

《登録特典》  
あなたも一発逆転が狙える  
**ヒットアイディア・テンプレート12**

アタッカーズ・ビジネススクール



# 目次

0	はじめに	.....	P3
---	------	-------	----

## ヒットアイデア・テンプレート12

1	<b>ブレン・ストリーミング法</b>		
	通常版	.....	P5
	アレンジ版	.....	P6
2	<b>発想リスト法</b>	.....	P7
3	<b>連想発想法</b>		
	連想マラソン法	.....	P9
	マンダラート法	.....	P10
4	<b>組み合わせ発想法</b>		
	基本原則	.....	P12
	意外なカップル法	.....	P13
5	<b>属性列挙法</b>	.....	P14
6	<b>逆発想法</b>	.....	P15

# 目次

7	問題逆転発想法	.....	P16
8	弁証法発想法	.....	P17
9	偉人賢人発想法	.....	P19
10	五感発想法	.....	P20
11	時間管理発想法	.....	P21
12	時空間横断発想法	.....	P22

## おまけ

A	アイデア発想に役立つ創造的思考	.....	P24
B	アイデア発想に適した環境	.....	P25
C	画期的なアイデアを出す人数	.....	P26
00	さいごに	.....	P27

# はじめに

---

この特典を手にとっただき、誠にありがとうございます。

今のあなたは、起業したい、新しい事業を立ち上げたい、新商品を創りたいと思われていることと思います。

でも、良いアイデアが浮かばない、アイデアに自信がない、または、もっと柔軟にアイデアを出したい、と思われているかもしれないですね。

今まで、多くの起業家や起業を考えている方々から相談を受けていますが、実際とても多い悩みが、このアイデアに関することです。

そこで、少しでもアイデア発想に役立てていただきたいと考え、この特典をご用意しました。

アイデア発想のフレームワークは、それなりに多くのものがあります。その中で、より効果が高いものや、私たちが開発し利用しているものまで、使い勝手の良いものを選んで、ご紹介しています。

この特典があなたのアイデア発想に役立ち、さらには、起業や事業創造の実現に少しでも貢献できれば、この上なく嬉しく思います。

---

# ヒットアイディア・ テンプレート12

# ブレイン・ストーミング法①

アレックス・F・オズボーン考案の発想法

## 通常版

皆でアイデアを出し合うことで、  
1人では思いつかないようなアイデアが生まれる

### 《基本ルール》

- ① アイディアは批判しない
- ② 自由奔放なアイデアも歓迎する
- ③ 質より量を重視する
- ④ 他人のアイデアに乗っかってアイデアを出して良い

# ブレイン・ストーミング法②

## アレンジ版

### ポストイット活用

- ホワイトボードに書かなくて良い
- 書きながら考えることができる
- 他人のアイデアに刺激されて、新しいアイデアが出やすい
- 記録が残るため、そのアイデアを組み合わせた時、絞るときにも便利

### ガジェット法

- ガジェットや、おもちゃなどを見たり触ったりして刺激を受け、通常と違う感覚でアイデアを出す

### アイデア・トレッキング

- アイデア出しが煮詰まったときの気分転換に向く
- 家のあちこちや、屋外・街の中等をアイデアの種を探しながら歩く
- いつもと異なった視点で街や人々を観察

### ブレイン・ライティング

- 静かに考える時間をとるツール
- 他人のアイデアを刺激として、新しいアイデアを引き出す
- 人数×3アイデアが書けるシートを用意して、そこに各自アイデアを記載してもらう

# 発想リスト法①

## アレックス・F・オズボーン考案のチェックリスト

### ①他への転用は

つまり、他に使い道はないかということ。  
そのまま新しい使い道は？  
改造して他の使い道は？というふうに発想していく

### ②他への応用は

他にこれと似たものはないか？過去に似たものはなかったか？  
何か真似できないか？誰かを見習えないか？

### ③変更したら

新しいひねりは？  
意味、色、動き、音、匂い、様式、型などを変えられないか？  
その変化は？

### ④拡大したら

何か付け加えられないか？もっと時間は？頻度は？より強く？より高く？より長く？  
より厚く？付加価値は？材料をプラスできないか？複製は？倍加は？誇張は？

### ⑤縮小したら

何か減らせないか？より小さく？ミニチュア化？より低く？より短く？  
より軽く？省略は？流線型には？分割できないか？内輪にできないか？

# 発想リスト法②

## アレックス・F・オズボーン考案のチェックリスト

### ⑥代用したら

誰が変われるか？何か代用しうるか？他の素材は？  
他の製造工程は？他の動力は？他の場所は？他のアプローチは？  
他の音、色、匂いは？

### ⑦再配列（アレンジ）したら

要素を取り替えたなら？他のパターンは？他のレイアウトは？他の順序は？  
原因と結果を置き換えたなら？他の役割は？  
ペースを変えたなら？スケジュールを変えたなら？

### ⑧逆転したら

ポジとネガを取り替えたなら？逆はどうか？後ろ向きにしたなら？  
上下をひっくり返したら？逆の役割は？  
靴を変えたなら？テーブルを回したら？  
他のほうを向けたら？

### ⑨結合させたら

ブレンド、合金、品揃え、アンサンブルはどうか？  
ユニットを組み合わせたなら？  
アイデアを組み合わせたなら？

# 連想発想法① 連想マラソン法

特定の言葉から始め、とにかくひたすら数を出す発想法

- 特定の言葉から連想されるものを、芋づる式に連想する
- 出されたアイディアは、途中で判断しない
- 制限を課す：時間制限、数

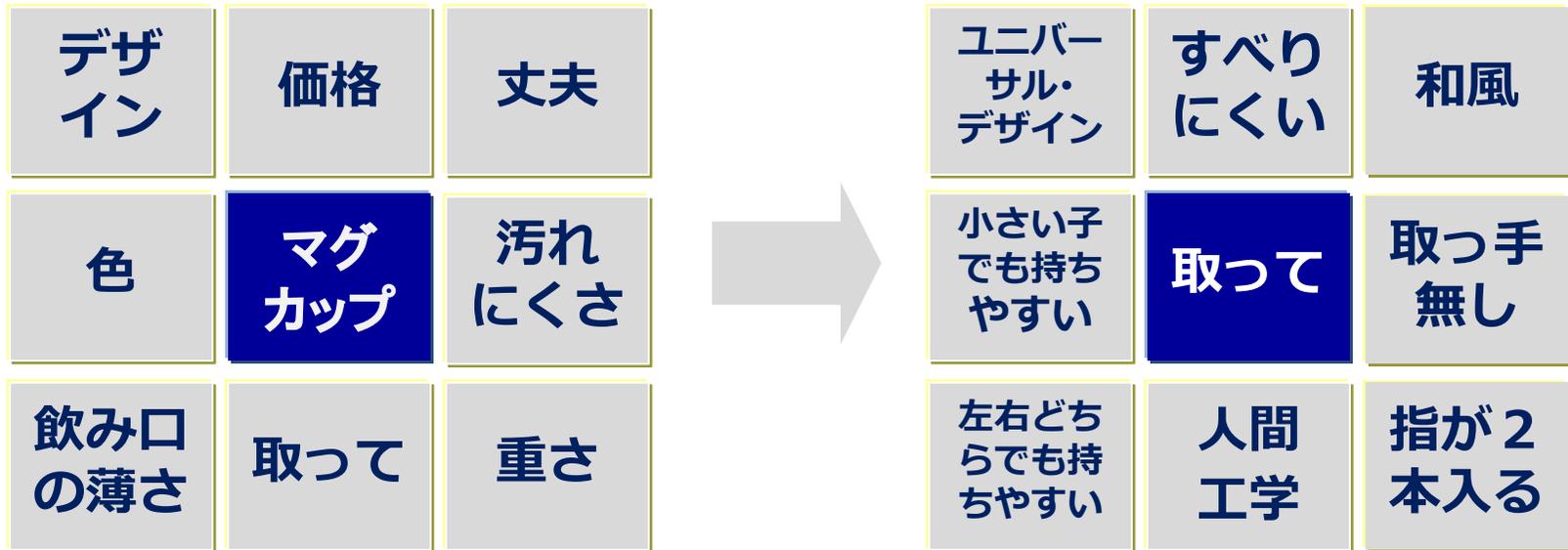
《天才たちも数で勝負している》

- バッハ：毎週1曲カンタータ
- モーツァルト：生涯作曲数600
- シェークスピア：154のソネット
- エジソン：1093の特許
- ピカソ：2万点の作品
- レオナルド・ダ・ヴィンチ：無数のスケッチ

# 連想発想法② マンダラート法

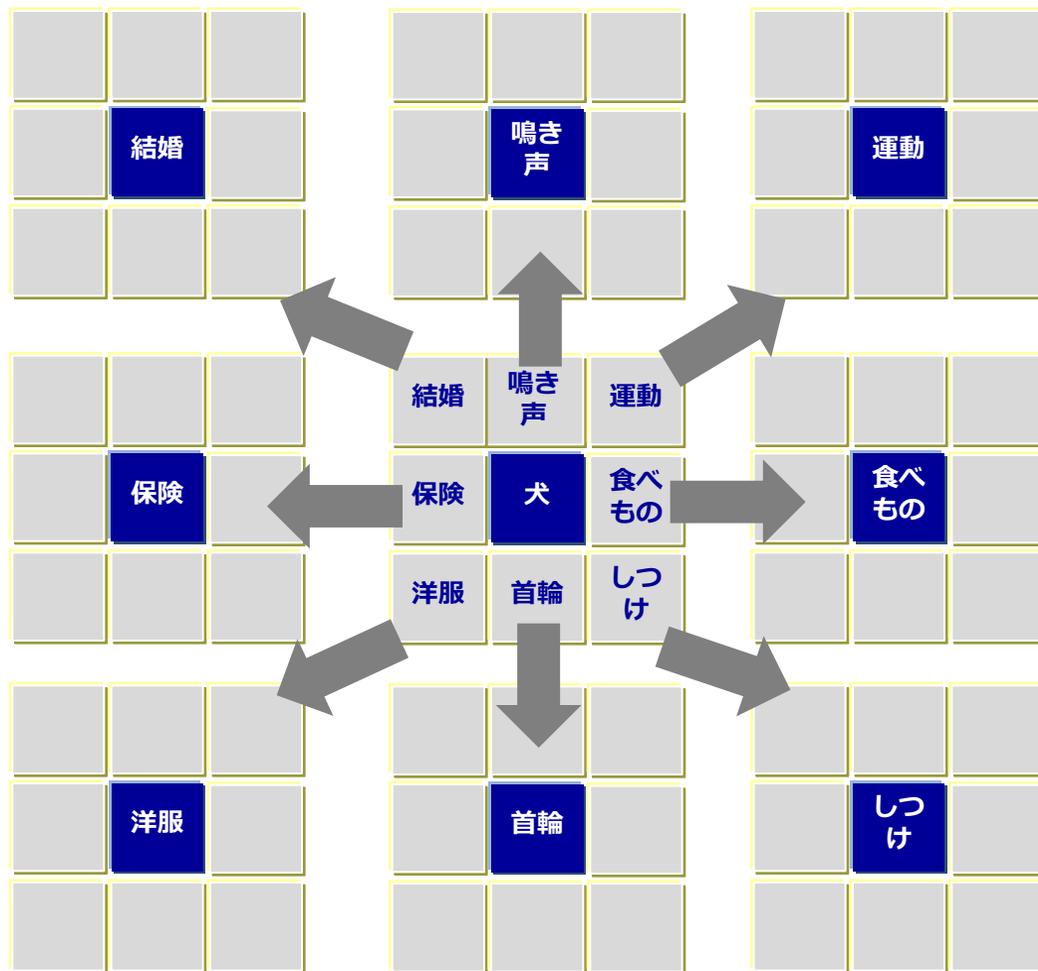
連想発想法の中でも、360度思考を巡らすための発想法

## ■ マグカップの新商品企画の例 ■



# 連想発想法② マンダラート法

それぞれのマスに書いたキーワードをテーマとした  
3 × 3 のマトリクスを全て埋めるとより効果的



# 組み合わせ発想法① 基本原則

ジェームス W.ヤング考案の発想法

## 二大原理

1. アイディアとは既存の要素の新しい組み合わせ以外の何ものでもない
2. 既存の要素の新しい一つの組み合わせに導く才能は、  
事物の関連性を見つけ出す才能に依存するところが大きい

## 5段階方法

STEP1	STEP2	STEP3	STEP4	STEP5
資料集め	関係性 組み立て	孵化	アイディア 誕生	具体化 現実化
当面の課題の ための資料と、 一般的知識の 貯蔵を絶えず 豊富にする	心の中で、 これらの資料に 手を加える	意識の外で 何かが自分で 組み合わせの 仕事をやるのに 任せる	アイデアの 実際上の誕生	現実の有用性に 合致させるため 最終的に アイデアを 具体化して展開

# 組み合わせ発想法② 意外なカップル法

組み合わせ発想の中でも、意図的に意外なものを組み合わせる

具体的に例を挙げると、

- 携帯電話 + カメラ
- 音楽 + ウォーキング
- カラオケ + ボックス (部屋)
- ペン + ライト
- メガネ + 音楽プレイヤー
- 学校 + 商売

などなど

最初は非常識だが、成功すると常識に変わる  
2つだけでなく、3つ掛け合わせても良い

# 属性列挙法

## ロバート・P・クロフォードの発想法

### 2つの考え方

1. 問題は、小さくすればするほど、アイデアが出やすくなる
2. 創造とは、自分の目の前にある物の属性をつかみ  
それを他のものに置き換えることである

### 属性の3種類

- ①名詞的属性 — 全体、部分、材料、製法
- ②形容詞的属性 — 性質、状態
- ③動詞的属性 — 機能

#### ■ヤカンの例■

- ①名詞的属性 全体：ヤカン 部分：つる、つまみ、ふた、蒸気穴、つるどめ、胴、口底  
材料：鉄、アルマイト 製法：プレス、溶接
- ②形容詞的属性 性質：軽い、重い、状態：丸い、きれい、きたない
- ③動詞的属性 機能：湯を沸かす、水を入れる

# 逆発想法

常識の反対を考えることで、  
新たな真理や、それに伴うビジネスチャンスを見出す

常識、先入観、当たり前だと思われていることをあげて、その逆考えてみる

## アイデアの例

- 教えない塾
- 動かない時計
- 動かない電車
- 迷わない迷路
- 羽のない扇風機
- 泳げないプール
- 自分で作る飲食店
- 怖くないお化け屋敷
- 歌わないカラオケルーム
- トレニーニング用の動きにくい運動靴
- やればやるだけ、主役がだんだん弱くなるロールプレイングゲーム

# 問題逆転発想法

あえてうまくいかないことを探し、  
今まで検討してこなかったことから、アイデアを検証する

STEP	内容	例
1	問題や課題を言葉で表現する	売上が足りない
2	言葉にした問題の一部を否定形や対義語に置き換えて“逆転”させる	売上が多すぎる
3	裏返した問題について、“逆転解決策”を考える	売上を減らす案を考える→ 高額にする、数量を減らす、ネガティブ広告を行う
4	“逆転解決策”を幾つか出したら、元の問題解決に使えるか考える	数量を減らす→ 期間・地域限定、資格制で販売しプレミアム感出す
5	4を繰り返し、そこでできた解決策が使えるかどうか検証する	年男年女1月1日限定高額おみくじ

# 弁証法活用発想法

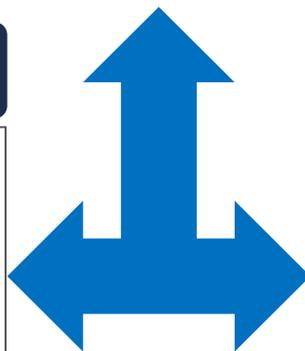
弁証法を活用し、既存や競合と異なるor対立する方法を考え、さらにそれらを発展させ、より良いものを発想する

## 合（新たな解決策）

クラウドキッチン店舗の料理を  
フードデリバリーを活用し、  
比較的手頃な価格で、  
本格的なプロの味を  
自宅で楽しむ

## 正（今までのお店の考え）

厳選された素材で作った  
プロの味を、  
お店で食べていただく  
(高価格、お店に行く手間がかかる)

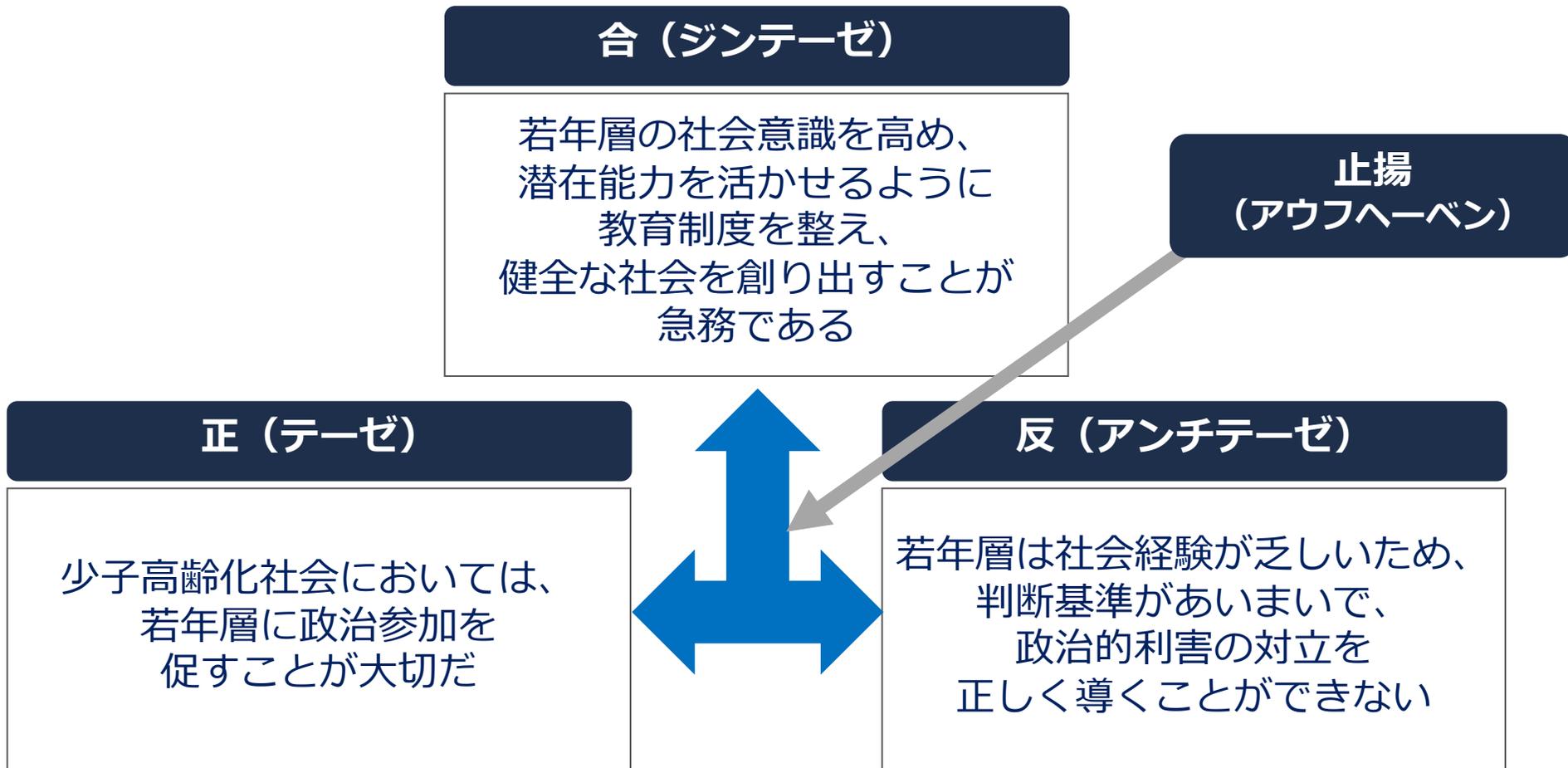


## 反（新しい顧客の要望）

厳選された素材で作った  
プロの味を、  
お店に行かないで、  
気軽に自宅で食べたい  
(手頃な価格で、  
お店に行く手間を省き食べたい)

# (参考) 弁証法とは

ヘーゲルが確立した「矛盾から新しい考え方を生み出すプロセス」  
相反するものを統合し、より良い解決策を見つける方法



# 偉人賢人発想法

歴史上や現状における偉人賢人をピックアップして、「○○だったらどうするだろうか」という視点で発想する

## アイデア発想の テーマ設定

イベント、新商品、新規事業、  
問題発見や問題解決方法など、  
テーマや問いを明確にする



## 偉人賢人の選定

偉人賢人をリストアップし、  
その人物の思考・行動様式、  
名言や作戦・戦略情報を収集  
そこから得られる発想のヒント、  
考え方を導き出す

織田信長なら、どうやってピンチをチャンスにするか？  
坂本龍馬なら、どうやって意見を一つにまとめるか？  
トーマス・エジソンなら、今の世の中で、どんな商品を開発するか？  
ウォルト・ディズニーなら、どんな構想で新しいテーマパークを創るか？  
スティーブ・ジョブスなら、VRテクノロジーを活かして未来を創造するか？

# 五感発想法

## 五感をフル活用して発想する方法

絵画は、岩肌の感触を通して生まれ

音楽は、虫の連続音から生まれ

調理は、発酵した植物から生まれ

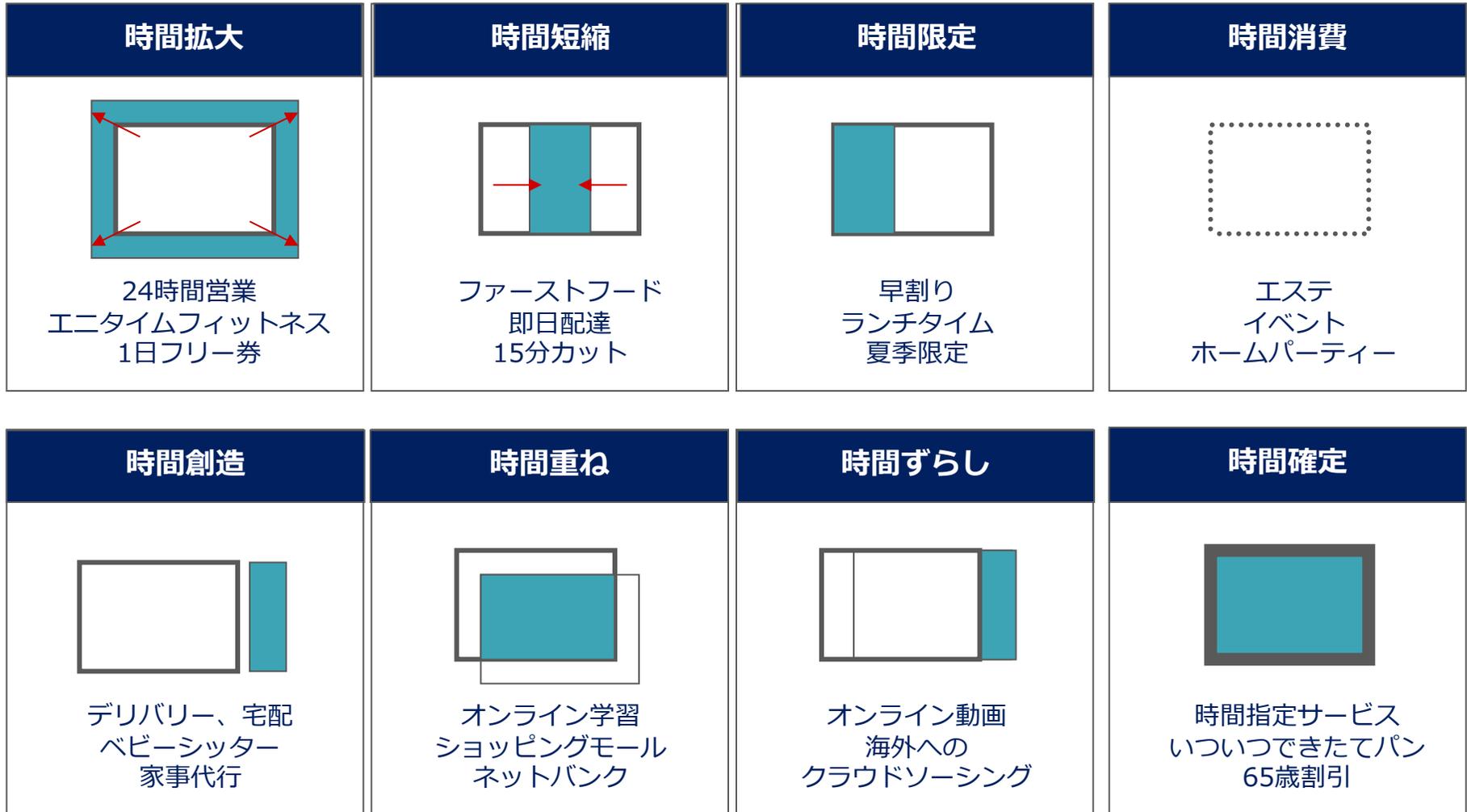
安全は、風の運ぶ臭いから生まれ

心は、相手の表情を察することで豊かになった

- 紙やタブレットを使って、浮かんだイメージを簡単に絵に描いてみる
- PCを使って音楽を作る（鼻歌を口ずさむことでも大丈夫）
- 映像を創る（動画を投稿する）
- 目を閉じて嗅覚を研ぎ澄まし、様々な果物や料理の香りに敏感になる
- 暗闇で聴覚を鋭敏にし、ありとあらゆる音に耳を傾ける

# 時間管理発想法

## 時間をコントロールする発想法



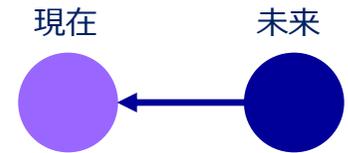
# 時空間横断発想法

物理的、もしくは意識の中の時間や空間をずらす発想法

未来⇒現在、現在⇒現在、過去⇒現在で考える

## ● 未来想像

未来の姿をイメージし、そこから逆算して、  
現在に何があると良いか発想する



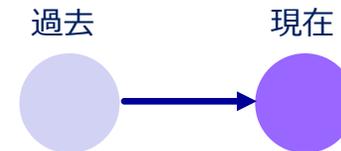
## ● 現在縦横無尽

ある地域で売れているものを別の地域で展開する  
ある層に売れているものを別の層に展開する



## ● 過去回想

過去あったもので、  
今に活かせるものは何か探索する



---

# おまけ

# アイデア発想に役立つ創造的思考

自分の可能性を信じ、それを最大限に発揮して、  
社会に対して新たな価値創造を行う

## 創造的思考

### ● 未来創造

過去に固執せず、常に未来を意識する

### ● 機会志向

自分に起きることを、全てチャンスだと考える

### ● 飽くなき挑戦心他人思い

自分のアイデアで、多くの人々の幸せや笑顔を創り出したいと願う

### ● 飽くなき挑戦心

挑戦することを大切にし、挑戦しないことで生じる機会ロスを恐れる

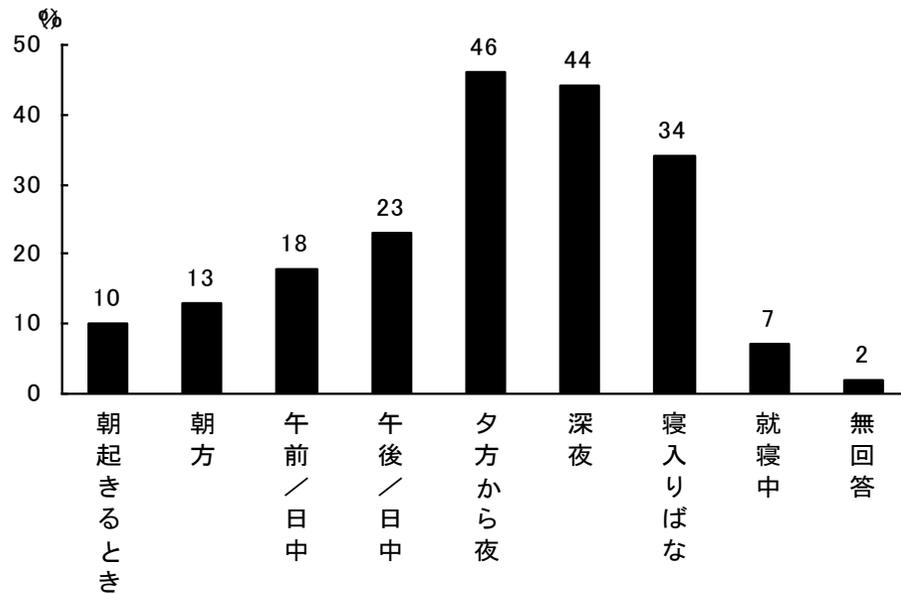
### ● 好奇心による知識ストック

知らないことを貪欲に吸収し、発想の基となる知識量を増やす

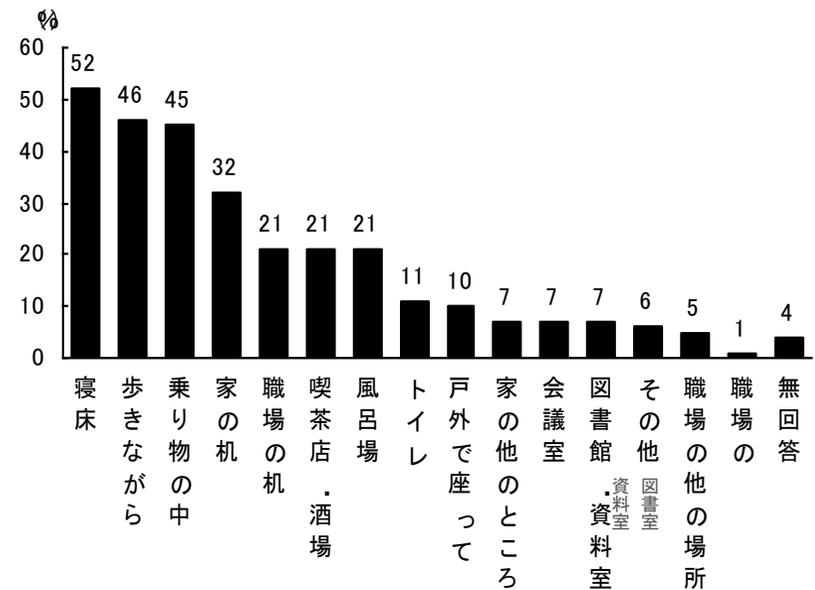
# アイデア発想に適した環境

アイデア発想に適した時間と場所は、一般的には以下の通りもちろん個人によって違うので、最適な環境を探ることが大切

## アイデア発想の時間



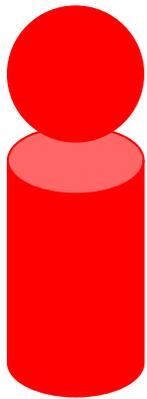
## アイデア発想の場所



# 画期的なアイデアを出す人数

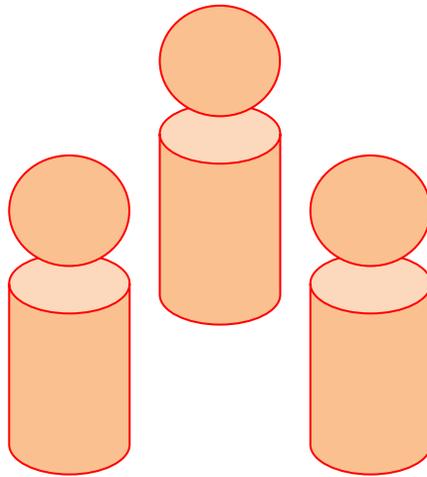
一人で考えると、革新的アイデアの原型が生まれやすい  
それを基に2~5人程度でやりとりすると形になることが多い  
改善案につながる場合は、多数で考える方が良い

創造的破壊・革新  
につながる  
原型や粗削りの  
アイデア



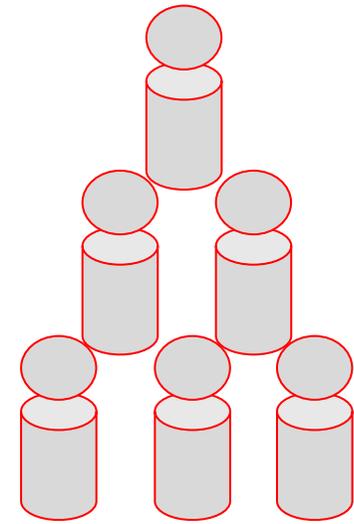
一人

創造的破壊  
革新  
ディスラプト  
イノベーション



2人~5人

改善  
改良  
インプルーブ  
デベロップ



多数

# おわりに

---

いかがでしたでしょうか？

今回は12個のアイデア発想テンプレートをご紹介しましたが、ほかにもたくさんの手法が存在します。

ただ、大切なことは「**実際に発想法を使ってみる**」ということです。その時の状況やご自身にとって、役に立つものは変わってきますし、知識として知っているだけではやはり結果に繋がりません。

またメール講座では、さらに具体的に今後のビジネスに活用できるノウハウについてお伝えしていきますので楽しみにしてください。

また起業やビジネスに関するご相談に関して、いつでも受け付けておりますのでお気軽にご連絡いただければ幸いです。

アタッカーズ・ビジネススクール  
<https://attackers-school.com/>