

ブレストのススメ

宮川 壽夫

1. ブレインストーミングとは

サブゼミでいくつかのチームに紹介したが、ブレインストーミングというミーティングの方法を簡単にまとめておきたい。

ブレインストーミング（以下ブレスト）とは数人が集まって情報やアイデアを出し合うことにより、参加者による発想の連鎖や誘発を引き出すための会議形式の技法をいう。一個人では出てこないような飛躍的なアイデアをグループによって抽出することが期待できる。まさにサブゼミなどチーム単位のミーティングでは威力を発揮するかもしれない技法である。

2. 目的

われわれ宮川研究室では科学的思考を重視し、厳しくトレーニングしている。われわれが定義する科学とは混沌とした現象の中から因果関係という秩序を見出して体系化することである。体系化するためには、まず課題が提起され、その課題の解決に必要とされる情報を収集する必要がある。必要な情報だけではなく必要と思われる情報もできる限り収集し、それらの情報を関連付けて、十分ではないものとりあえず一旦の結論を出す。これが仮説である。仮説は何らかの理論に依拠していることが求められ、また検証可能な内容でなければならない。その上で仮説の検証方法を検討することになる。詳細は科学的思考論のゼミで行った通りである。

以上のように考えると、ブレストというプロセスは仮説を設定する最初の段階での情報収集という作業の一つに位置づけられる。先に述べたように飛躍的なアイデアが出るかもしれないが、それは検証されなければ意味がない。したがってブレストのみですべてが完結するわけではないので注意が必要である。

企業でも「ブレストをしよう」ということがよくあるが、往々にして正確な手法を知らないため単に気楽なおしゃべりの会議と勘違いされて効果を発揮しないことが多い。ここではブレストの発案となった Osborn(1953)と、ブレストを活用して発想法を体系化させた川喜田(1970)などの文献を参考にしてエッセンスをまとめたい。

3. 準備

人数は2、3人では少ないが、10人を超えない程度が適当である。サブゼミのチームである5人程度というのがベストと思われる。

レイアウトとしては、ちょうど私の研究室のようにホワイトボードを準備して丸テーブルを囲むように座るといい。出てきたアイデアを次々にホワイトボードに書き込んでいく。また、各人もメモを準備して自分のアイデアや他人の発言をどんどん記入していこう。

最も重要な準備はブレストの対象となる問題を定義することである。問題は漫然とした

範囲の広いものではなく具体的でわかりやすい文章にしておきたい。例えば企業などで行う場合「当社製品の従来サービスでまだ提供できていない顧客ニーズには何があるか」とか「今後この商品が顧客に必要とされるサービスはなにか」などといったところが典型的な例である。しかし、学部レベルでテーマを具体化することは現実には難しい。「秋の対抗ゼミで当研究室が議論可能なテーマには何があるか」という程度の問題でもとりあえずブレストを実行してみる価値はあるだろう。

テーマは事前に参加者に通知されている方がいい。本来ブレストは参加者の瞬発力に委ねるものだが、事前に準備したアイデアを出しきっても相手のアイデアに触発されて瞬発力が発揮される場合がある。絶対にやってはいけないことは黙ってしまうことである。

時間も開始前に決めておくことが望ましい。5人のブレストでほしい1時間から1時間半が限界であろう。

4. ルール

ブレストには以下のように厳密な4つのルールがある。

(1) 批判を禁ずること

「その意見でホントに正しいことなの?」とか「その発言には根拠がなさすぎるぞ」などといった他人の発言への批判をしてはならない。これは通常のゼミとは異なるルールである。

(2) 質より量を求めること

多種多様な意見やアイデアを挙げることが最大の目的であるため、ひとまず質は問わずに徹底的に数を出すことが優先される。

(3) 自由奔放であること

特に企業では上司の意見が尊重されるという傾向になるが、上司と部下は平等に自由な意見を出さなければならない。上級生と下級生が混合で行う時も同様である。また「こんな意見は奇抜すぎるんじゃないだろうか」などといった遠慮をしてはいけない。自由奔放で奇想天外な発想を徹底して「まずは出してみる」ことが重要である。

(4) 結合すること

他人の意見に触発、刺激されて連想を働かせる、あるいは他人の意見にかぶせて新しいアイデアを発想するといった意見の結合を意識しよう。意見の結合はグループで行うからこそ期待できる効果である。ブレストには、その場の状況に応じた柔軟なアドリブや臨機応変さが実は最も重要なことである（諸君が最も不得意とする分野である）。

以上のルールに従って各人がスピーディに発言することがコツである。順番に当てていたり、「今日は1時間で最低でも30件のアイデアを出そう」といった目標を決めるなど緊張感を醸成することが望ましい。目的はあくまで多くのアイデアを出し尽くすことであって何らかの合意や着地点を求めるものではない。

5. 応用

Osborn(1953)はブレストをイノベーションのための会議として提案しているが、川喜田(1970)はこれを一歩進めてブレストによって意見が出しつくされた段階で一つずつ審議していくという方法を提案している。たとえば一つの意見について参加者に疑問がないかを確認する。そしてその意見を出した参加者が発想の背景を説明し、発言者と質問者の間で討論を発生させるという方法である。ここからさらにアイデアが発展したり、融合したりすることが期待できると考えられる。

川喜田(1970)のいうようにブレストは様々な応用が可能であろう。しかし、冒頭でも述べた通り、ブレストの目的は明確だが、限定的である。これで何かが解決するわけでもないし、結論が出るわけではない。科学的思考の一つのプロセスに過ぎない。ブレストを終了させたら、また次のプロセスに移って発展させる技法を考えなければならないことに注意が必要である。

【参考文献】

Osborn, Alex F. (1953), *Applied imagination*, Scribner

川喜田次郎 (1970) 『続・発想法』 中公新書