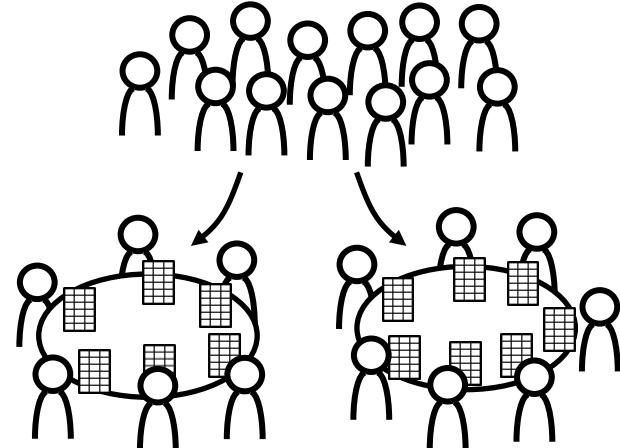


2

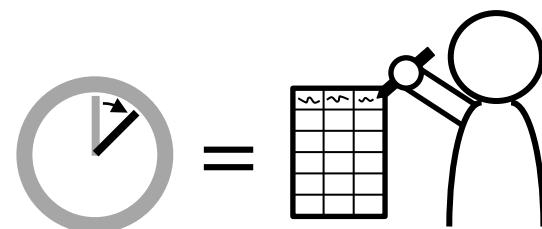


人：6人 (4~8もOK)
時：30分 (早いと18分)
数：108個

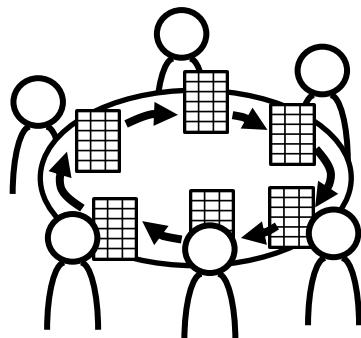
書くブレスト



① 2グループに分かれ、座る



④ アイデアを書く (3分、 3つ)



⑤ 左に回す

⑥ 繰り返す (④⑤を。 6行目まで)

良い点

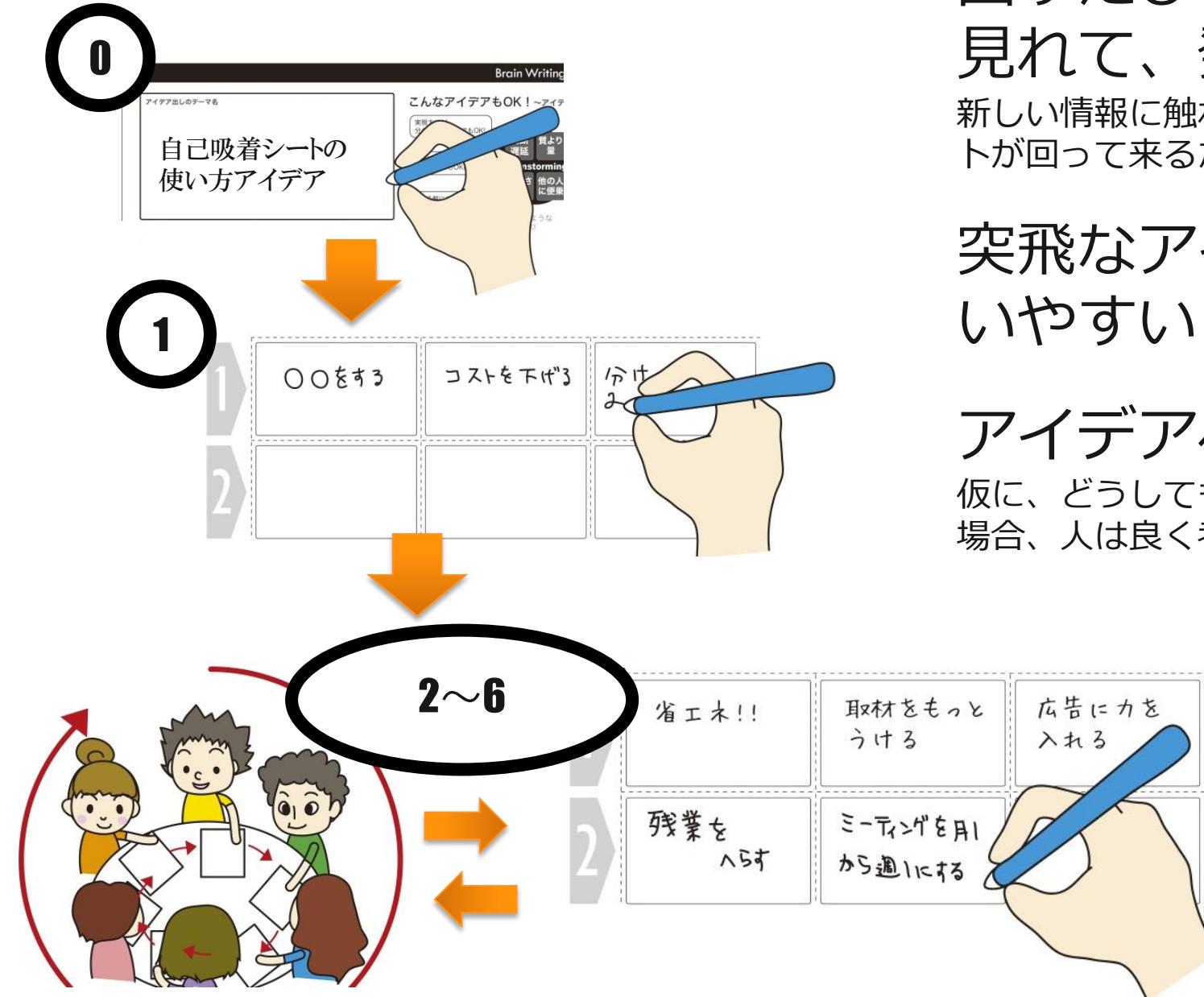
回すたびに大量のアイデアを見て、発想が刺激される

新しい情報に触れた時は、発想が出やすい時。シートが回って来るたびにそういうタイミングが来る

突飛なアイデアを出してもらいやすい

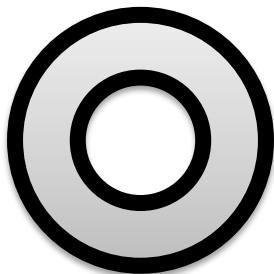
アイデアへの批判が出ない

仮に、どうしても批判したい場合でも、文字に残る場合、人は良く考慮された批判コメントを書く



(そのほかの良い点、欠点)

BW : Brainwriting

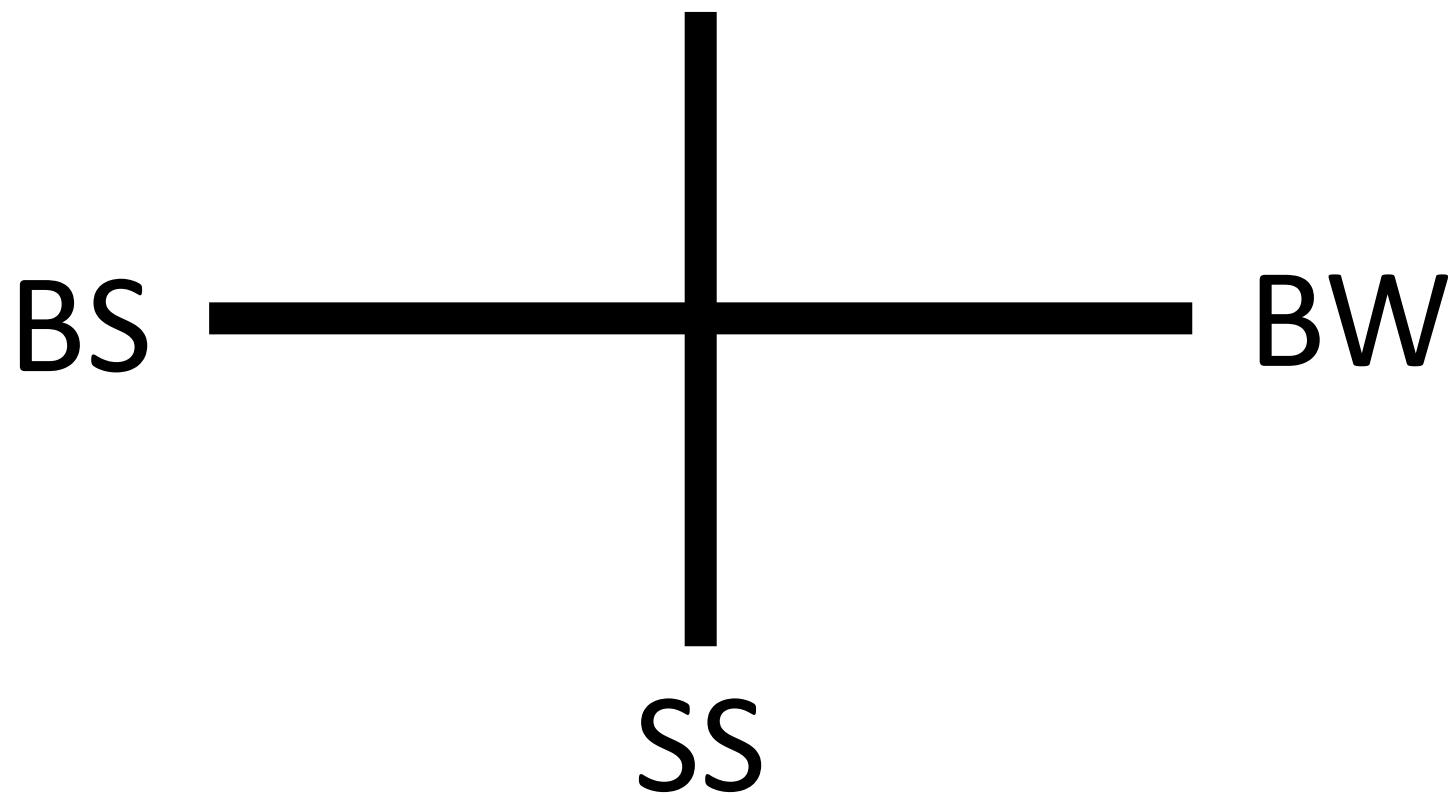


- ・発言の苦手な人からも出してもらえる（技術者組織に特に向く）
- ・大量に出る
- ・良案の数が大まかに予想できる（55/15/4%）
- ・全てのアイデアが紙に残る
- ・テーマから逸れにくい
- ・新米の進行役でもできる



- ・準備が要る（紙、机椅子）
- ・一定の時間がかかる
- ・テーマの設定に考慮が要る（一度始めると質問できないため）
- ・口頭でのアイデアの提示の方が得意な人には、やや窮屈

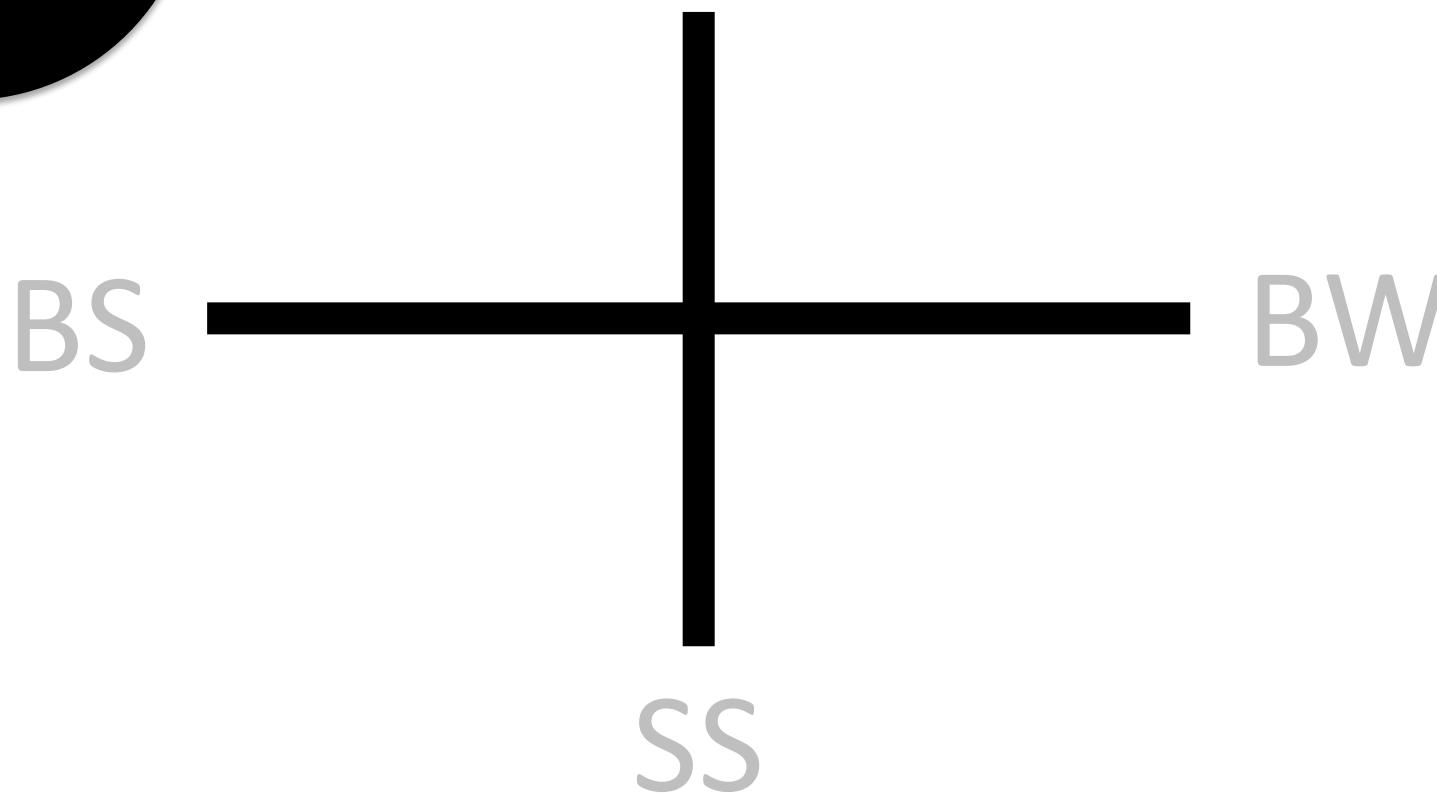
FBS

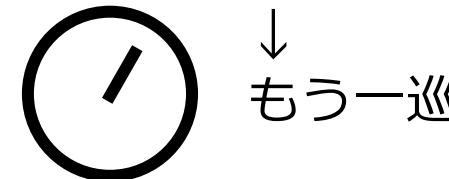
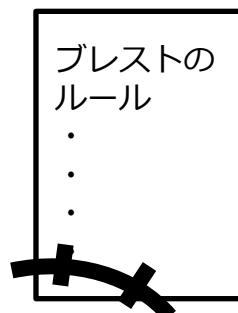
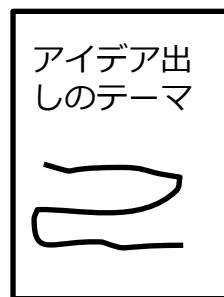
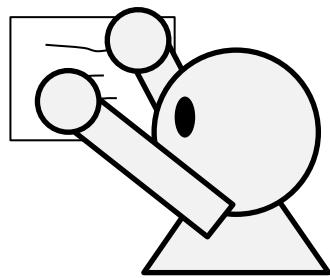
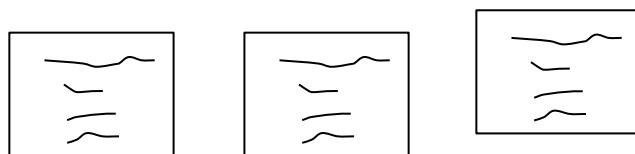
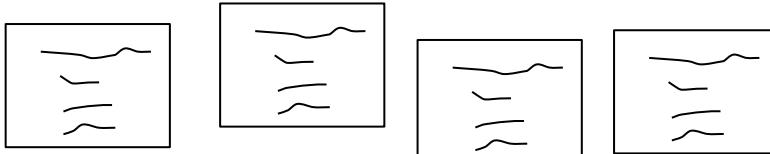


3

Flip board BrainStorming

人：6人 (3~8)
時：10 (5+5) 分×2
数：6個 ×2

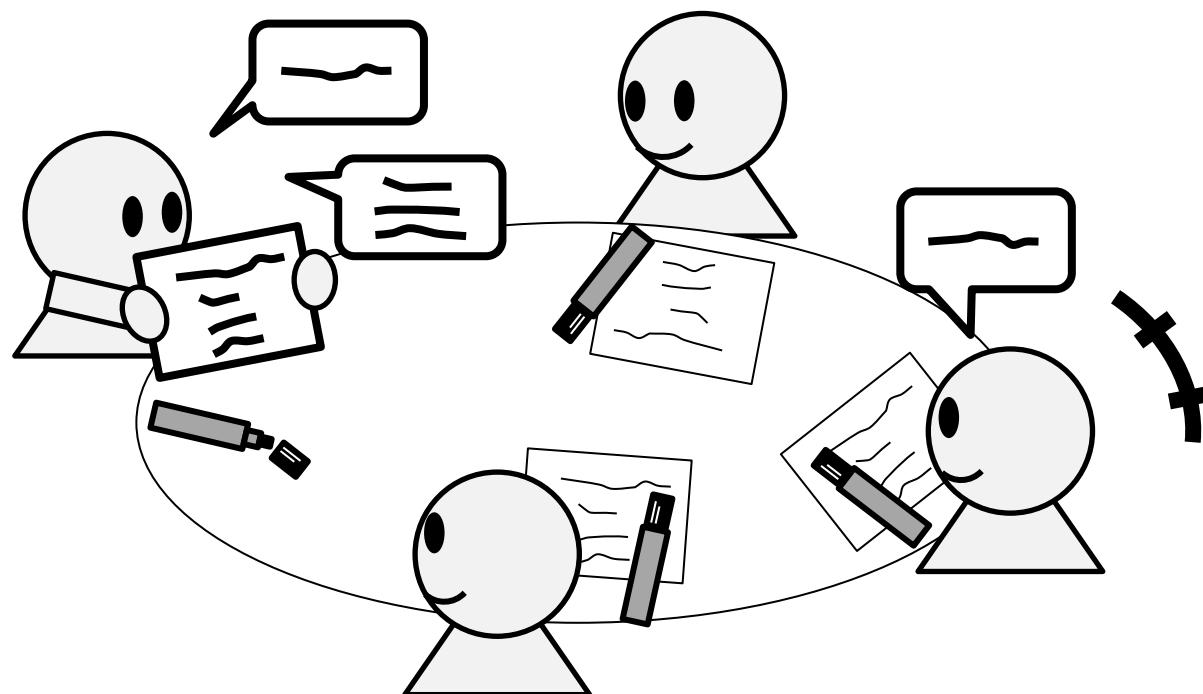




個人発想 (5分)

↓
紹介と発展 (5分)

↓
もう一巡



良い点

普段発言しない人からも出してもらえる

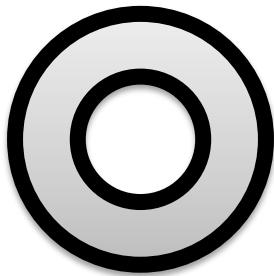
アイデアが無いのと発言をしないのは別物。コミュニケーションの形態を調整することでアイデアを引き出すことはある程度可能。

多様な意見を多様なまま出してもらえる

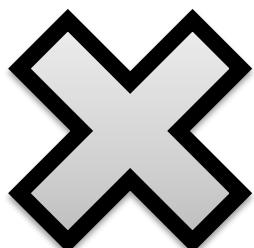
普通のBSでアイデア出しを行う場合、発言待ちの人は、組織長の発言に強く影響を受ける。オリジナルの意見の代わりに「私も賛成です」という意見収束を自然と生んでしまうが、拡げるフェーズでは、多様な選択肢を提示してもらいたい。先に書いておくことで収束を回避できる。

(そのほかの良い点、欠点)

FBS : Flip board Brainstorming

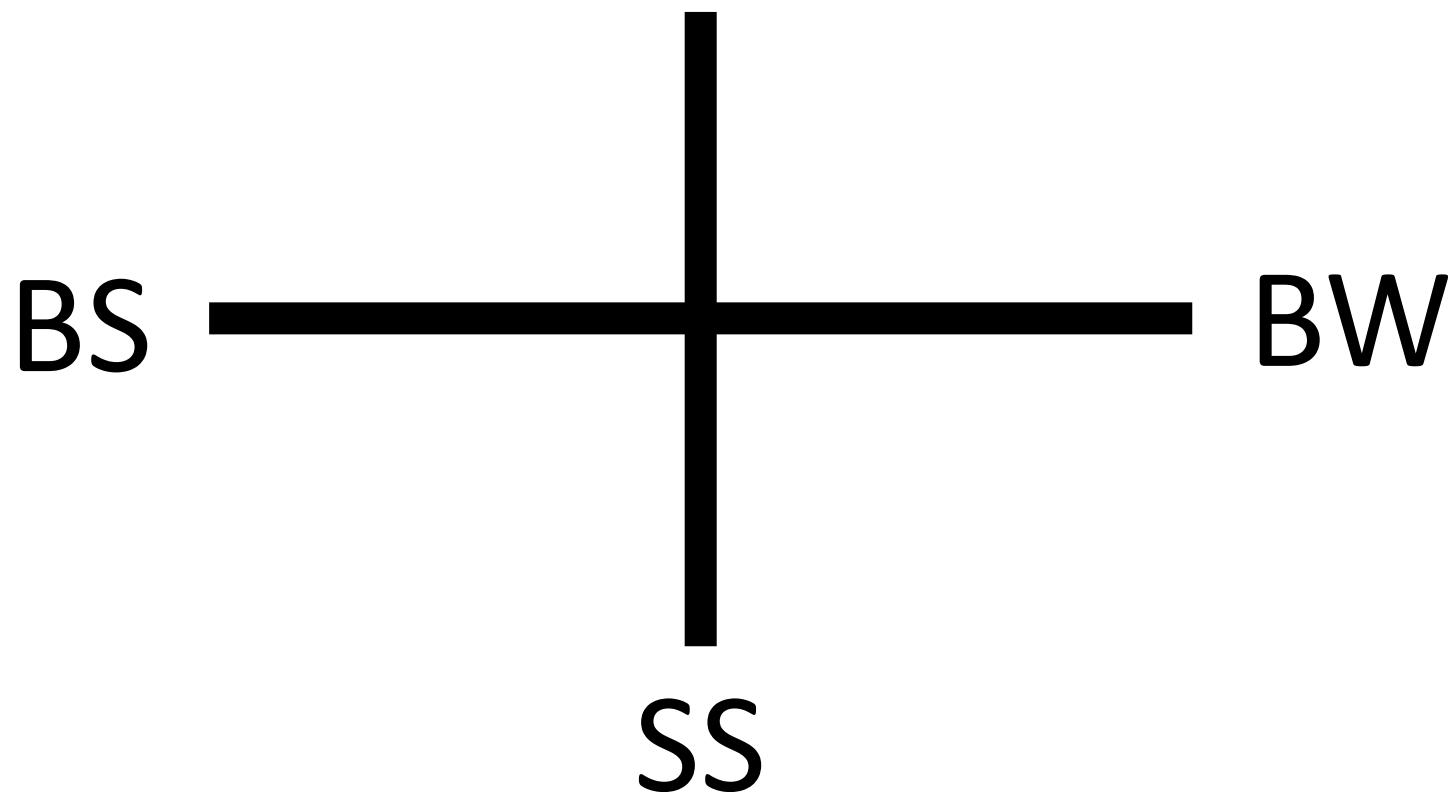


- ・1人で考える時間が取れる
(発想には「集団発想→1人発想」の流れを作ると良い)
- ・絵的な概念も示せる
- ・BWより短い時間で出来る
- ・BSをやれるほど場が温まっていない時に出来る
- ・アイデアを紙に残せる



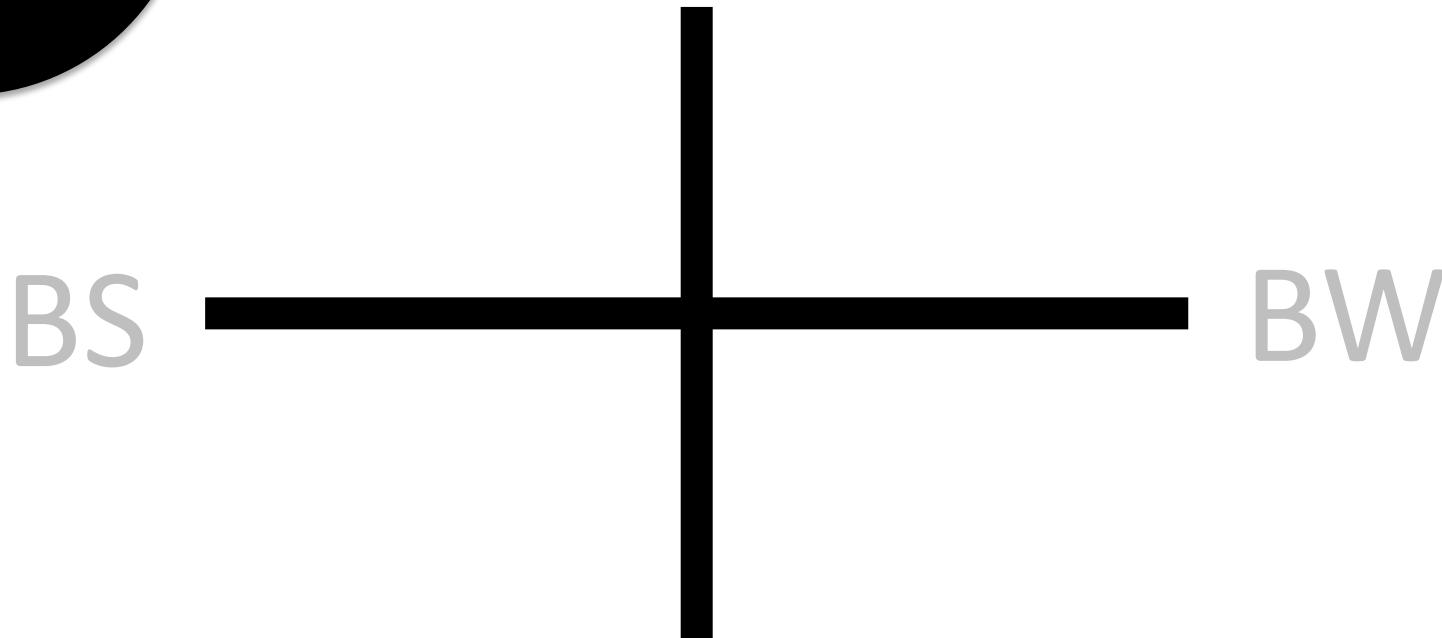
- ・道具（フリップか、クリップボード）が要る
- ・ややフォーマルな感じが出る
- ・短時間で量を出すことは難しい

FBS



4

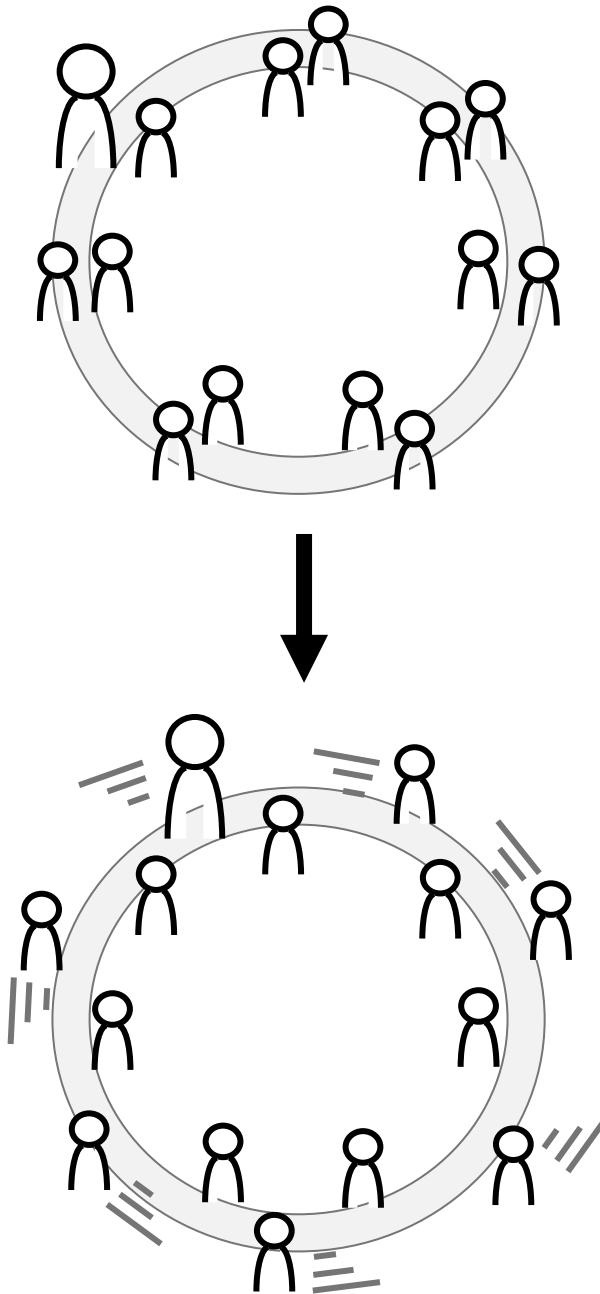
FBS



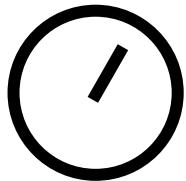
Speed
Storming

人：20人 (4~100)
時：30分
数：60個～

五分交代のペアブレスト



- 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、拡げる)
 - 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5～6回、実施



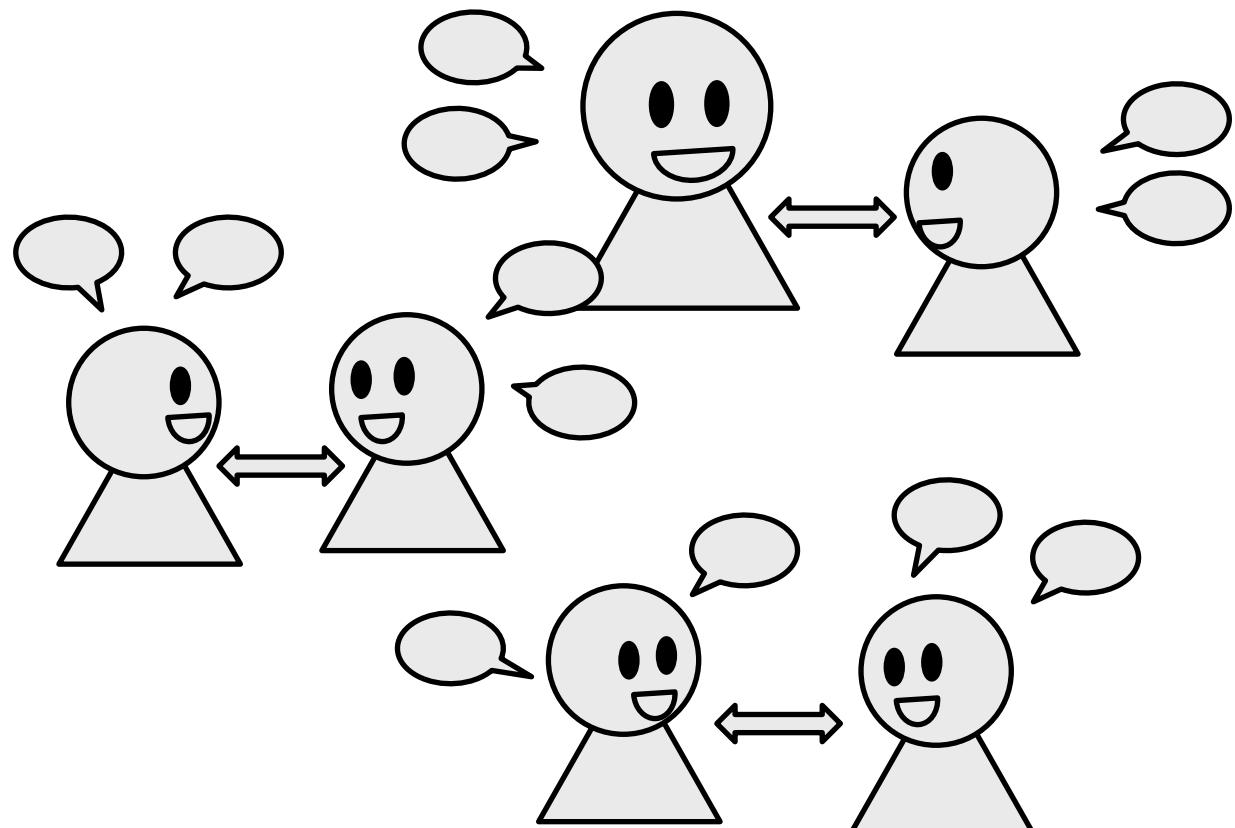
ペアでブレスト (5分)

↓
メモタイム (1分)
↓

1つずれて、新しいペア



繰り返す (4~5巡)



良い点

越境的な新しいネタを
生み出しやすい

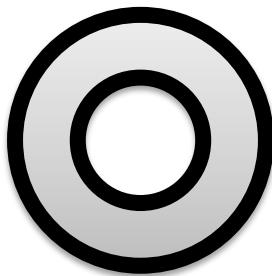
ブレストの相手は一人だけで、か
つ周囲もうるさいので、カジュアル
な雰囲気になり、アイデアを気
楽に言うことができる

次のターンでは発展さ
せたアイデアを出せる

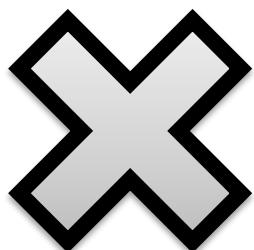
アイデアに対して相手がくれたア
イデアを取り入れ、次のターンで
は発展させたアイデアを説明でき
る（初めはうっすらとしかアイデ
アしかなかった人も何度も話すう
ちに、曖昧だったアイデアの輪郭
が徐々にはっきりしていく）

(そのほかの良い点、欠点)

SS : Speedstorming



- ・他家受粉（いろんな人と接し、人の考え方に対する刺激を得られる）
- ・口頭の方がアイデアを表現しやすい人の能力も活きる
- ・声の大きい人への一極集中を避けられる
- ・喋るスタイルの中では、アウトプットがMAXにできる
- ・フィードバックを受けられ、BWよりアイデアを発展させられる
- ・普通の会議中に応用も可 ⇒ 座ったままペアBSタイムをいれる
- ・メモタイムがあり、アイデアが紙に残る（ただし個人の手元に）



- ・進行に技量が要る
- ・準備が大がかり
- ・時間がかかる
- ・アウトプットに「+αのワーク」（アイデア書き出しタイム）が要る

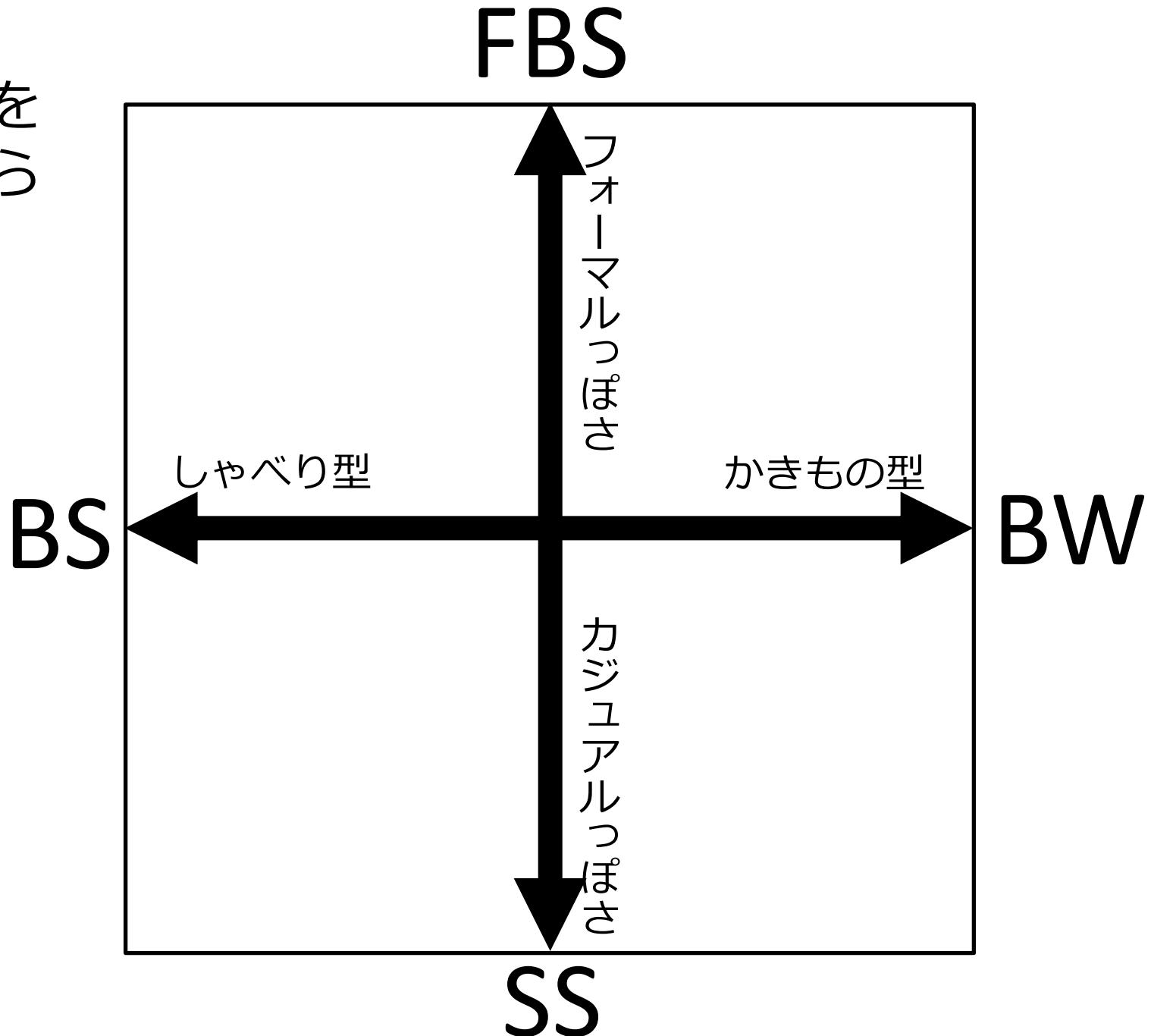
アイデア会議のコツ

- ・使える時間
- ・人数、メンバーの資質
- ・求めるアウトプット

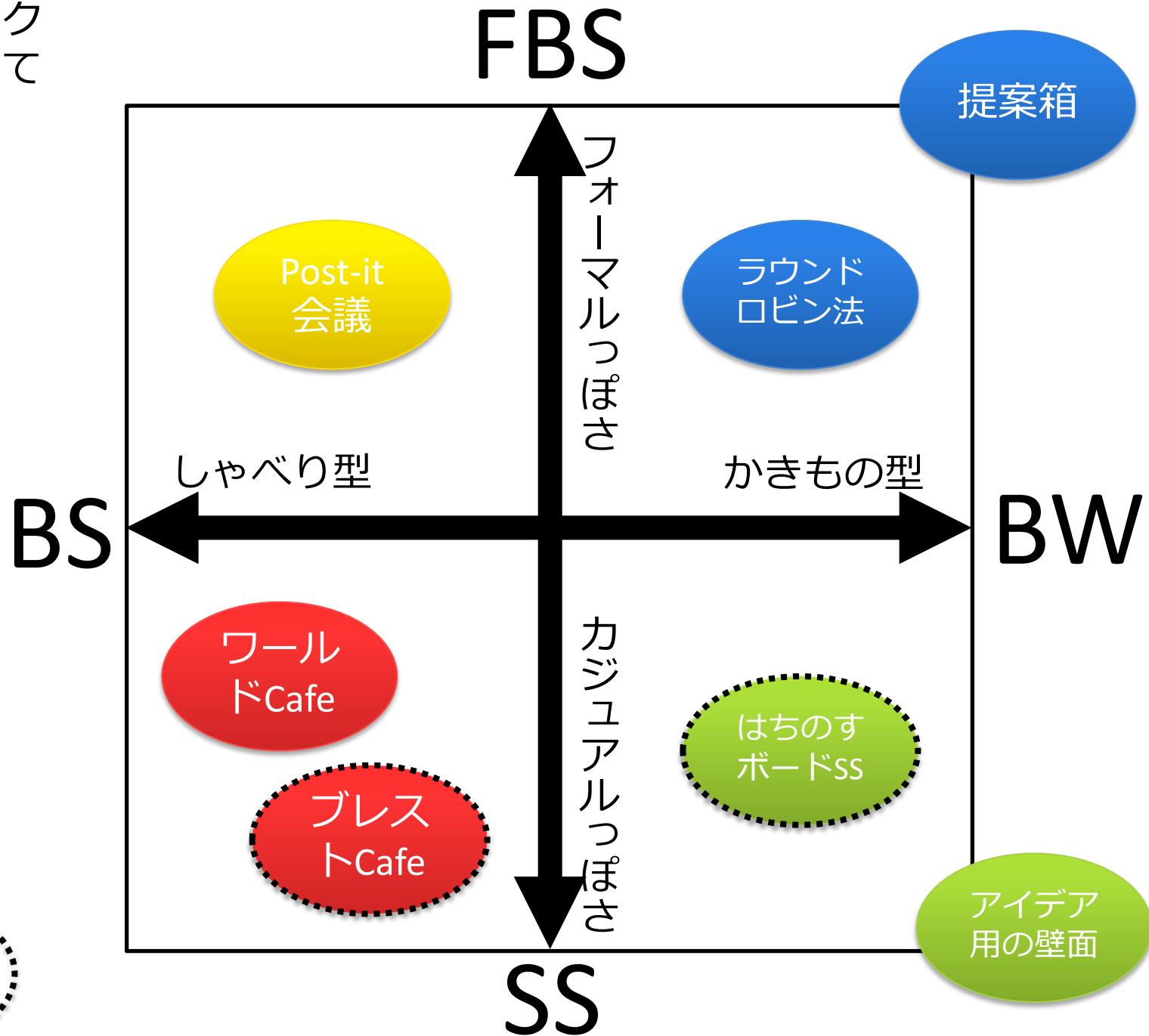
により、臨機応変に、使い分けたり、組み合わせる

余談：

軸に名前を入れるなら



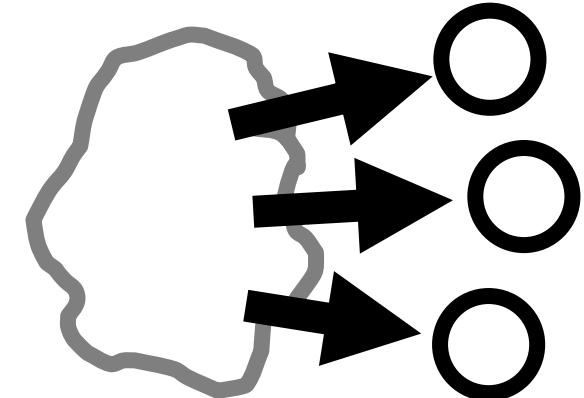
アイデアワーク
各種を配置して
みる



学びの活用タイム

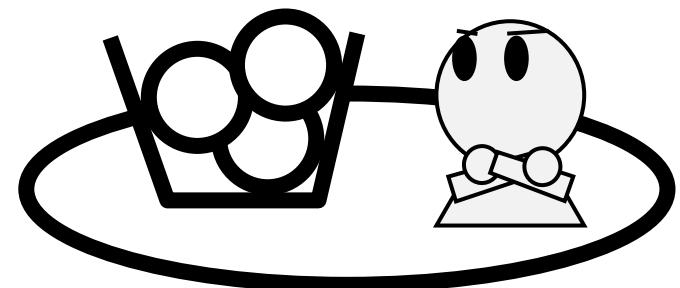
学びの活用

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



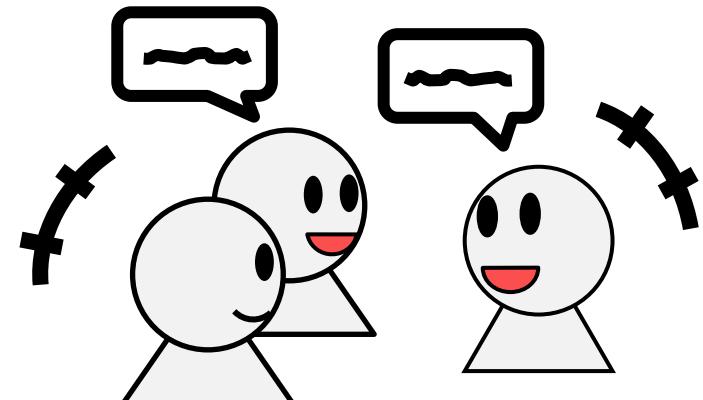
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていて良い) 」 (5分)

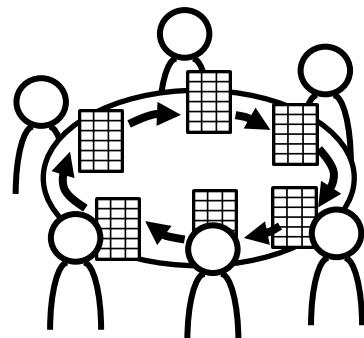
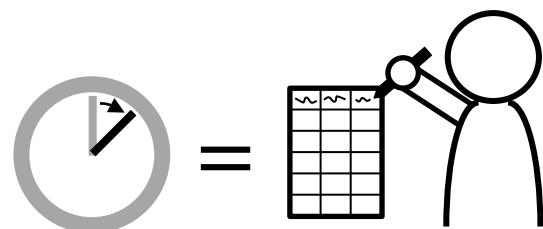
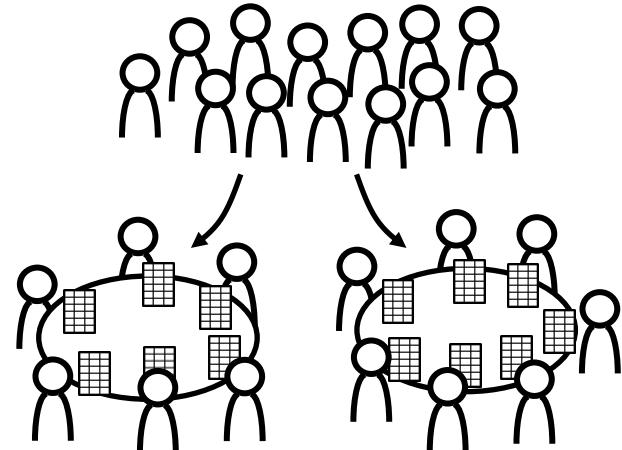


8

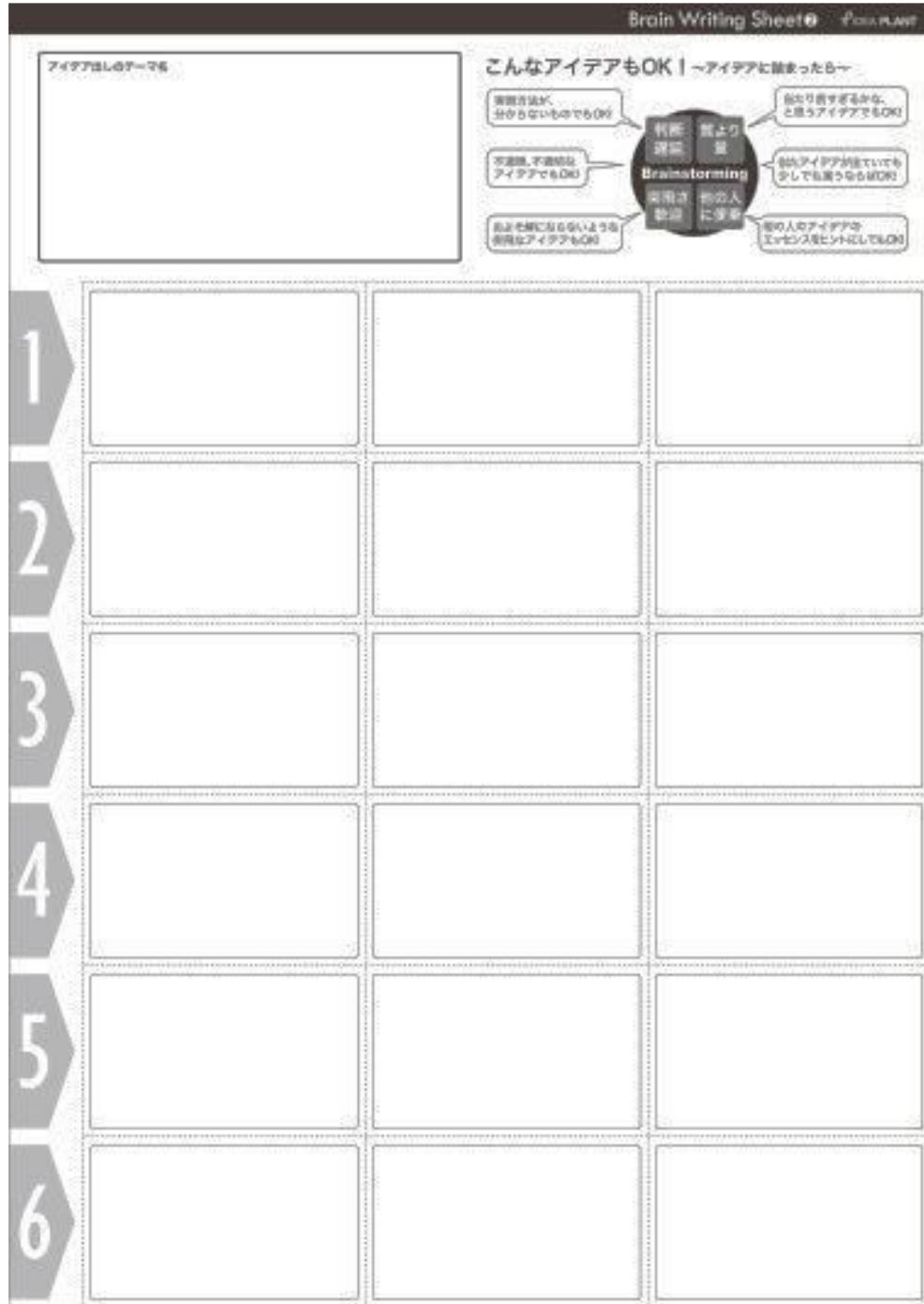
Brainwriting

書くブレスト

Brainwritingの概要



- ① 6人グループに分かれ、座る
- ② テーマの確認
- ③ テーマを書く (BWシートに)
- ④ アイデアを書く (5分、 3つ)
- ⑤ 左の人に回す
- ⑥ 繰り返す (④⑤を。 6行目まで)



参考：

ブレインライティングシートの使い方
<http://braster.ocnk.net/page/11>

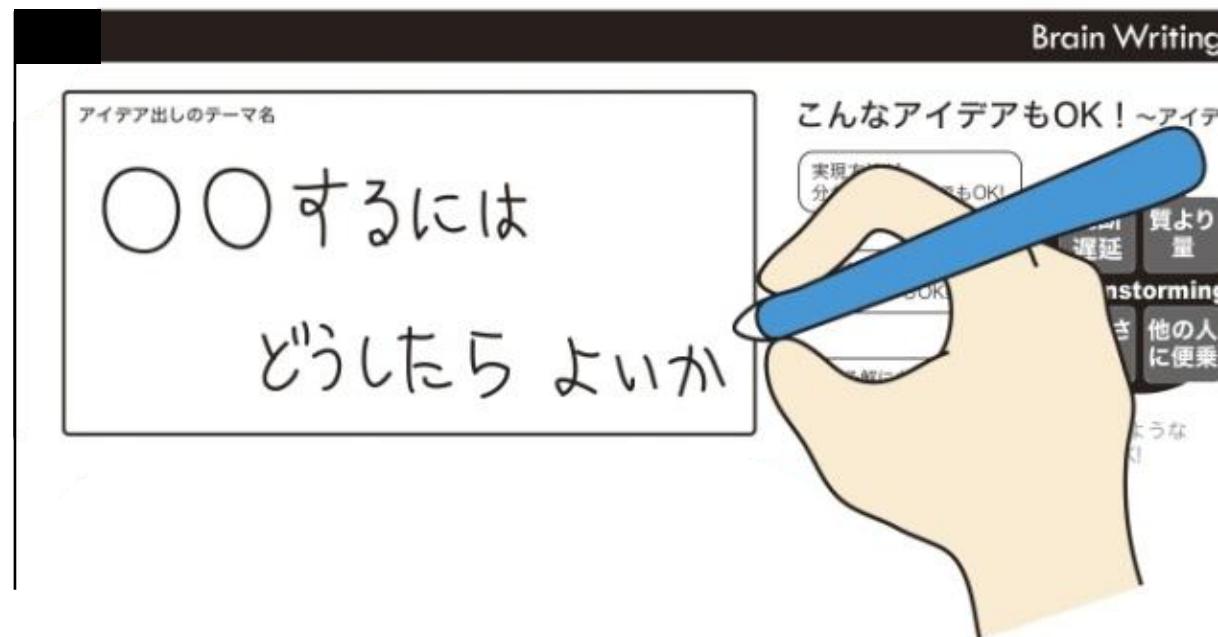
この道具の本質は
「3×6のマス目」

1人1枚持つ



標準 = 6人 (4~8人も可)

テーマを決め、記入する (上の大きいマス)



補足

▶ 「職場、プロジェクト」（実践の場）でのコツ

「リーダ（または、課題持込者）」は
発想するテーマについて、以下を添えて説明

- ・ 思い付いていたこと／試みたこと／失敗したこと
- ・ 解決策を実施する権限の度合い
- ・ 理想の解決状態

（「どんなことを発想すればいいのか」（発想の方向性、粒度、意図）が共有できる）

▶ 「研修、授業」（学びの場）でのコツ

「テーマ設定ワーク」（20分程度）を実施し、
皆が「取り組みたい！」というテーマを作る
(各グループの推進力が引き出せる)

発想のテーマ

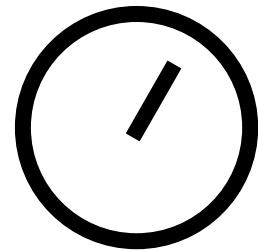
知識を綴じておく紙束（本）の新しい形
(新しい印刷のアイデア)

(特殊な形状の本やサッシなど)

(実現には技術開発が要るようなものもOKとします)

この場限りのアイデアで結構です。
アイデア出しの訓練だと思ってください。

アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)



時間 = 5分

(オプション)

5分 ⇒ 3分

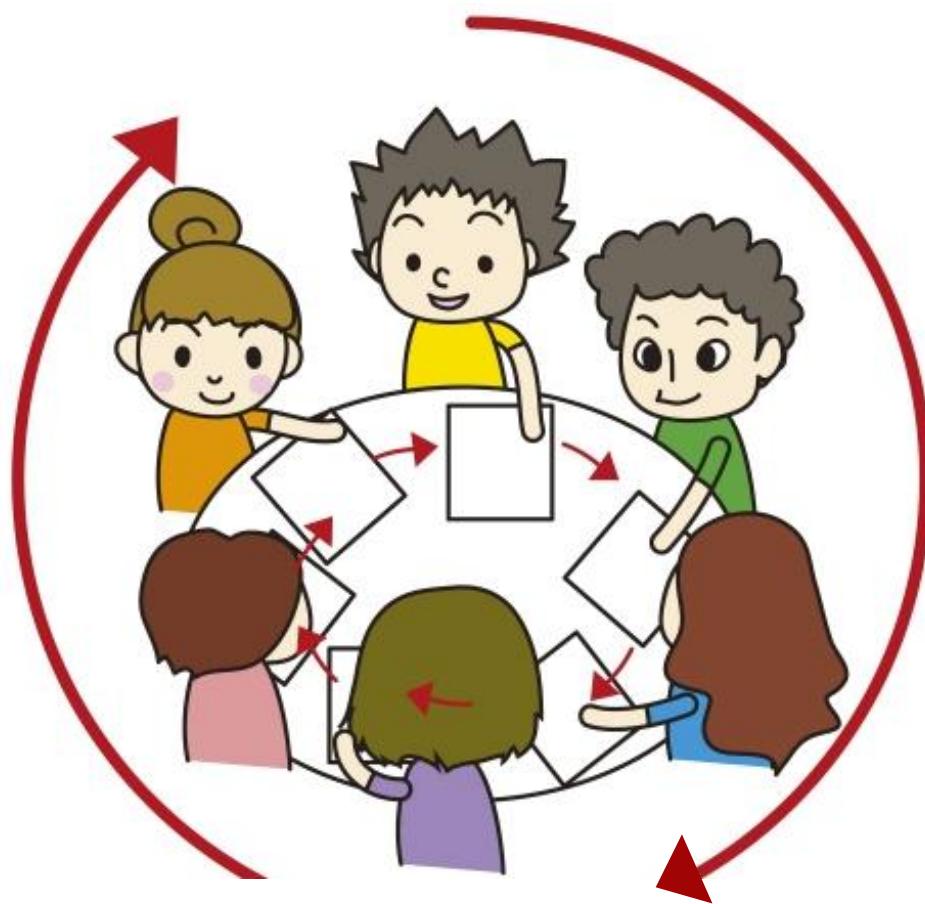
研修やワークショップでは
3分で進行するのも良い



基本的に
ブレストです

- ・当たり前なアイデア
 - ・有効かどうかよく分からぬアイデア
 - ・出来るか分からぬアイデア
- などでも、結構です。

左の人に回す

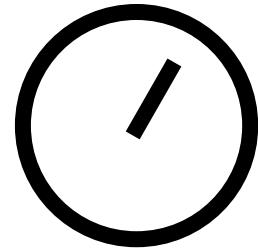


実際的なコツ：

皆が書き終わったなら
「3分間」を待たずに
回しても結構です。

ただし遅い人が
焦ることの無いよう
配慮してください。
(以降も同じ)

アイデアを3つ書く (1マス、1アイデア)



時間 = 5分

(オプション)

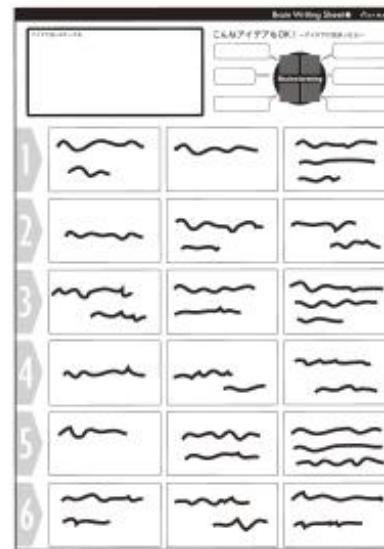
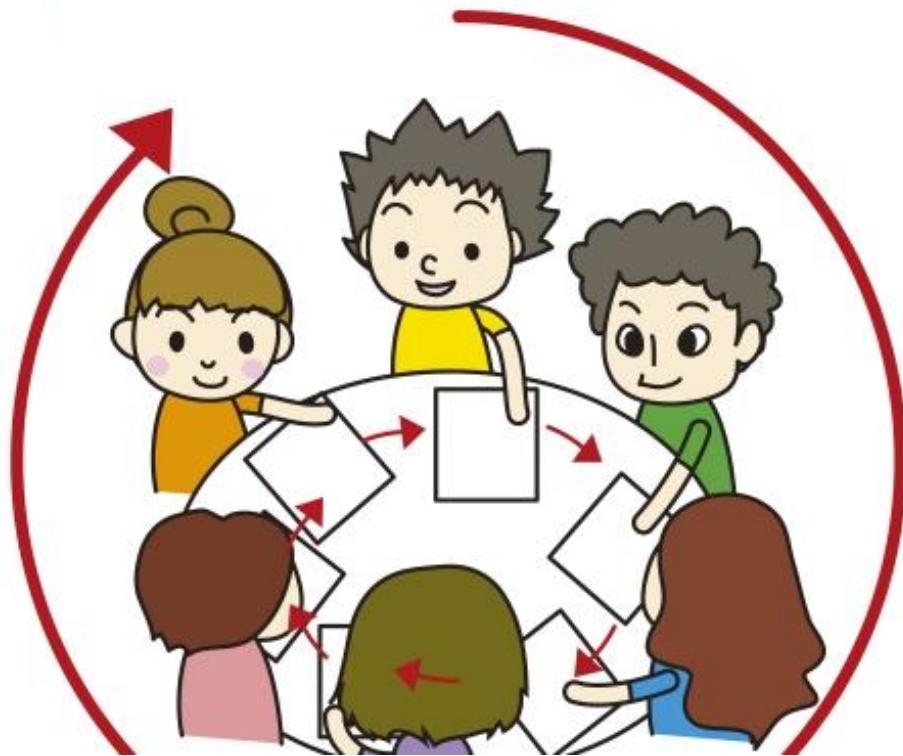
5分 ⇒ 3分

研修やワークショップでは
3分で進行するのも良い

基本的に
ブレストです

- ・上の行に書かれているアイデアを展開したアイデアでも結構ですし、全く参考にせず新しいアイデアを書いても結構です。
- ・さっき書いたアイデアや上に書かれているアイデアと全く同じものはNGです（でも、少し変えればOKです）

6行目まで繰り返す



後半は苦しくなりますが
なんとか埋めてください

絵で描いても、
単語だけでも、
結構ですし、
既出の案を
組み合わせた
アイデアでも
結構です

注) 人数が4人の場合、や、8人の場合でも、6行目が終るところで完了です
(一周を超えたり、一周回らなかったり、しますが、それで結構です)

数

・・・ 108個のアイデア (6人の場合)

人

・・・ 6人 (4~8でもOK。 60人、200人、でも実施可)

時

・・・ 18分 (正式ルール=30分)

道具

・・・ ブレインライティングシート×人数分
(シートは手書きでもOK)

ハイライト法

(良案抽出)

沢山のアイデアが出たけど
どれがいいアイデアなんだろう。

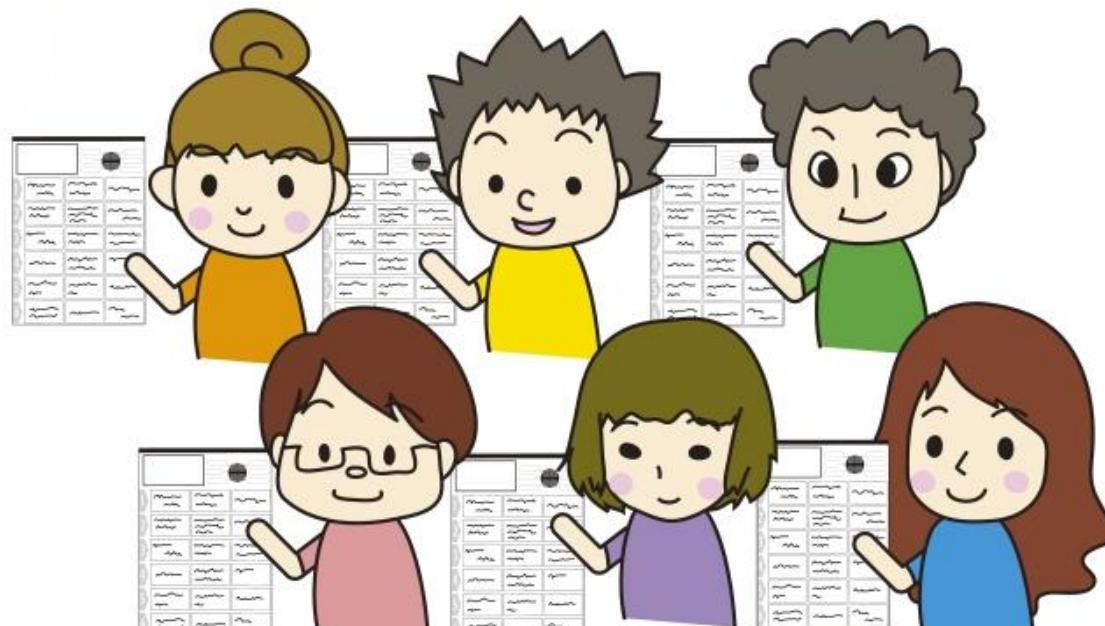
こんなにあると、整理も大変だ…

大量のアイデアの中から
優れたアイデアを
短時間で抽出することは難しい？



ハイライト法

記入済みシートを1人1枚持つ

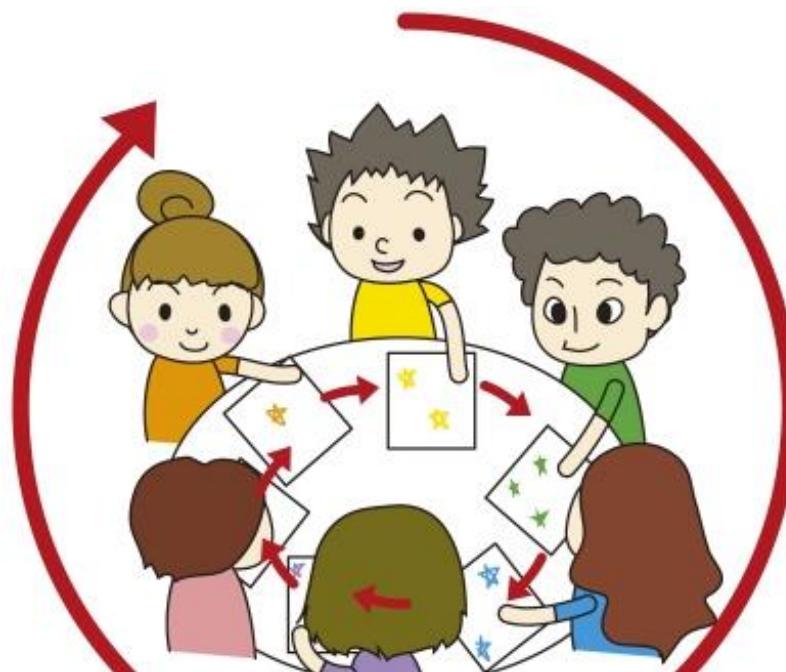


「面白い」「広がる可能性がある」と思うアイデアに☆を付ける



複数のアイデアに☆を付けても結構です。
ただし、1つのアイデアに着けられる☆は1つです、
すごくいいからといって、☆を2つ以上つけないでください

付けたら、左の人に渡す



以降は、付け終ったら時間待たずに、
各自、どんどん、回して結構です

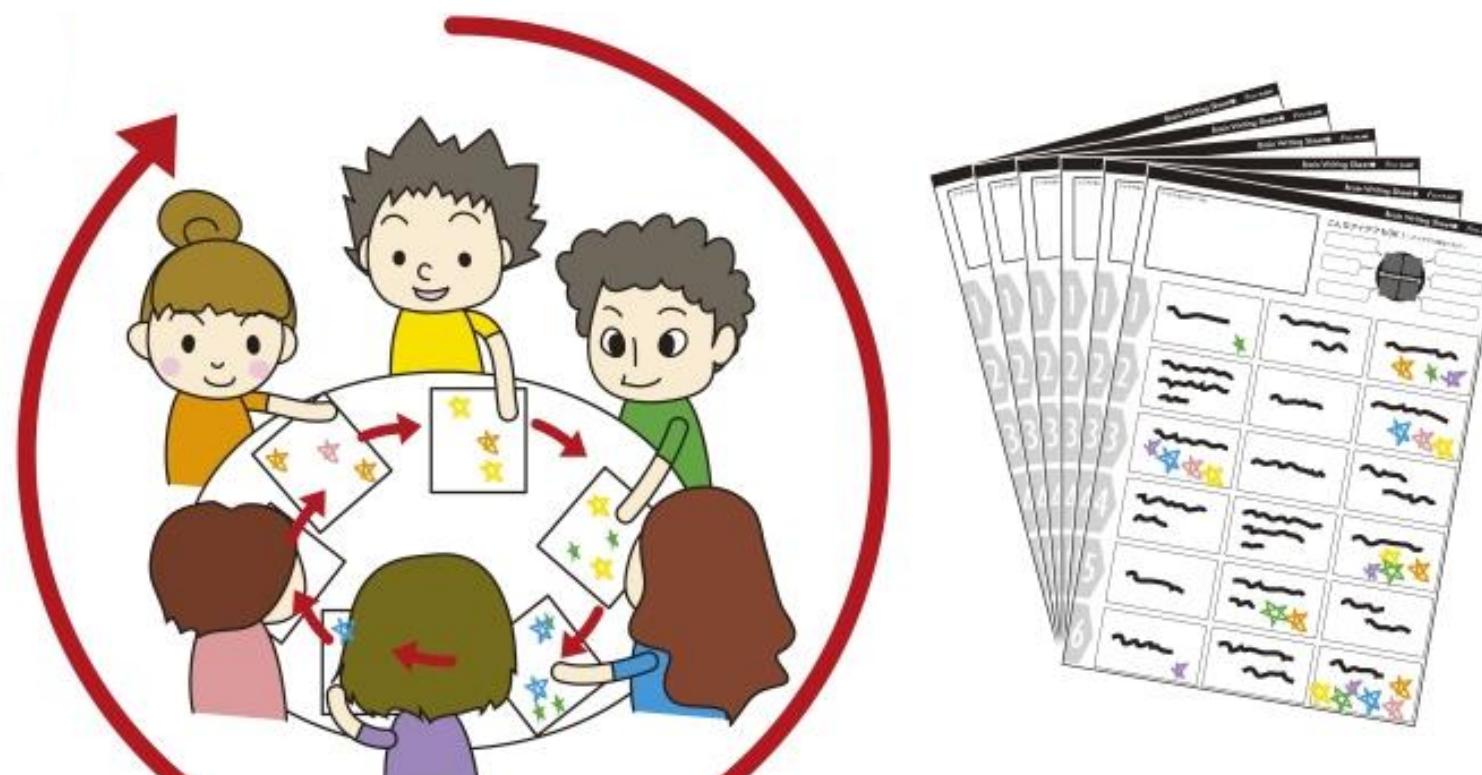
二枚目以降も同様に

「面白い」 「広がる可能性がある」
と思うアイデアに☆を付ける



既に他人が付けた☆がありますが、
それは気にせず、自分の判断（直感）で付けます

全てのシートに目を通すまで、
これを繰り返す



「☆3つ以上」に太枠を付ける (6人の場合)



目安：グループがN人の場合 \Rightarrow ☆ N/2個以上

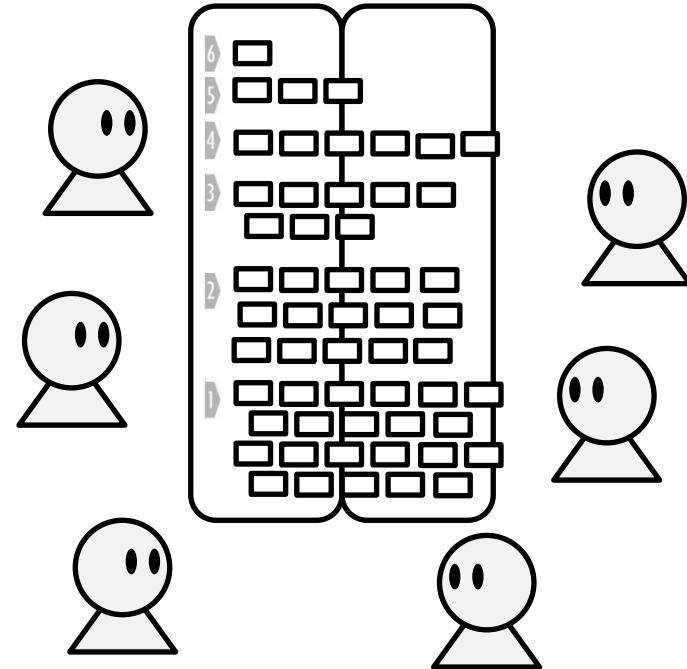
シートを見せ合ってください

(大まかな傾向として、
「4行目」と「6行目」に、
☆が集中することが多い)

→出し尽して苦しい（3～4行目）の後に
質が、生まれる

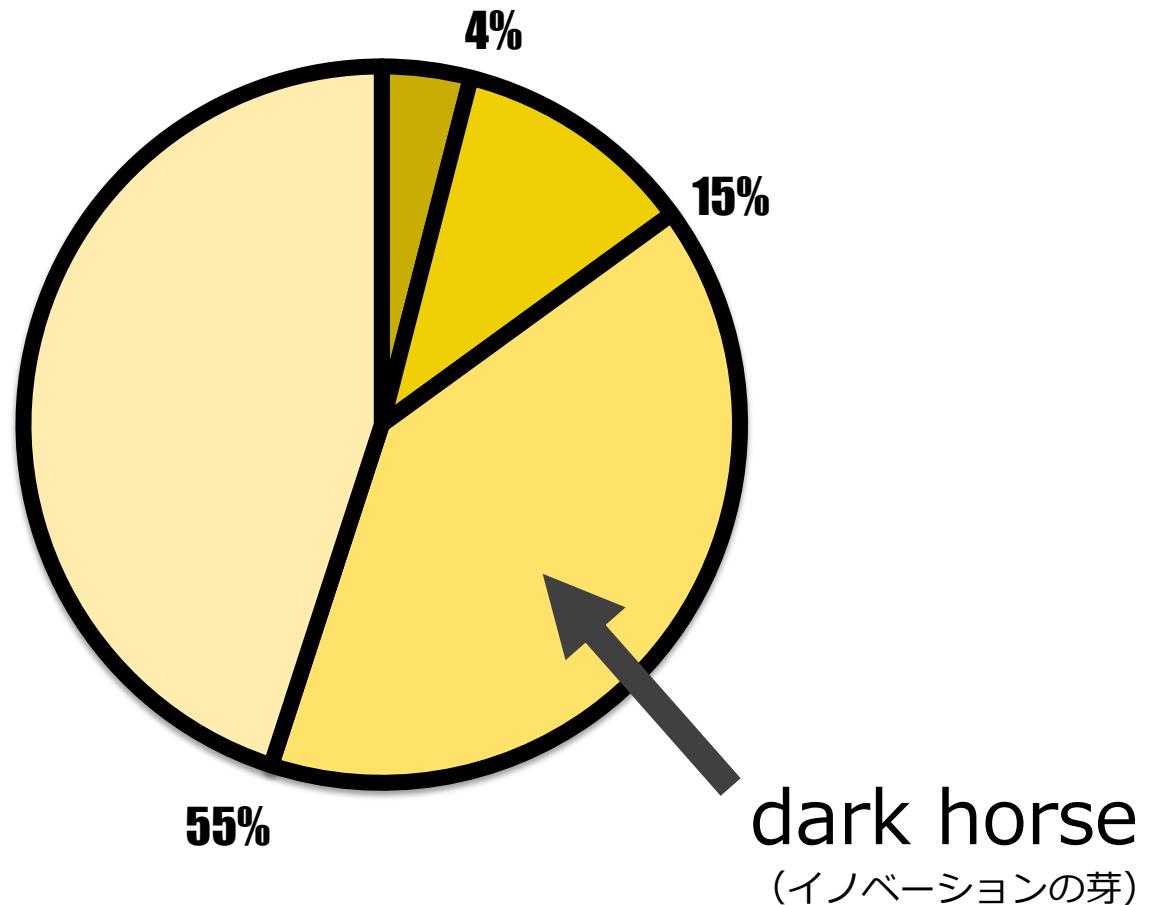


ミシン目で折り曲げ
カード状に切り分け



テーブル中央に、
☆の多い順に並べる

アイデアの質の構造



- 誰も☆を付けない … **45%** 発想の際の踏み台 (⇒ 外す)
- 一人以上の人気が☆を付ける … **55%**
- 半数以上の人気が☆を付ける … **15%**
- 3/4以上の人気が☆を付ける … **4%** 優秀な案

質の高いアイデアリストを作る手順

大量のアイデアを出し、ハイライト法を行い

step 1) ☆3つ以上（～上位15%）を確保する

step 2) ☆1～2の中から

1人1つ、アイデアを拾い上げる（～5%）

step 3) 合わせた物を、整理し、アイデアリストにする

備考：step2は「これはどうしても残したい」と思うもの、又は
「イノベーションの芽となるかもしれない」と思うものを、各人の観点で、拾う

備考

上記は6人で108個のアイデアに適用した場合で表現した数字です。

人数が多い・少ないケースでは、「星3つ以上」では15%から大きくはずれてしまうことがあります。

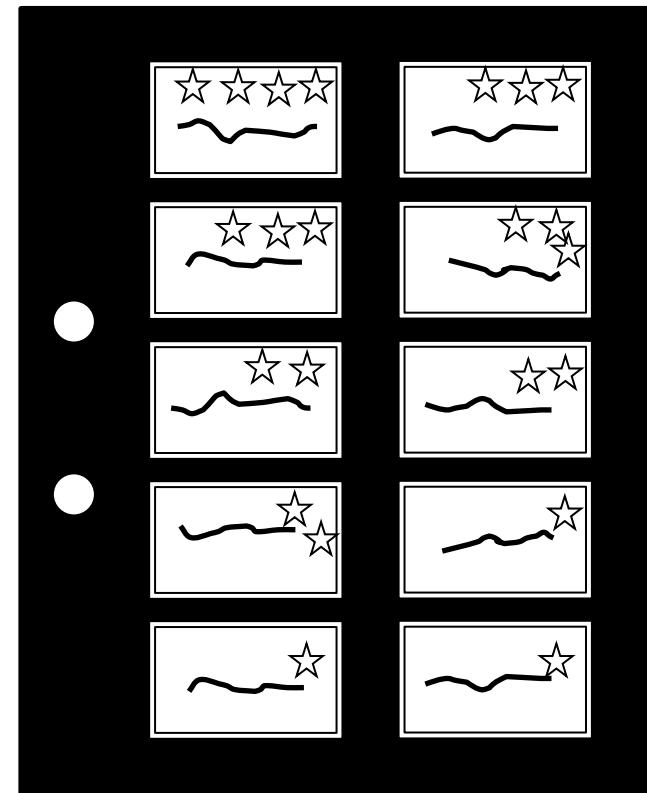
その場合は、閾（しきい）値となる星の数を上下に変え、step1のアイデアの数を15%程度にしてください。

補足：

カットしたカードは名刺サイズなので
名刺フォルダに入れると
保管やコピーが楽です

このフォルダは
一人で企画作業をする時の
ネタ帳（アイデア・ブック）
にもなります

推奨 = 「☆の多い順に並べる」



良案のレビュー

上位案の潜在可能性を引き出すワーク

(参考：役割付与型ブレストも)

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

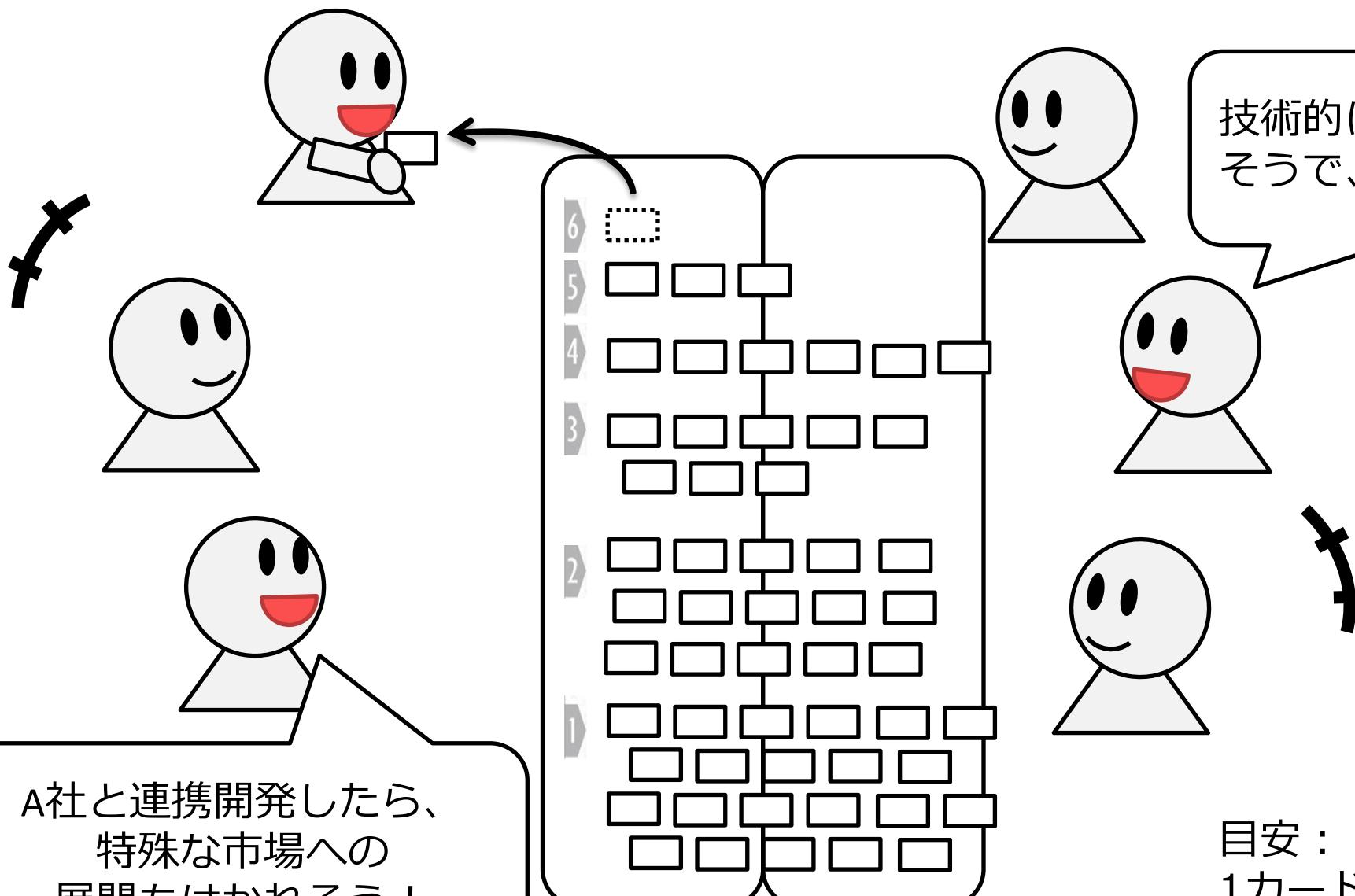
○○を□□する
というアイデアです

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



目安：
1カード=1~5分
合計10~30分

「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、

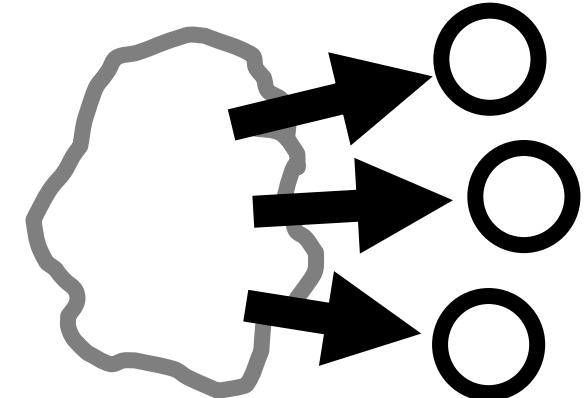
- 1) アイデアの良い点をコメントします。
- 2) 改良できる余地を見つけ提案します。

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

学びの活用タイム

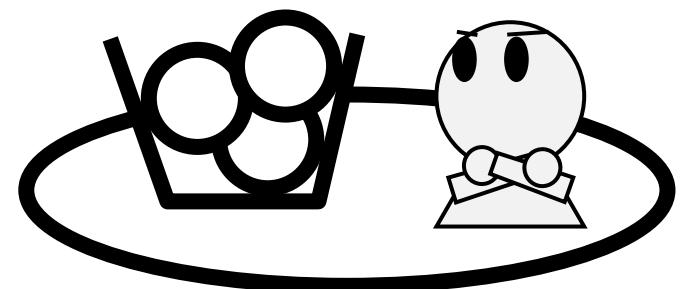
学びの活用

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



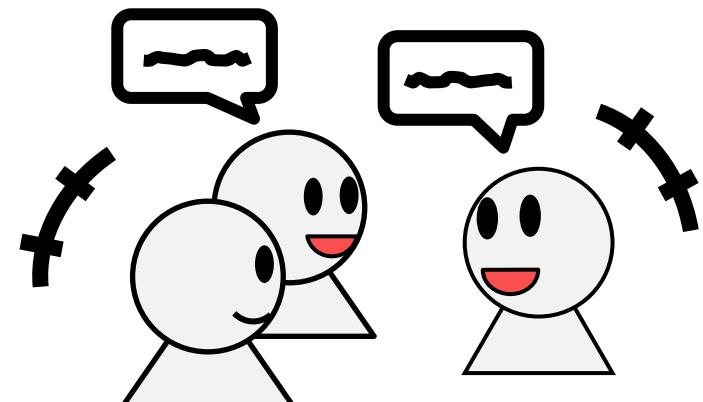
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

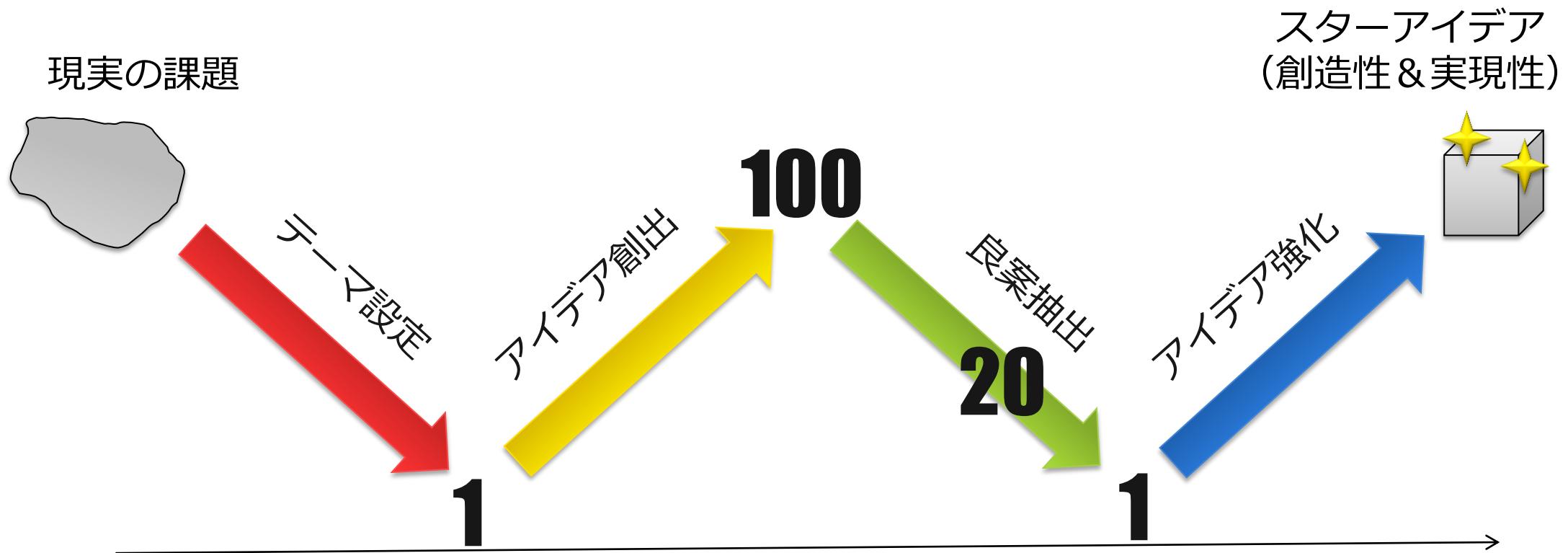
「俺はこう思った (違っていて良い) 」 (5分)



10

メッセージ

現実の課題



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～

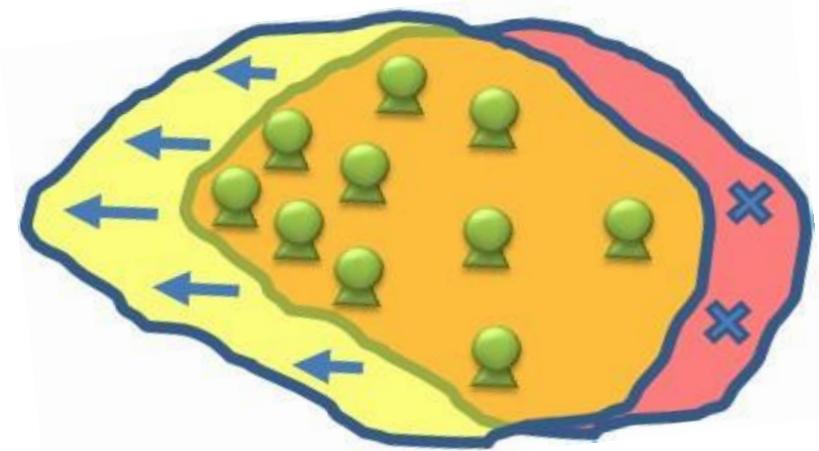
「8分ウォーク」

明日生まる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。

明日生まる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。

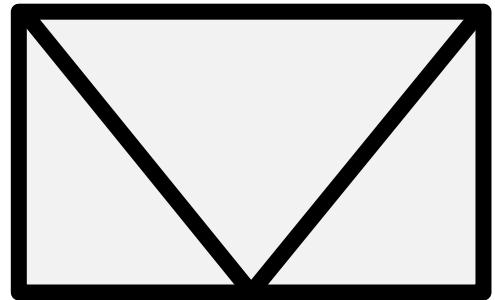


メガトレンドの傍流

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。



rikie.ishii@gmail.com
アイデアプラント 石井力重

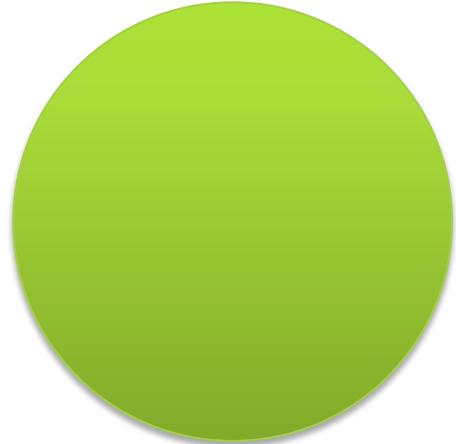
ブログ
アイデアプラント
twitter

<http://ishiirikie.jpn.org/>
<http://www.ideaplant.jp/>
@ishii_rikie

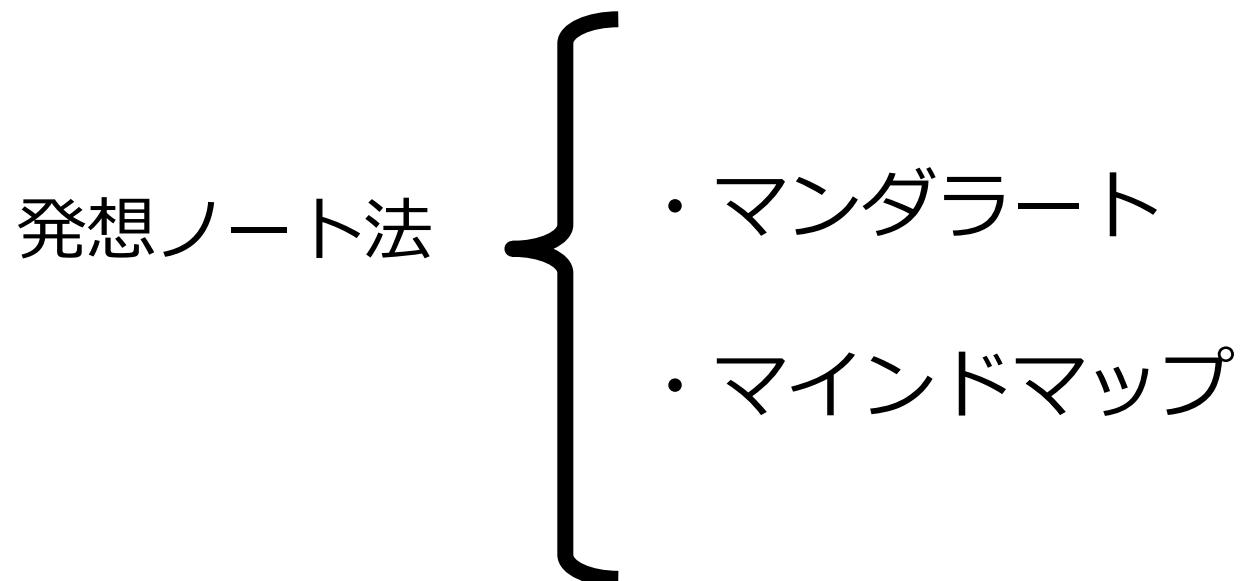
以下は、進行上、調整して省いた内容です
(配布した紙には入っています)

5

発想を引き出す ノート記法



アイデアは分岐する。
発想を受け止めるには、良い
書き方（ノート記法）を使う。

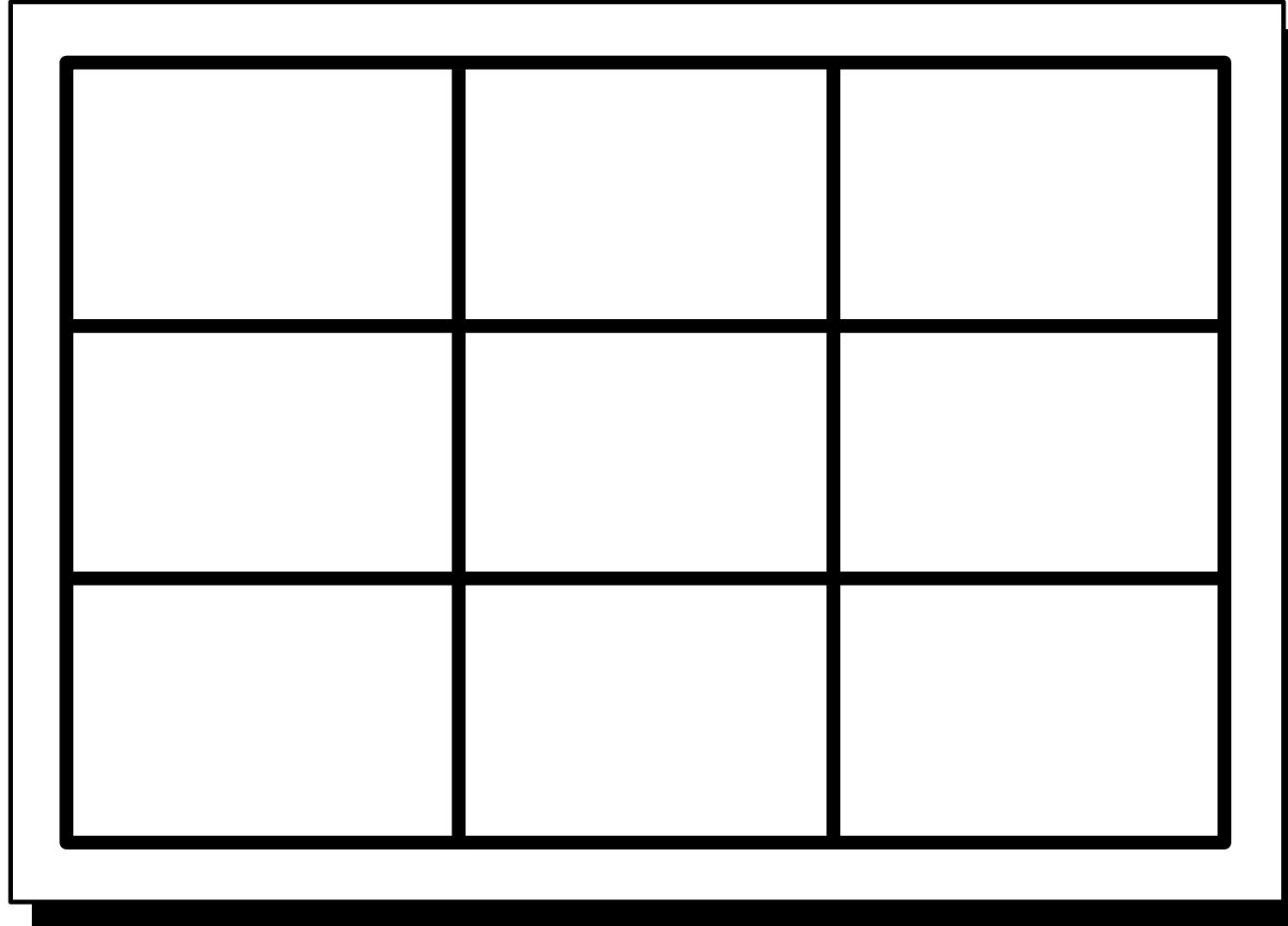


マンダラート

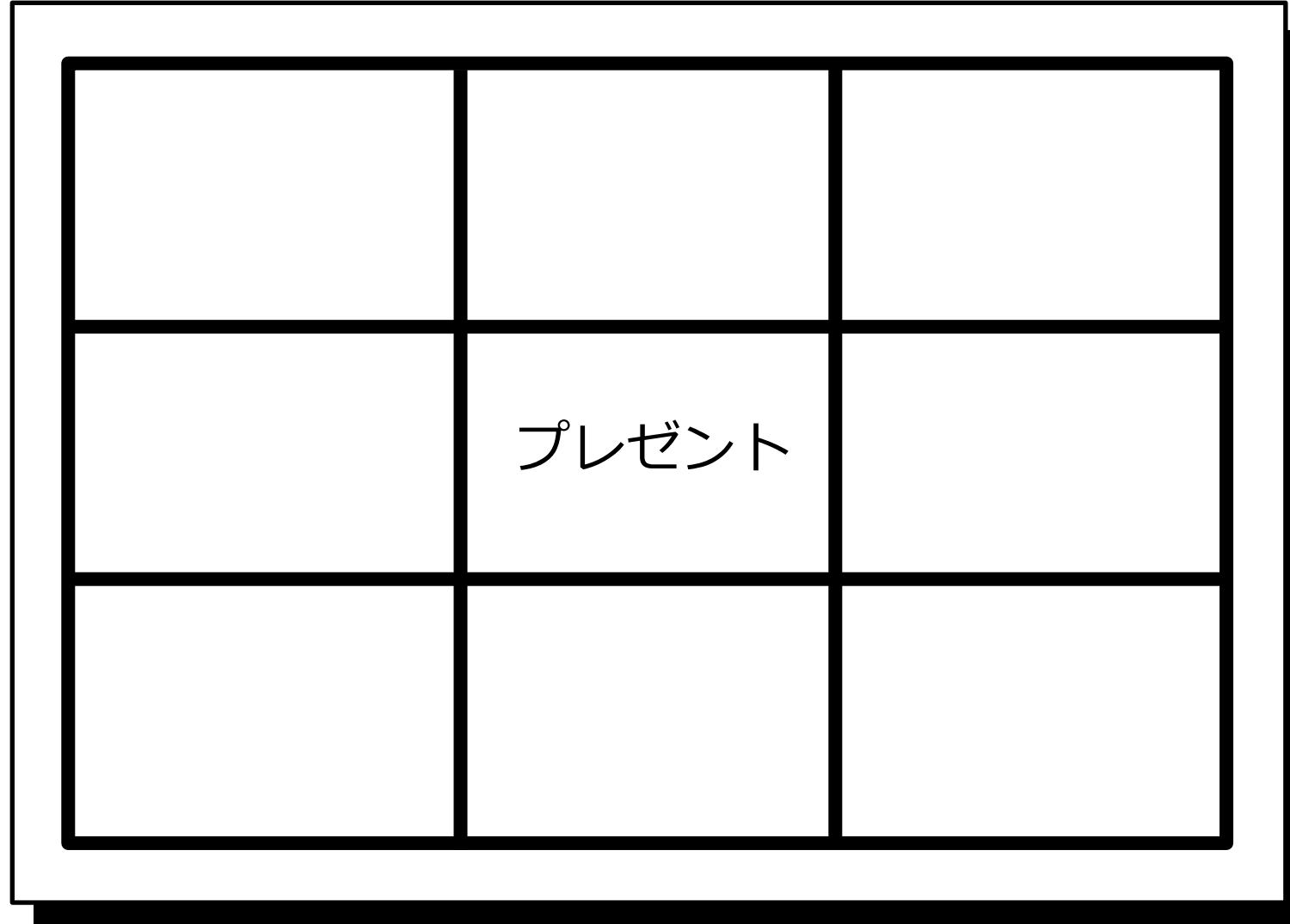
- ・マンダラートって？
- ・描きかた
- ・共同作業での使い方



(マンダラートの例)



まず 3×3 の升目を書く



中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

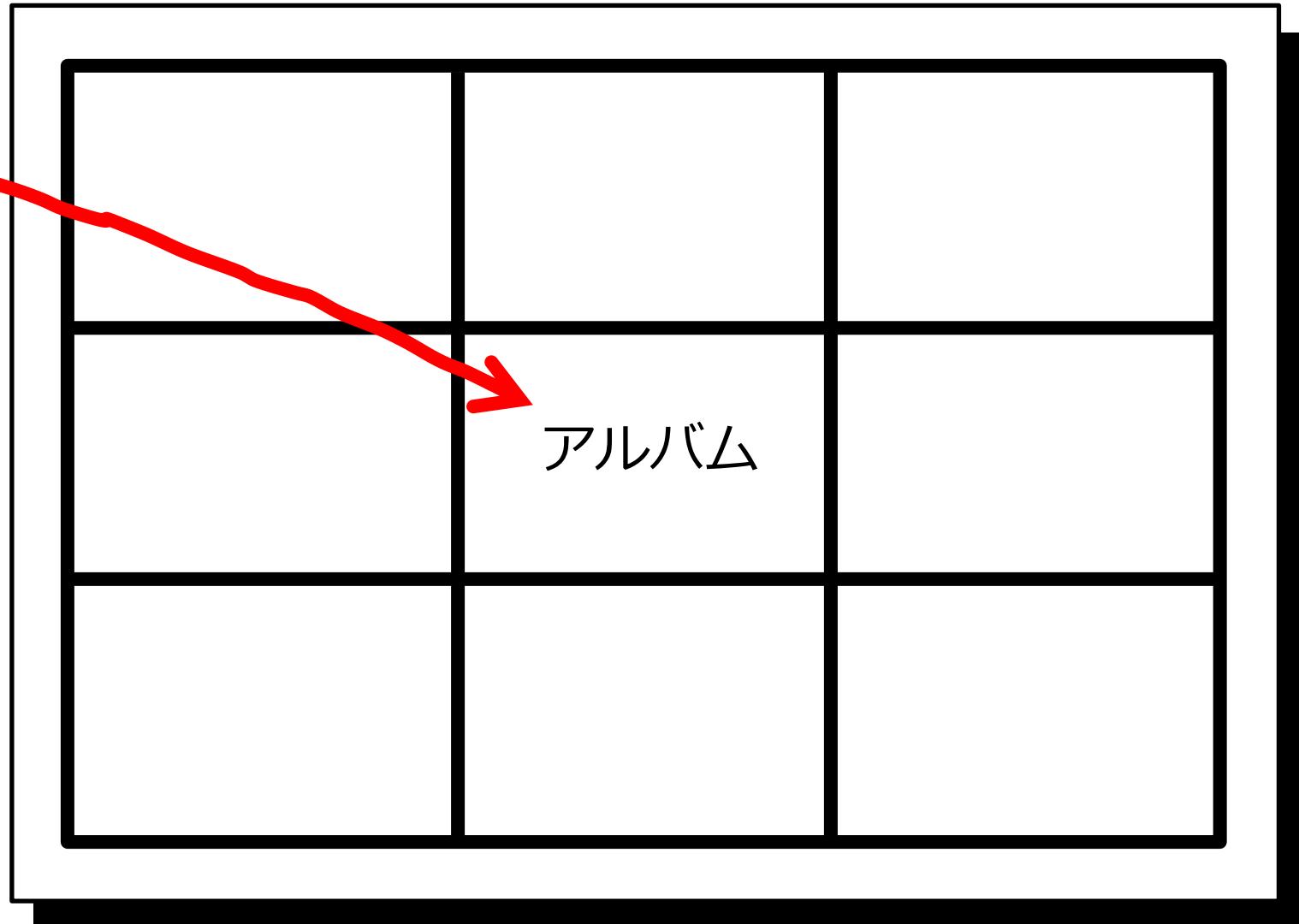
アルバム	iPad	カップ
なべ	プレゼント	お皿
パン	新じゃが	クオカード

力が働くので意外と書ける

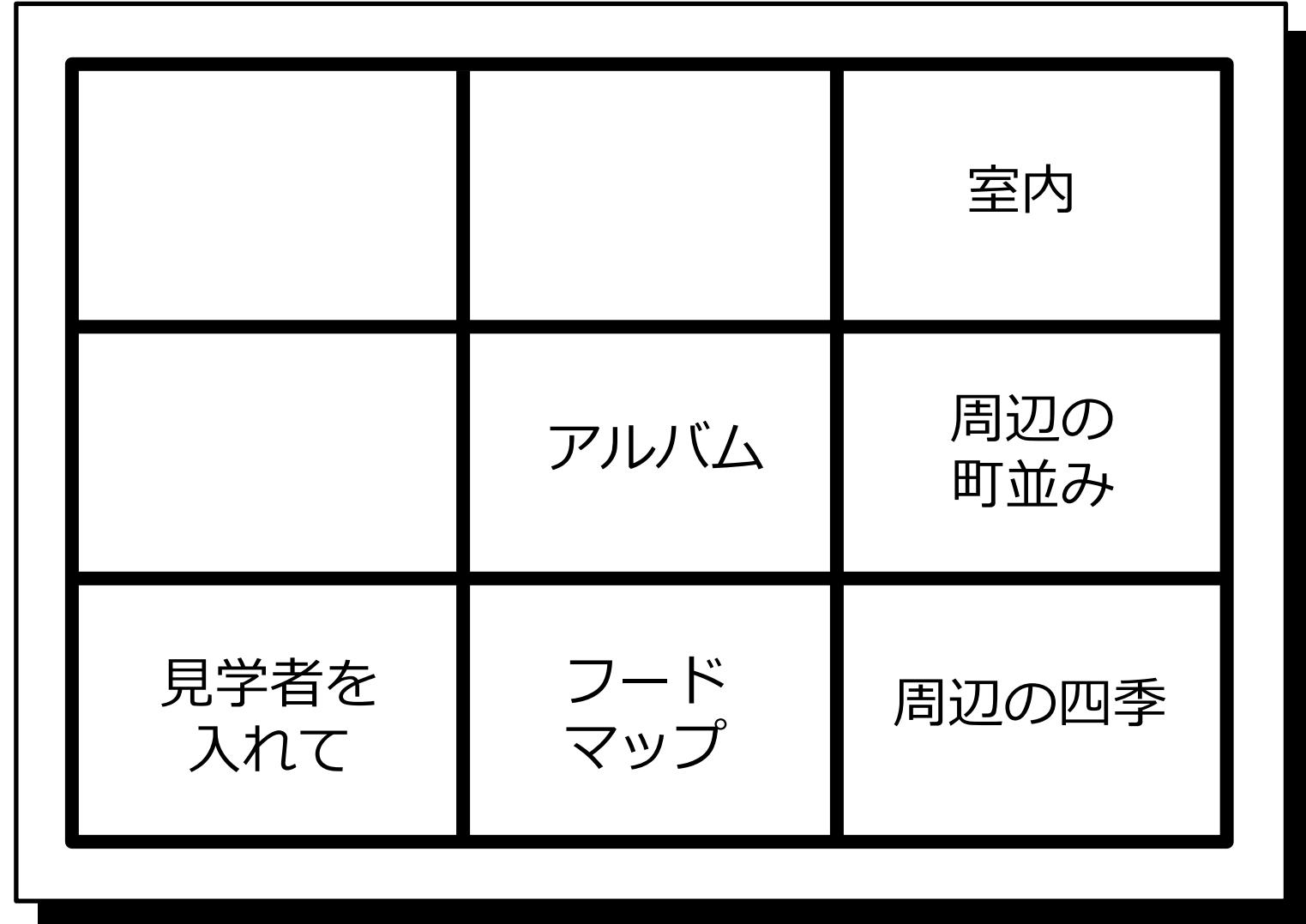
(リストではそうなりにくい)

(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

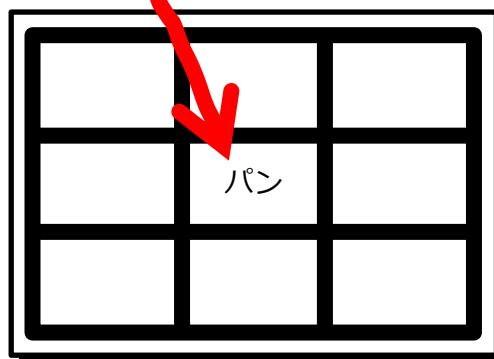


そこから思いつくことを書く

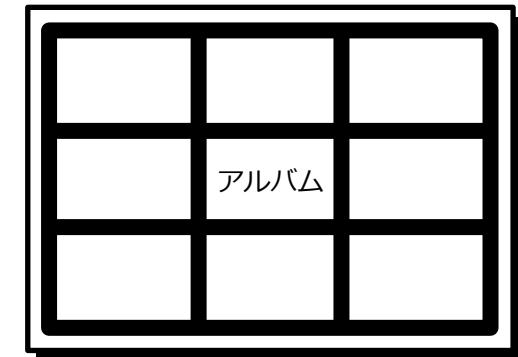
SDカードで	フォト フレームで	室内
一泊体験 + 自動撮影	アルバム	周辺の 町並み
見学者を 入れて	フード マップ	周辺の四季

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”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)

(一人ではなく)
メンバーがいる場合は
この作業を個別にした後、
シートを回し、
☆印をつけます。

「面白い」
「広がる可能性がある」
というものに。

やってみましょう

テーマ：

新しいマグカップのアイデア

Work (8分)

- ・ 3×3のマス目を書く
- ・ 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

Work2

今書いたマンダラートを、
左隣の人回す。（4~6人で組を作ります）

手元に来たら枠内に☆を付ける。
「面白い」もしくは「広がる可能性がある」と感じるものに。

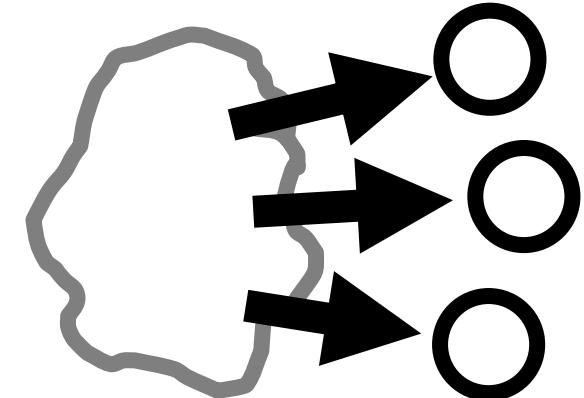
最後は自分の物にも付ける（1周で終了）

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

学びの活用タイム

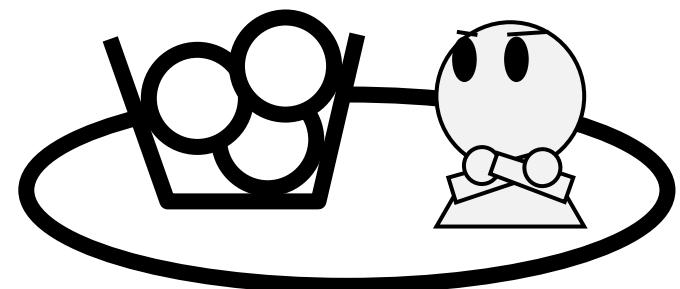
学びの活用

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



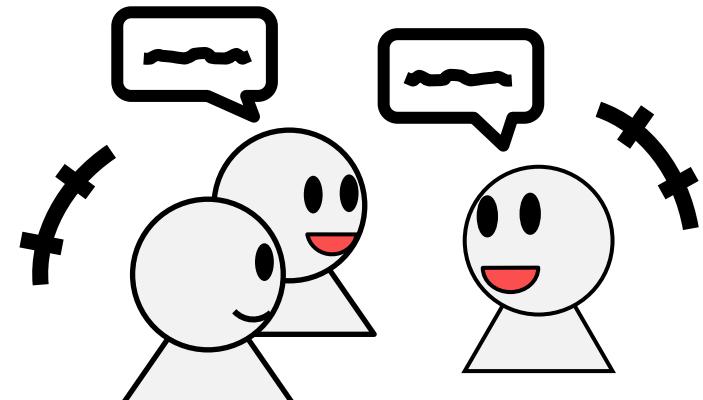
用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていて良い) 」 (5分)



9

IDEAVote

アイデアポート

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

ひとでさん

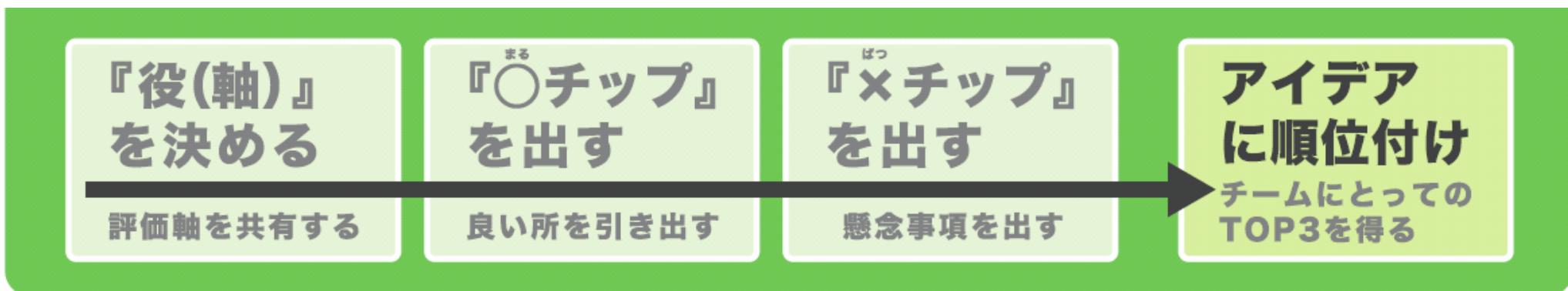
アイデア実現のための実現可能性について考えます。

たくさん

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。



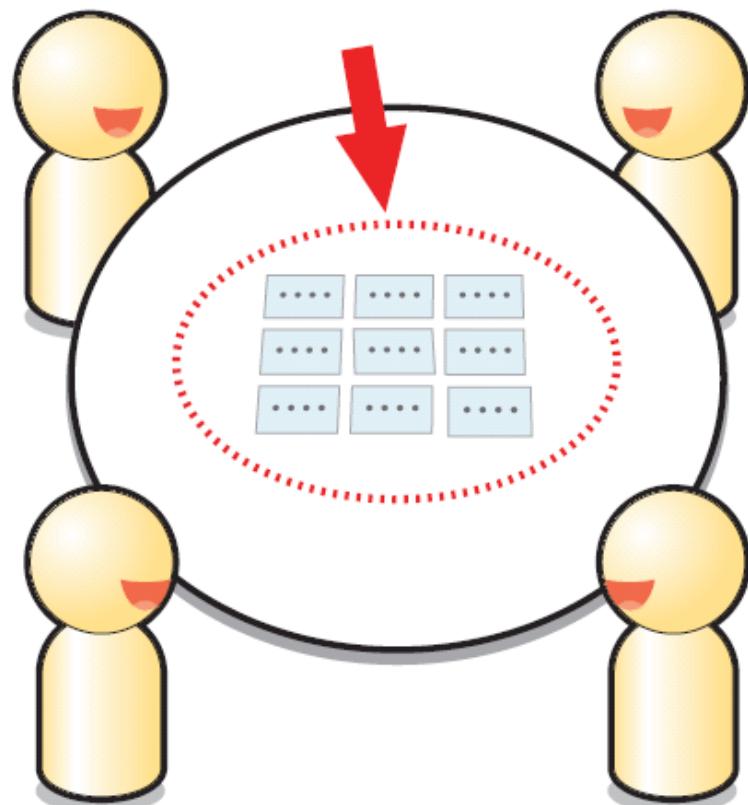
2~4名で下記のステップを60分程度で行います



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。



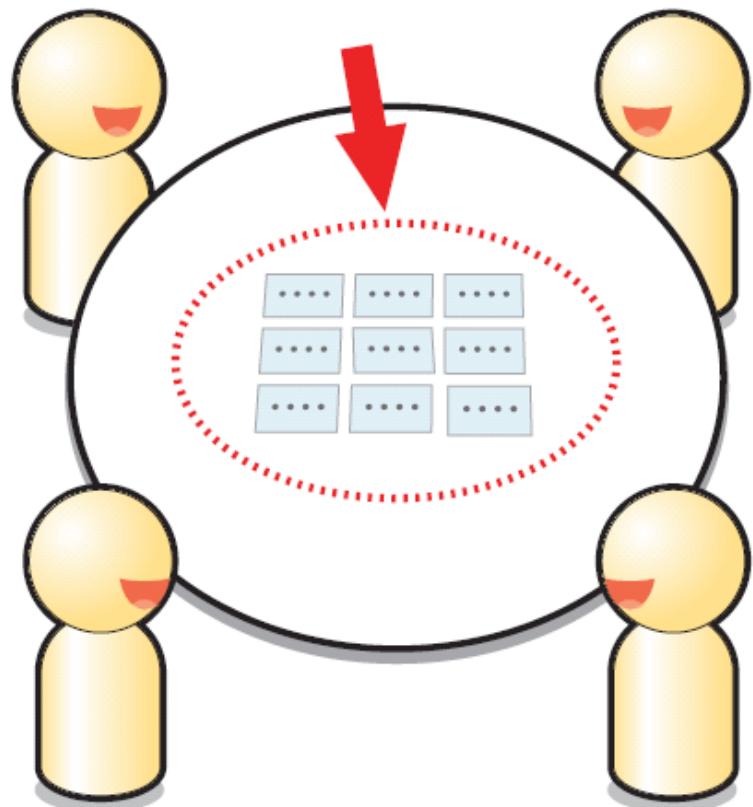
そこで出た9つの案の例が、
水色の「お手本アイデアカード」
です。

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。

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・・



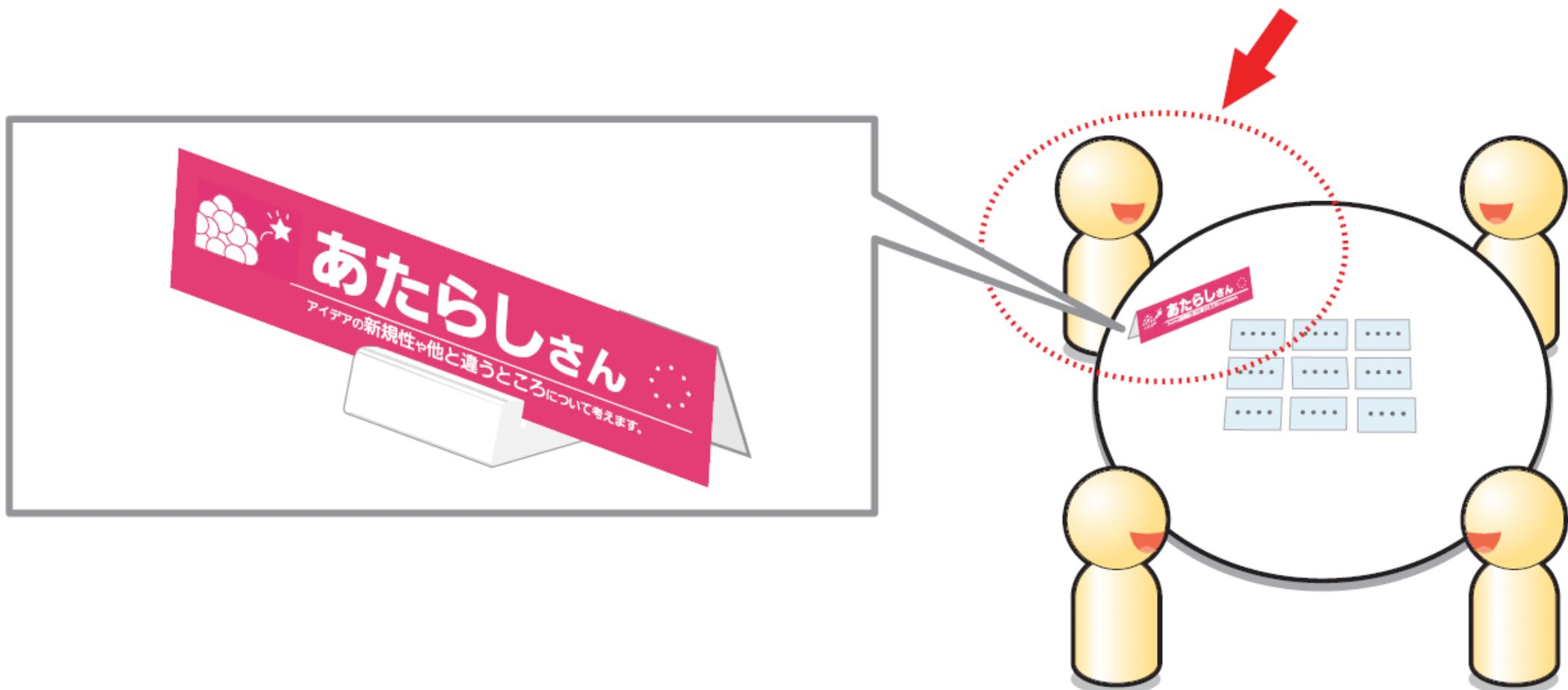
メンバーの価値観に あう軸を選び出す作業

- ・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。



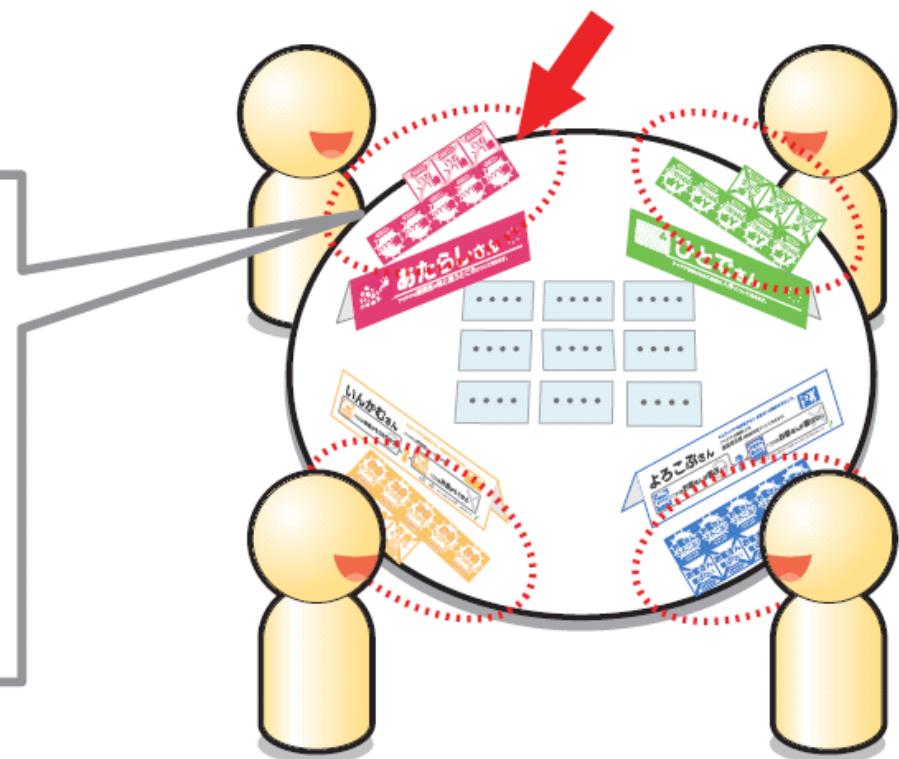
3

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。」

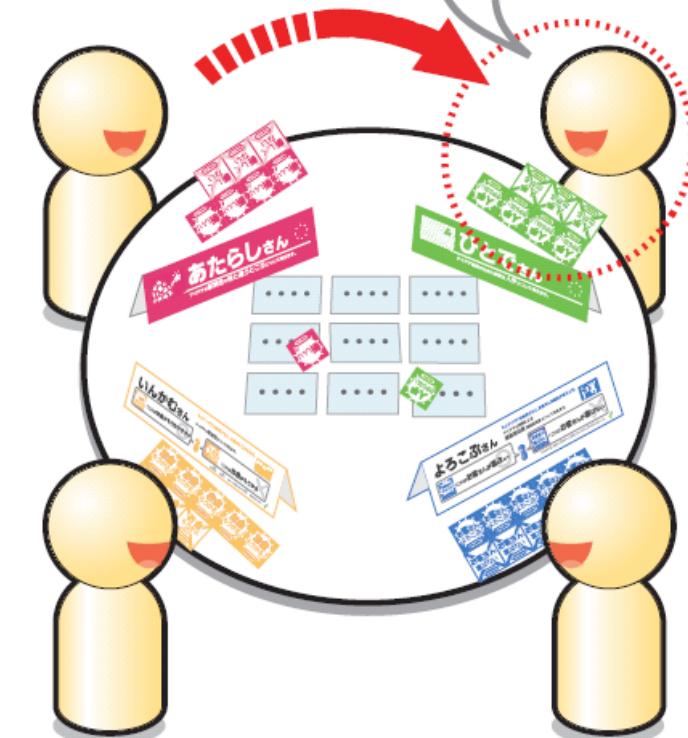


6

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、さっさと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。

1

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○○○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。

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

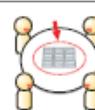
アイデア
に順位付け

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、
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)



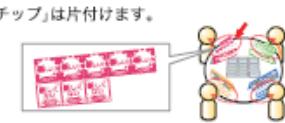
3

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。)



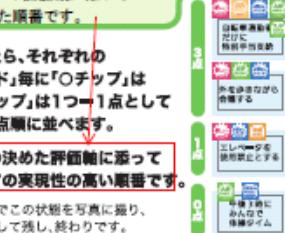
7

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)

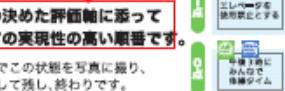


8

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、メンバーの価値観に添って
良いと評価された順番です。



■ 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」なども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レール

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。
判断は創造性のカギとなる。
そして纖細なものである。

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。

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

2 配慮せよ

3 目標をチェックせよ

4 アイデアを改良せよ

5 目新しさを考慮せよ

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。

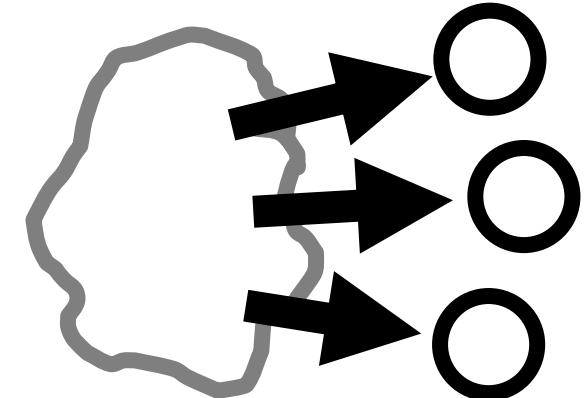
5 目新しさを考慮せよ

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。

学びの活用タイム

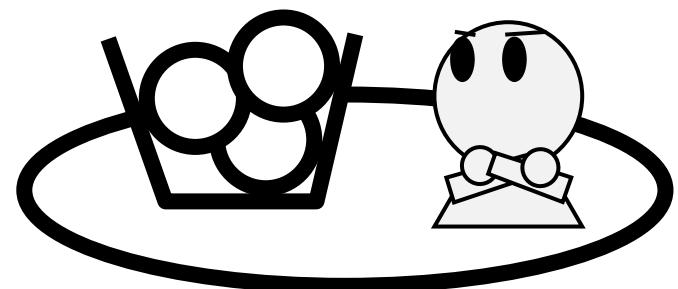
学びの活用

「学びを、削いで、3つ化する」 (2分)



用途想起

「自分にとって、これ、
どんな場面で使える？」 (2分)



シェア

「俺はこう思った (違っていて良い) 」 (5分)

