

# ゲーム企画作りの テクニック (3) (ブレインストーミング)

～「売れるゲーム企画書の書き方」吉成隆杜著 より抜粋～

2015年4月  
株式会社サクセス

# ブレインストーミング

ブレインストーミング、略してブレストというこの言葉を知らない人はいないだろう。複数の人が集まってアイデアを出し合ったり、企画を考える方法であり、しかもお金のかからない有効な手段である。

だが、実際にブレストの運用方法を理解して実践している人は意外と少ない。何人かが集まって好き勝手に議論することをブレストだと考えている人が多いのではないだろうか。

そのような単なる好き勝手な議論をブレストとは呼ばない。ブレストの意味を正しく理解し、そのルールをメンバー全員が承知しているだけで、その会議の生産性は大きく変わる。

ブレストのルールとは、以下のようなものである。

ルール1：メンバーの数は4～5人から、多くても10人以内。

ルール2：司会者を決め、進行を司会者に委ねる。

ルール3：テーマ、目的、議題は予め全員が理解しておく。

ルール4：他人の意見に対し反対意見を出したり、  
単なる批評をしない。

ルール5：自由奔放、新規性、ユニークさを重視する。

ルール6：質より量。アイデアを結合したり、改良したり、  
他の要素を加える。

ルール7：結論は最後に出す。

一人で企画を考えていると、時には壁にぶつかったり、同じところで堂々巡りに陥ってしまうことがある。

そうした時、自分とは異なる思考パターン・行動パターン・性格・価値観・嗜好などを持つ人と接することで、化学反応が起きる。その反応を起きやすくする方法がブレインストーミングなのだ。