

# アイデアソン

日本創造学会 クリエイティブサロン（久留米）

2024年11月9日 夕方（90分～120分）

石井力重（アイデアプラント/早稲田大学/学会理事）

# 流れ



醸成（ペア×5  
回）



素描（一人）



良案抽出（全員）



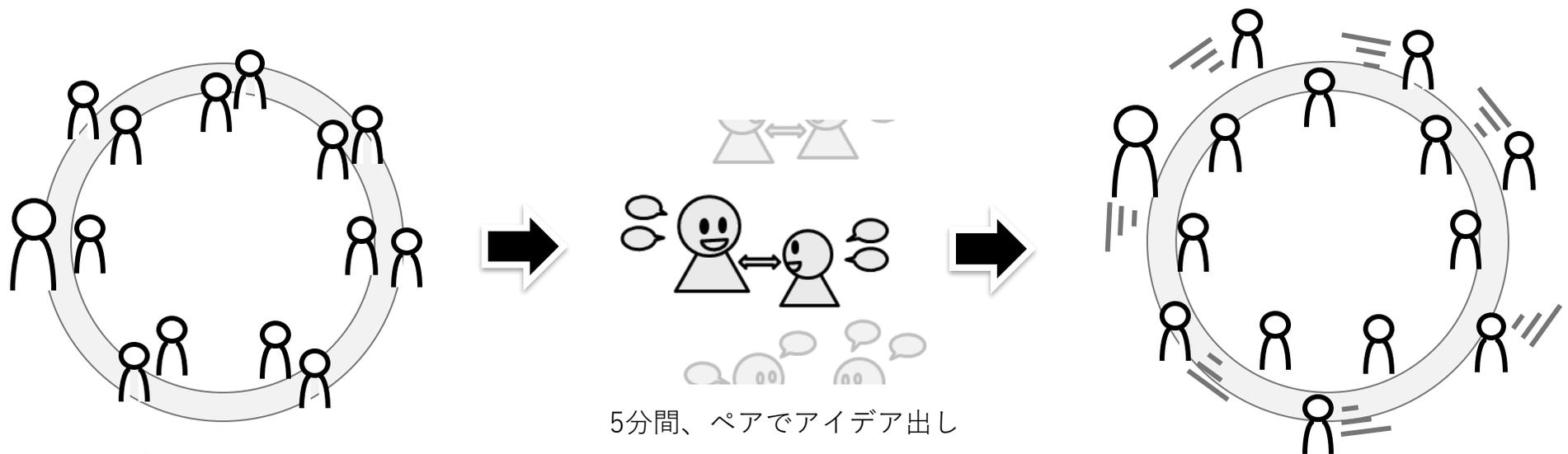
レビュー（上位）

# 1

多くの人に話し発展させる

SpeedStorming

# スピード・ストーミング



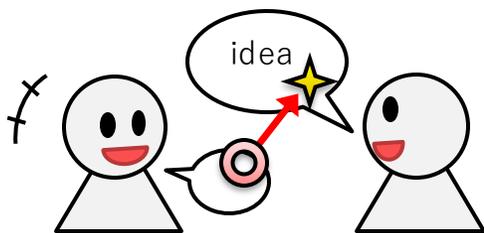
全員で大きな  
二重の輪を作る

5分間、ペアでアイデア出し

外の人が、時計回りに、  
一つ移動し、新しいペアで、  
更にアイデア出し。  
(～5ラウンド)

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あてて、言う

効果1)



アイデアが  
言いやすくなる

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)

【重複を最小化させるには】

- 5人→1つ・2つ・4つ・2つ
- 6人→1つ・2つ・5つ・3つ
- 7人→1つ・2つ・3つ・5つ
- 8人→1つ・2つ・3つ・4つ
- 9人→1つ・2つ・3つ・5つ
- 10人→1つ・2つ・3つ・6つ
- 11人→1つ・2つ・3つ・4つ

では、

ペンとメモ紙

をもち、

机を移動させ、大きな円を作ります。

(二重でなくて結構です。)

発想のお題：

当日、決定します  
a~f は一例です

## これからの久留米絣

- a) 久留米絣を世界に広める新たなプロジェクトを考えよう
- b) 工場見学で感じた布の手触りから、新製品アイデアを考えよう
- c) エコロジー×久留米絣：持続可能なファッションの可能性

## これからの筑後暮らし・文化

- d) 筑後の伝統と現代技術を融合した未来の暮らし方とは？
- e) デジタル時代における筑後の暮らしとコミュニティの再生
- f) 筑後の伝統と現代技術を融合した未来の暮らし方とは？

---

どんな素朴なアイデアでも結構です。

(実現が難しいかな、というものでも、この際だから、話してみる、意外と広がる

発想のお題：（当日決定したお題）

# 伝統技術で描く新しいライフスタイル

# アイデアソン

日本創造学会 クリエイティブサロン（久留米）

2024年11月9日 夕方（90分～120分）

石井力重（アイデアプラント/早稲田大学/学会理事）

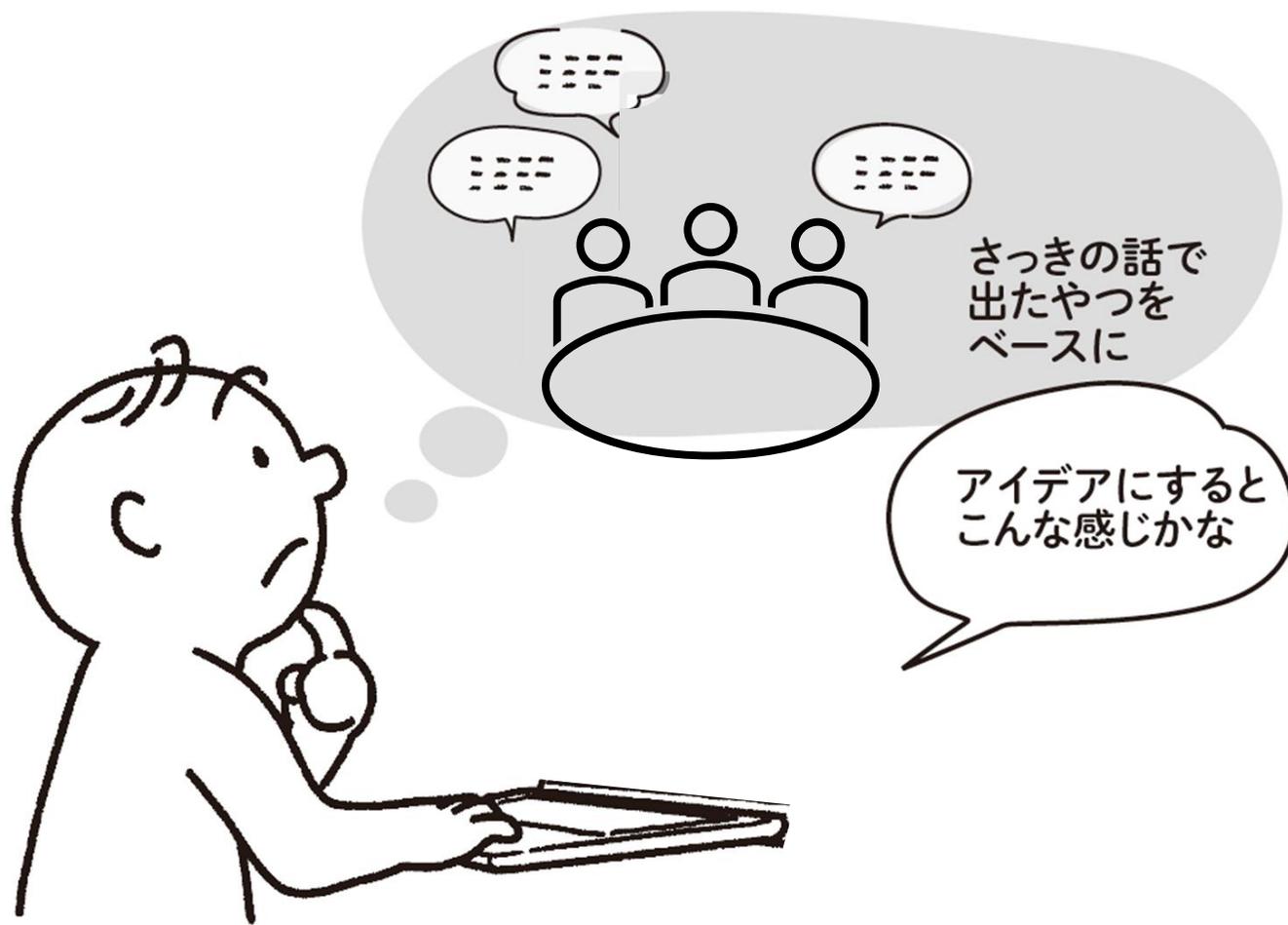
# 2

アイデアの素描

「アイデアス・ケッチ」

さっきまでの  
アイデアトー  
クを材料にし  
て、案を書く

(自分のも、人  
のも、使って  
OK)



出典『すごいブレスト』石井力重  
イラスト ©naomi tsukui

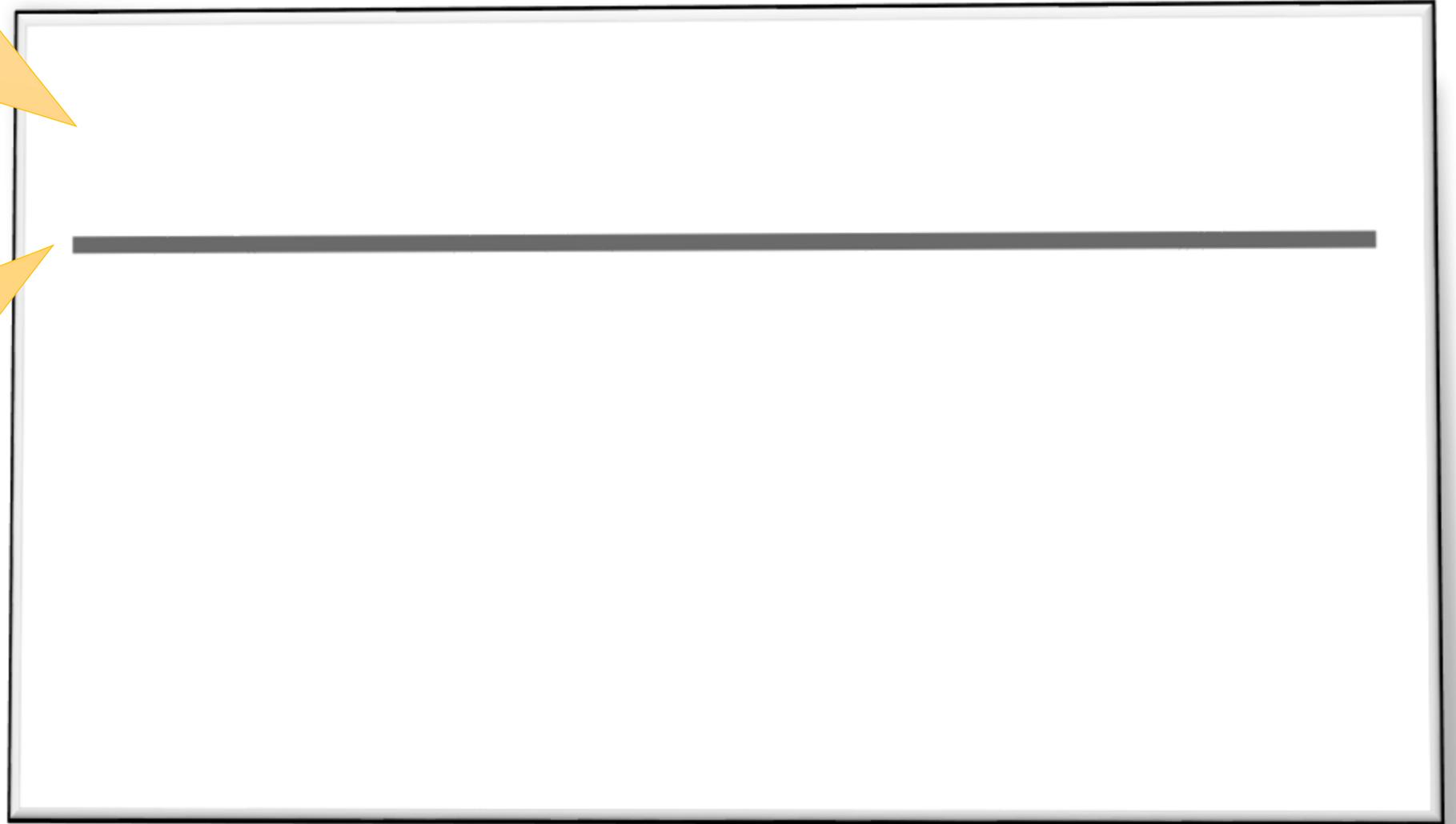
# 書き方

文字だけで書ける  
アイデアスケッチ

# アイデアスケッチ記法 原典『考具』

A4紙を  
横長に使う

太い線を  
一本ひく



# アイデアスケッチ記法 原典『考具』

A4紙を  
横長に使う

\*\*\*「一言で表現したアイデア」を書く

---

太い線を  
一本ひく

# アイデアスケッチ記法 原典『考具』

A4紙を  
横長に使う

太い線を  
一本ひく

ヘッドマーク  
を3つ打つ

\*\*\*「一言で表現したアイデア」を書く

---

- 
- 
-

# アイデアスケッチ記法 原典『考具』

A4紙を  
横長に使う

\*\*\*「一言で表現したアイデア」を書く

---

太い線を  
一本ひく

- \*\*\* ここに、アイデアの
- \*\*\* 詳細や補足を
- \*\*\* 箇条書きで書く

詳細や  
補足を  
3行ほど

# アイデアスケッチ記法 原典『考具』

A4紙を  
横長に使う

\*\*\*「一言で表現したアイデア」を書く

---

太い線を  
一本ひく

- \*\*\* ここに、アイデアの
- \*\*\* 詳細や補足を
- \*\*\* 箇条書きで書く

詳細や  
補足を  
3行ほど

絵をかいたり  
写真を貼っても  
OK

## 記入例

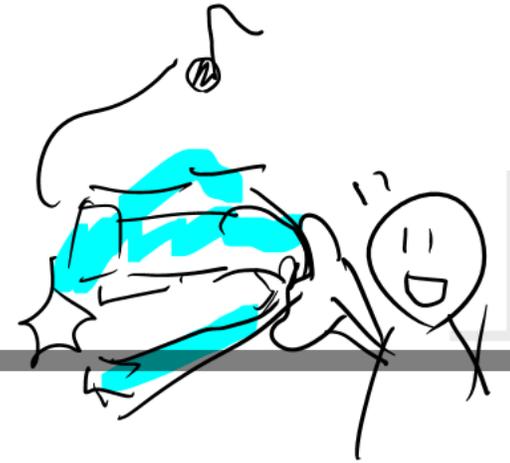
# ドレミ・ホチキス



- ホチキスごとに「ド」「レ」「ミ」がついてる
- 皆で、作業すると演奏も(ホチキス・ミュージック)
- あるいは、打つ紙の厚みで音階が変わる  
(資料が少ないものだけ、音がずれてわかるかも?)

タイトルで  
「読まなくても、  
なんとなく分かる」  
感じまで  
持っていきたい。

## ドレミ・ホチキス



3行は「そういうこ  
とね。はい、は  
い。」と、  
1行あたり3秒で読  
めるあっさり加減で。

- ホチキスごとに「ド」「レ」「ミ」がついてる
- 皆で、作業すると演奏も(ホチキス・ミュージック)
- あるいは、打つ紙の厚みで音階が変わる  
(資料が少ないものだけ、音がずれてわかるかも?)

# ドレミ・ホチキス



- ホチキスごとに「ド」「レ」「ミ」がついてる
- 皆で、作業すると演奏も(ホチキス・ミュージック)
- あるいは、打つ紙の厚みで音階が変わる  
(資料が少ないものだけ、音がずれてわかるかも?)

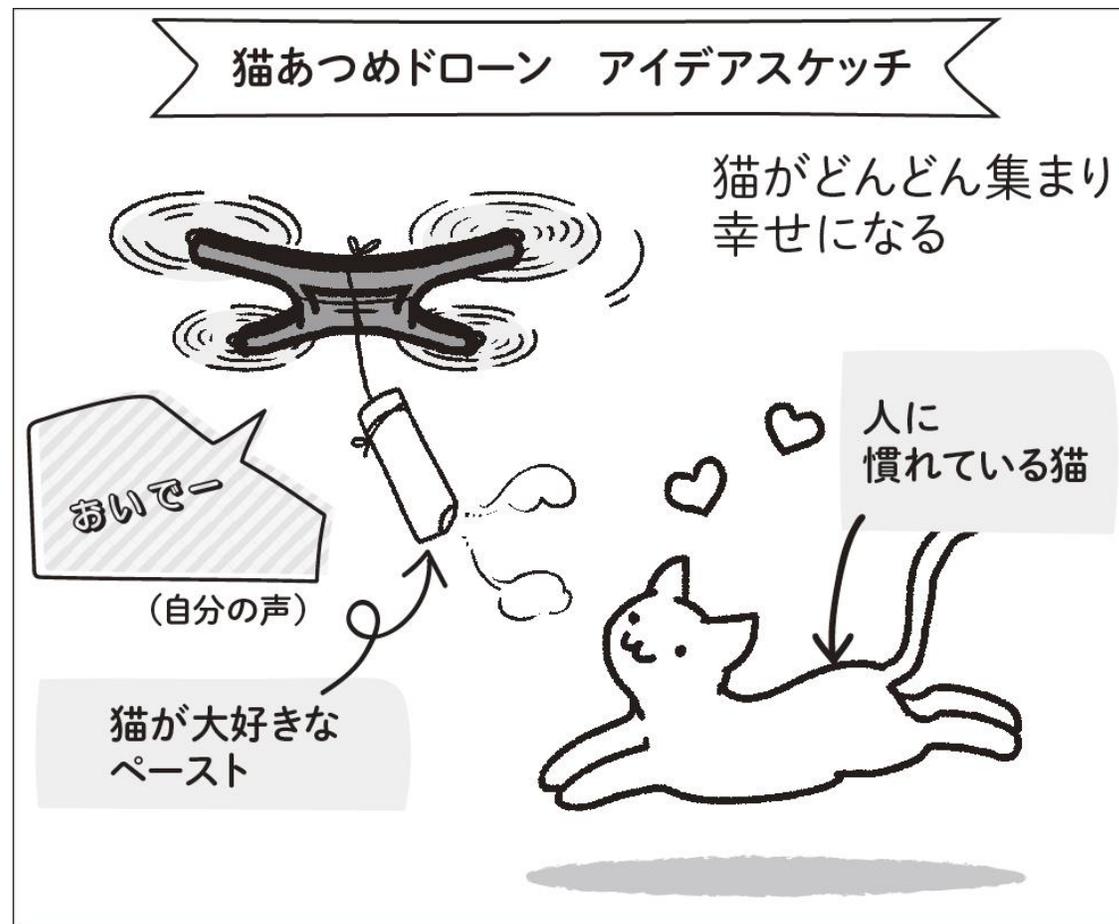
空きスペースに  
ユーザ使用シーンを  
ちょっと描いた。

文字情報と同じなので、  
無くてもよかったけど、  
余力があったので。  
1分ぐらいで。

絵があると、  
読み手の理解時間は  
数秒、節約される。

あるいは、

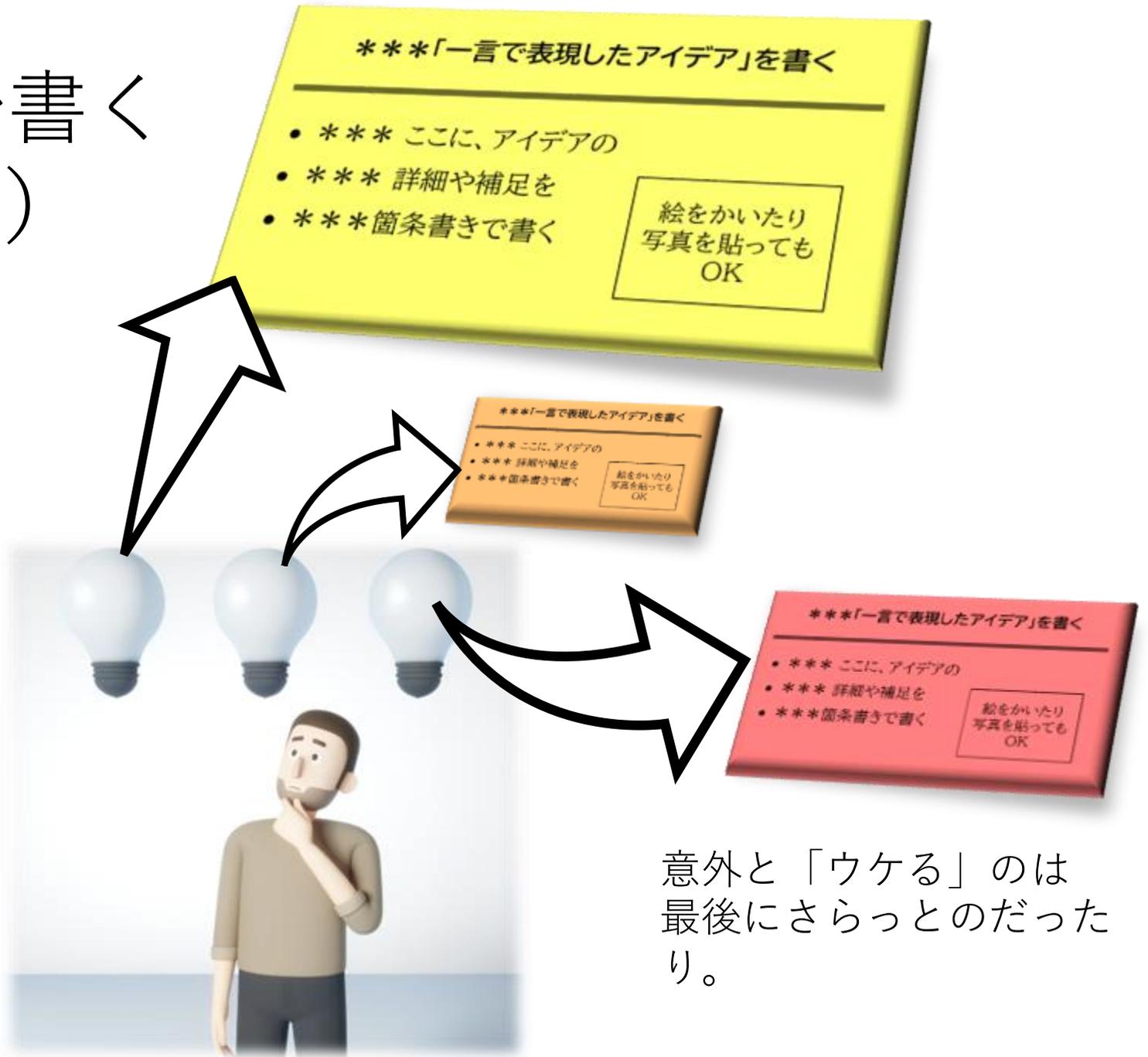
「絵をメインに描き、説明文を少し添える」スタイルでもOK



# 「一案一葉」形式で書く (1枚に1アイデア)

似たアイデアでも、  
「少し違えば別の案」として  
「別の紙」に書く。

(アイデア評価の作業は、  
一案が「一枚の紙」になって  
いないとべらぼうに効率が落ちる)



意外と「ウケる」のは  
最後にさらっとのだった  
り。

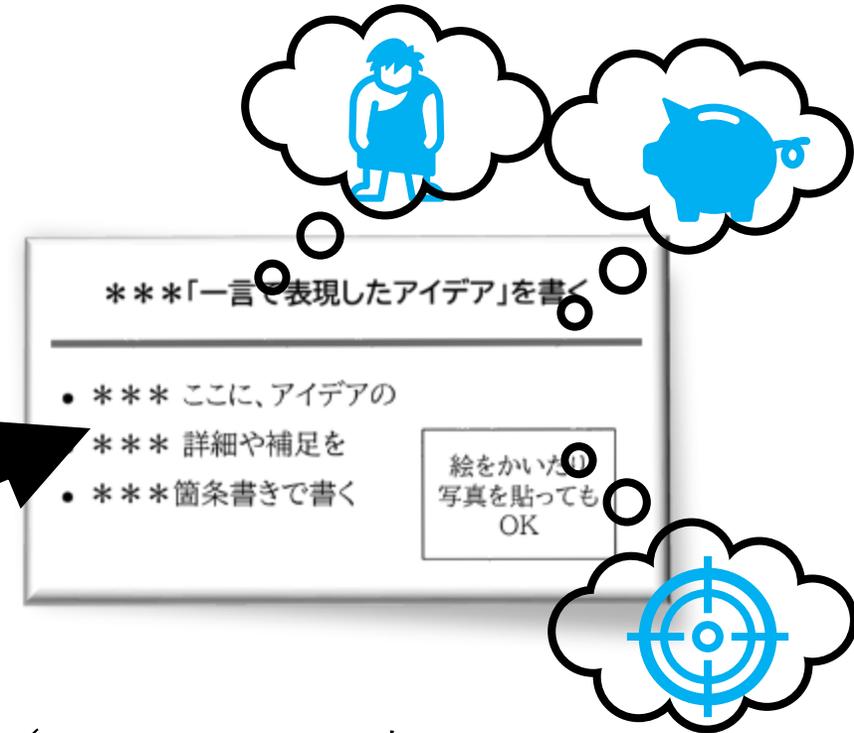
## 企画の最小骨格

**【誰】 【何】 【狙】**



を  
一度、意識してから書くと、  
アイデアが良く伝わる

(明示的に書かなくても良い)



(さて、この案は・・・)

あ、なるほど。  
そういう感じね。)

# 記入に迷ったら・・・

自分のアイデアでも、  
人から聞いて「面白いな」と思ったアイデアでも結構です。  
意外と、「面白い！」と思って人のアイデアを書いたものがトップをとるこ  
とも。

下手でもいいから、1枚書いてみる。  
1枚書けば、すぐ書けるようになります。

なんてことない素朴なアイデアでも、  
実現が難しそうなことでも、結構です。

3

良案抽出

# ハイライト法

オブザーバーの方も、自由にご参加ください

(卓上に余っているマーカーをご自由に。ご自身のペンでも結構です)

テーブルを回る。☆を付ける。

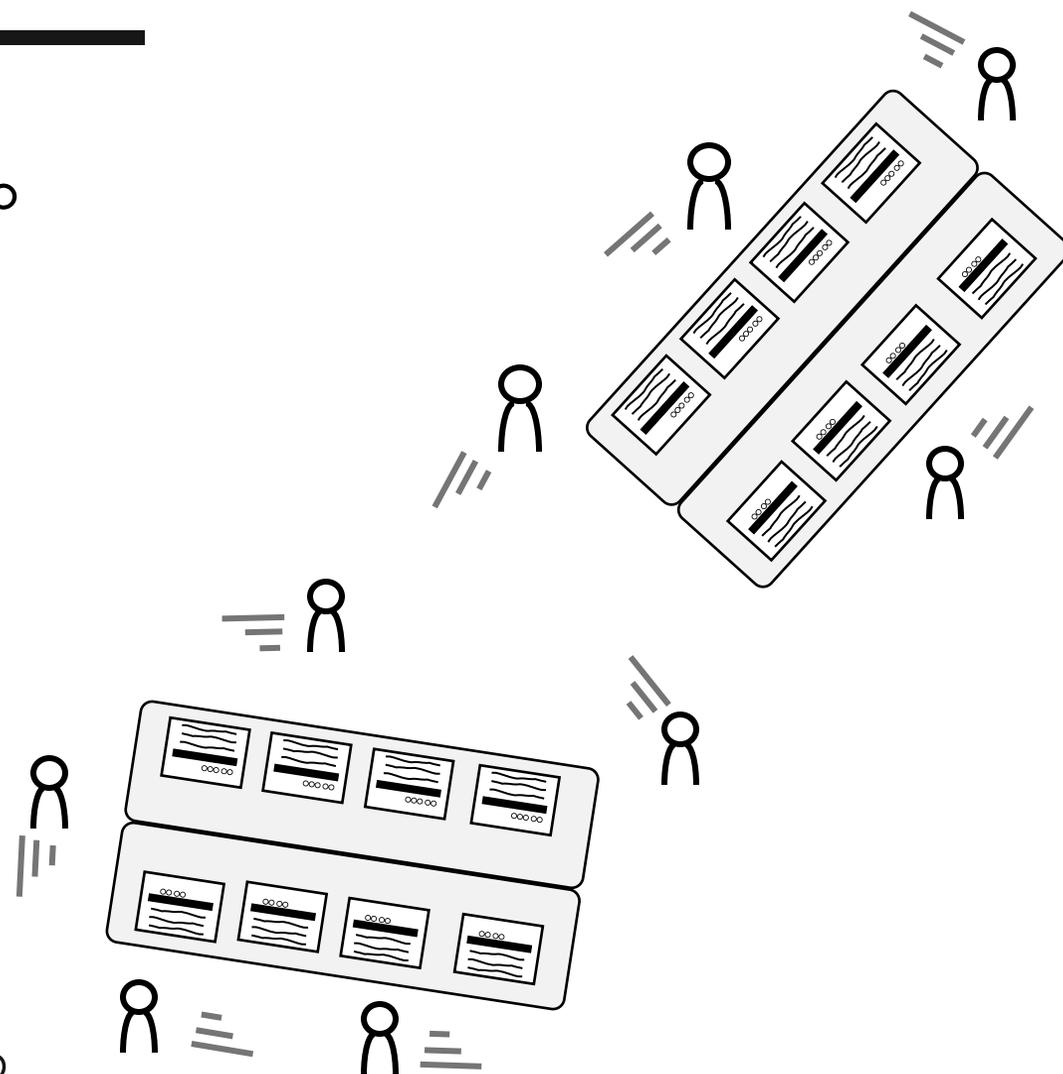
- ・「面白い」又は
- ・「広がる可能性がある」と

感じるものに。

☆は、いくつでもOK

(ただし、一人の人が、1枚につけていいのは、1個まで)

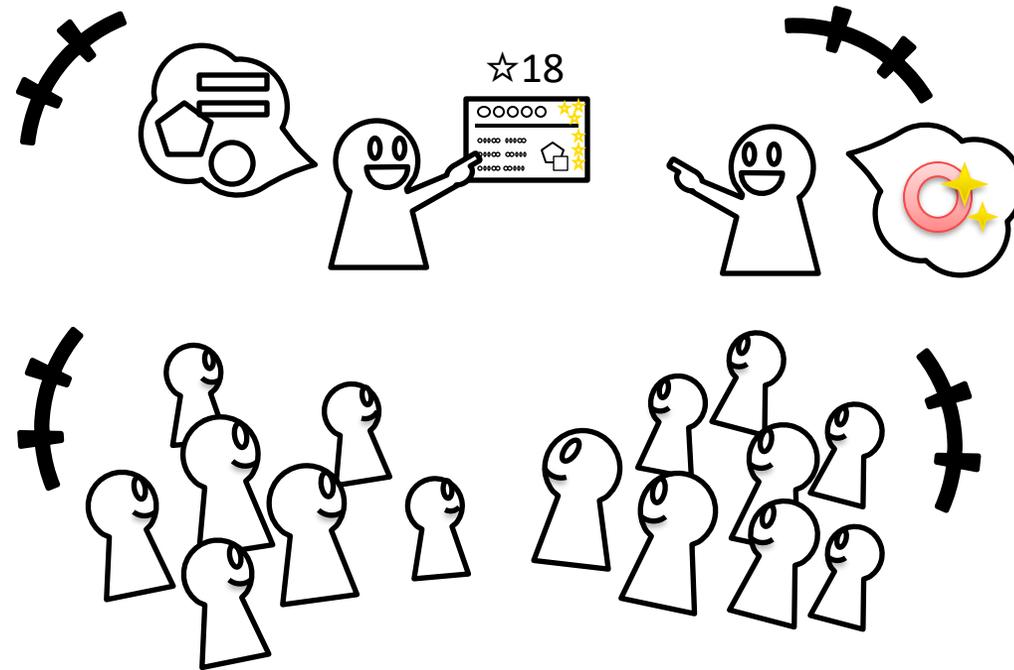
自分のスケッチも客観的に見て、☆を付ける



# 4

アイデア・レビュー

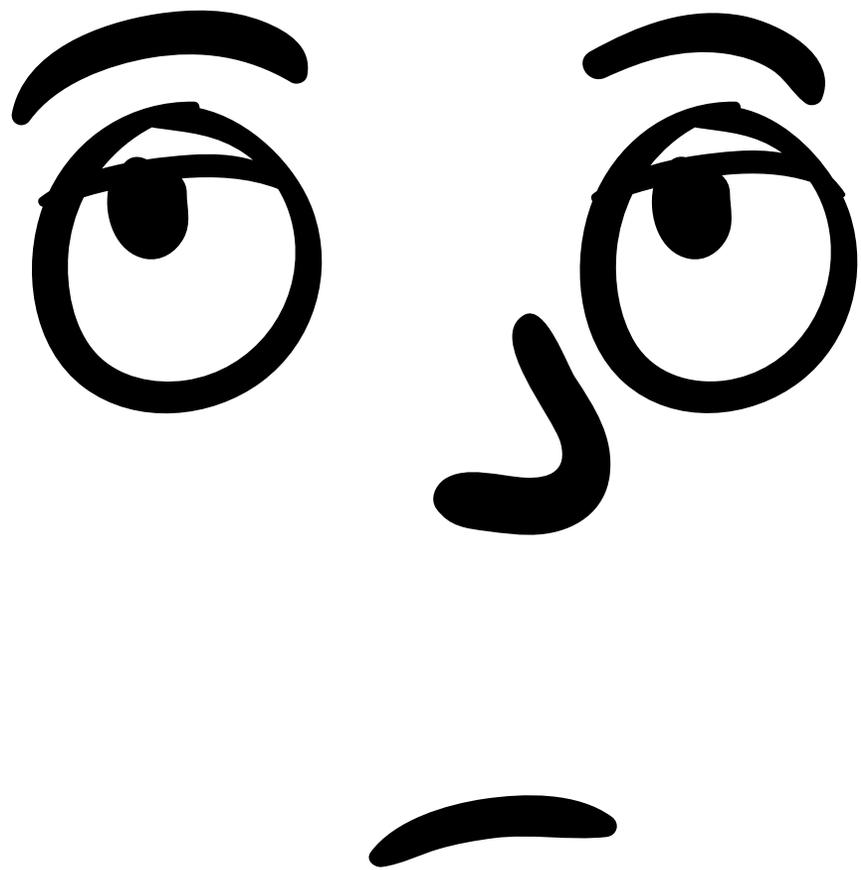
# 上位案を紹介・共有する (アイデア・レビュー)



☆の数をスケッチ毎にかぞえて、それを数字で書いておく

「☆の数が、\*個以上の方は？」と確認し、閾値を徐々に上げて、トップを確認  
トップから順に、☆の多いスケッチを、順にレビュー（書いた人がミニプレゼン）

# 付録



構想中の  
サービスに、

なんか、  
「楽し

さ・・・？」  
がたりないなあ。

1b

# HUMA

Happy Unique Moving Approach



幸せ、楽しさ、感動を加えるアイデア発展  
法

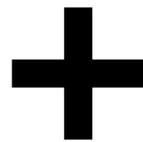
原案に「心の面」で手を加えると、ぐっと良くなる



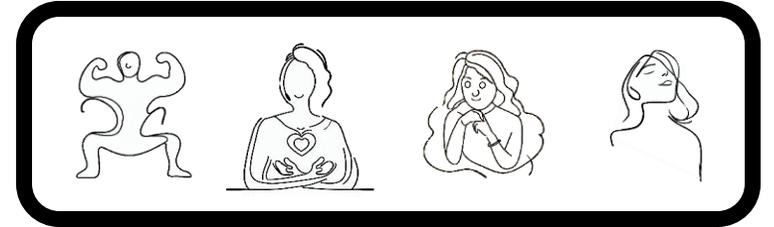
HUMA

原案

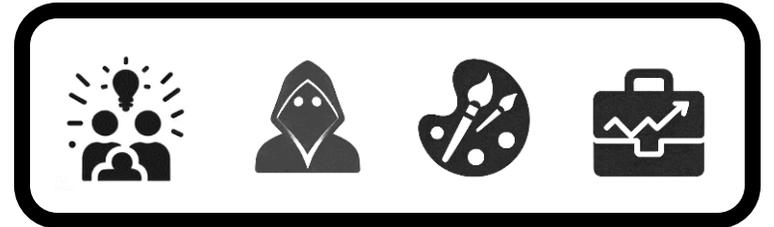
(又は、既存の事業)



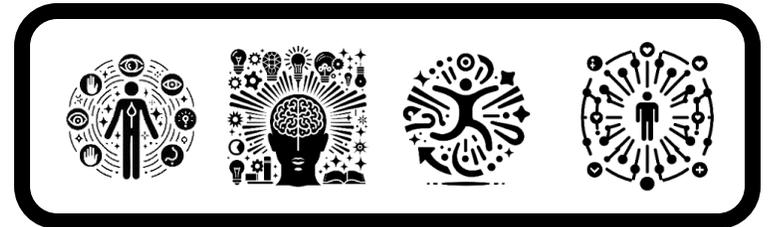
幸せ



楽しさ



感動



当初のアイデア（あるいは、既存のサービスやプロダクト）に対して

「幸せ

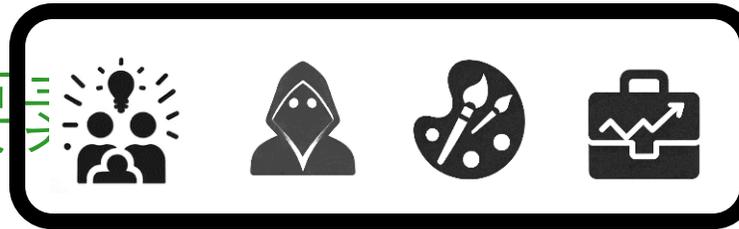
の因子



のどれかの要素を叶える体験（あるいは、備えた製品）を、提供できないか？  
・・・と考えてみます。

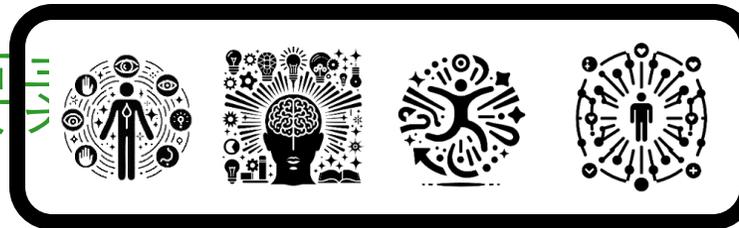
「楽しさ

の要素



「感動

の要素



も、同様。

用いるのは「幸せ」「楽しさ」「感動」のシートのうち1つでも複数でも、結構です。  
1シートから思いつけるのは大抵1～2個なので、3つともやると、うまくいけば6個程度です（目安）。

各要素は  
配布ワークシートを  
ご参照ください。  
  
(Share版では割  
愛)