

アイデア・バイブル オンラインワークショップ

株式会社博報堂 UNIVERSITY of CREATIVITY

加藤 昌治



目 次

概要	1
はじめに	1
1. ようこそ、アイデアパーソンの世界へ	2
(1) すべての人はアイデアパーソン	2
(2) 「アイデア」と「企画」とは違う概念	2
2. アイデアとは.....	4
(1) 定義.....	4
(2) アイデア=選択肢を出す・だけ	5
3. 自分に合った「考具」を活用しよう : 「云い出し」と「云い換え」	5
(1) 「云い出し」の練習 #1 : 発想法「SCAMPER」	5
(2) 「云い出し」の練習 #2 : 発想法「死者の書」	7
(3) 「云い換え」の練習	9
(4) 「云い出し」と「云い換え」どちらがエラい?	10
おわりに	11

[註] 本レポートは、「マーケティング創造研究会」ワークショップの講義概要です。ワークショップの内容は含みません。あらかじめご了承ください。

なお本レポートは、ご厚意により、原稿書き起こしに加藤昌治講師にもご尽力いただきました。この場を借りて、感謝申し上げます。

概要

まず前提として、「考える」とはスポーツと似たような構造を持ち、すべての人はアイデアパーソンだととらえています。

その上で、「考える」こととは、「選択肢を出す→選ぶ」の2つのステップから成り立ちます。また、「アイデア」と「企画」とは違う概念です。「アイデア」とは「企画」のパーツでしかありませんが、魅力／価値の源泉となるパーツです。よって、世の中には「アイデア入りの企画」と「アイデアなしの企画」という、2種類の企画が存在することになります。

実際に作業を進めて行くプロセスは、1) まずは数多くの「選択肢としてアイデア」を出した後、2) 好い「アイデア」を選び、3) 実現可能な「企画」にまとめる／整える、という3つの過程。「アイデア」とは選択肢と同義であり、数多く出すことが最も重要である、がわたしの主張。選択肢でしかない「アイデア」が「企画」に整えられていく、という構造としてのとらえ方です。

数多くの「アイデア」を出すためには、「云い出し」「云い換え」という、2つの技、スキルを持っていると便利です。本ワークショップでは、いわば「考えるというスポーツ」の基本構造を共有した上で、考える道具（考具）を使って上記プロセスの1) について短時間ながら、実践的に練習してみました。

はじめに

まず簡単な自己紹介です。広告会社である株式会社博報堂（以下 博報堂）で、PR・広報系のスタッフセクションで経験を積んだ後、現在は「UNIVERSITY of CREATIVITY」と称する、創造性に関する研究機関の事務的業務を担当しています。また、発想力の向上に関する著書執筆もしています。

本ワークショップでは、『アイデア・バイブル』（2012年、ダイヤモンド社）と、『考具』シリーズ（2003～2017年、CCCメディアハウス）の内容をもとに、アイデアをできるだけ数多く出してみる練習をします。

1. ようこそ、アイデアパーソンの世界へ

以下にまとめる本ワークショップでは、先に個人ワーク→個人ワークの結果を披露し合うチーム共有、という進行で行いました。

(1) すべての人はアイデアパーソン

すべての人はアイデアパーソンです。なぜか。日々の生活で何気なく行っている「選択肢を出す→選ぶ」という行動はビジネス上でも有効であるからです。また「考える」はスポーツ。練習を積み重ねることで上達が可能な「スキルの集合」です。

まずやってみたワークは

ワーク①「自分で自分に名前を付ける」

普段の自分とは違う人物に変身することで、アイデアを考えやすくする目的がある。

※注意：名前に正解はない／好きな名前で良い

ワーク②「Good&New！」

過去 24 時間にあった、自分にとって Good なできごと／New なできごとを書く。

この 2 つのワークの中に、「考えるというスポーツ」基本プレーの重要ポイントがあります。

1) 「考えるとは、選ぶこと」

：選ぶためには、選択肢が必要であり、選択肢が多いほど、よいアイデアが生まれる確率は高まる

2) 「具体的に問う／応える」

：アイデアのヒントがほしいときは、抽象度を下げ、具体的に問う、応えるのがお勧め

3) 「自分を脱ぐ」

：アイデアの起点は、個人の体験／経験に多く存在。体験／経験の共有への恥じらいを捨てると、アイデアは出やすくなり、また個性的になりやすい

以下、この基本構造の理解にそって話を進めていきます。

(2) 「アイデア」と「企画」とは違う概念

より具体的に、アイデアとは何か、企画とは何か、を整理してみましょう。

※「アイデア」「企画」の定義は人によって大きく異なります。以下はあくまでも加藤個人の理解と定義に基づきます。

① 「わがまま→思いやり」の順番が大事

アイデアを生むために重要な思考の順番は、「わがまま→思いやり」(元々は川崎和男先生が使われていた表記)。一般的には戸惑いを感じると思いますが「わがまま」が先です。