

アイデア大全

創造力とブレイクスルーを生み出す42ツール

(著者: 読書猿

発行所: フォレスト出版)

エスカーション (Excursion)

(外へ(ex) + 走る(cur) + すること(sion) = 外に走り出ること)

- ①「新しい筆記用具のアイデア」のようなテーマ設定
- ②多くの動物をリストアップ
犬、猫、うさぎ、馬……
- ③上の各々について、思い浮かぶことを書き出す
犬→知らない人が来ると吠える→持ち主以外は使えないサイン専用ペン
猫→爪を出したり引っ込めたりする→ノック式ボールペン

「新しい文房具のアイデア」

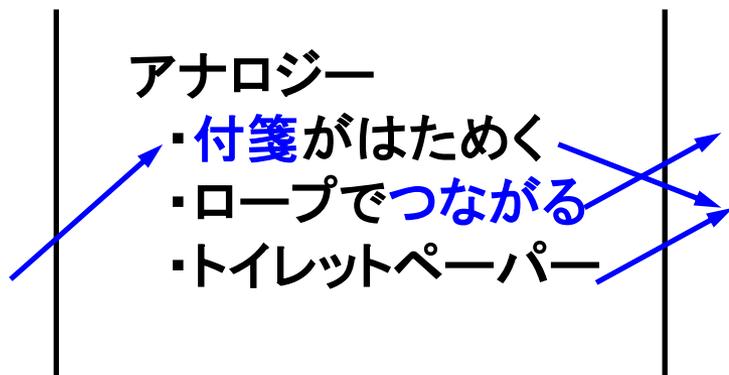
運動会

- ・大玉ころがし
- ・スタートの合図
- ・万国旗がはためく

アナロジー

- ・付箋がはためく
- ・ロープでつながる
- ・トイレットペーパー

好きな幅にカットできる
ロール状の付箋



フィンケの曖昧な部品

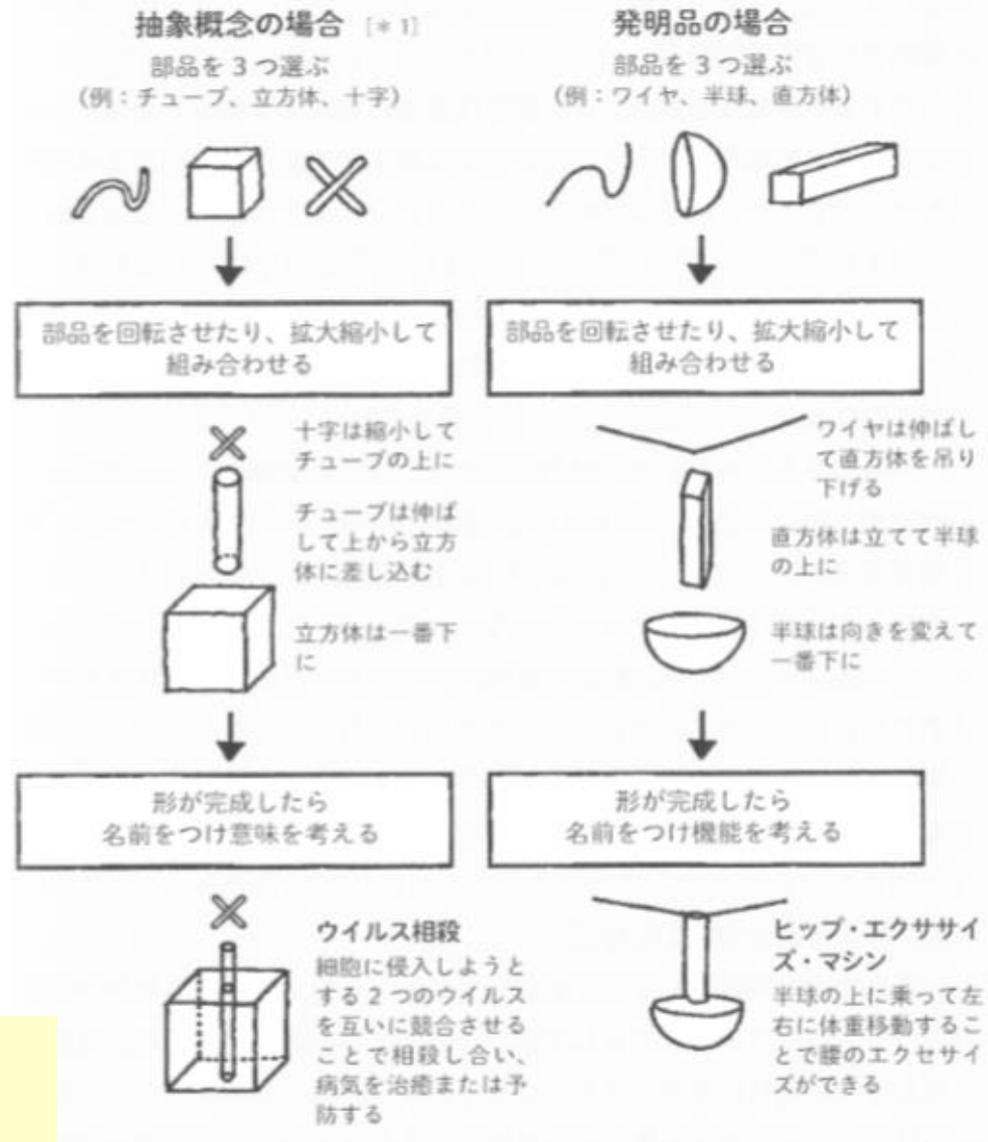


他人が与えた方が効果大

- ① 3つの部品をランダムに選ぶ
- ② 選んだ部品を組み合わせて「面白い」形を 絵にする。
部品は回転、拡大、縮小、複数回使用OK
- ③ 形に名前を付ける。機能を考えて。

アインシュタイン曰く

テーマ設定は後回しの方が創造的な結果が得られる



コード・マトリックス

事例	作者	コード
古池や蛙飛び込む水の音	芭蕉	古池、水、飛び込む



事例	作者	蛙の行動	時間	場所	登場物
古池や蛙飛び込む水の音	芭蕉	飛び込む	昼?	古池	水音
やせ蛙負けるな一茶これにあり	一茶	鳴く	昼?	?	他の蛙
月に聞て蛙ながむる田面かな	蕪村	鳴く	夜	田	月
夕月や田舟めぐって鳴く蛙	子規	鳴く	夜	田	月

他の句は、蛙に対して「鳴く」「夜」「田」「月」がよく使われているが、
芭蕉の句は独自性がある

なぜなぜ物語「象の鼻はなぜ長い？」
に嘘をつかない6人の召使が登場

・なぜなぜ分析

・キプリング・メソッド 5W1H

通常 When Where Who What Why How



5W1Hを二重かけにする

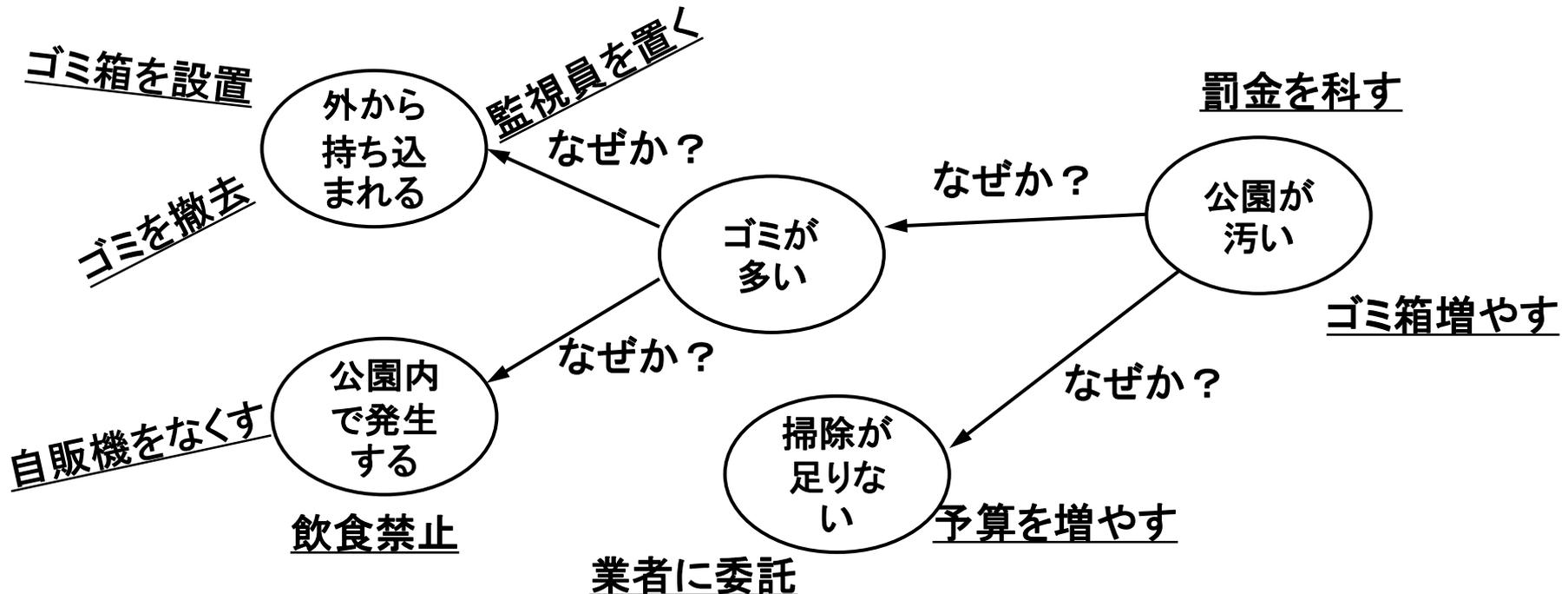
Who の When 参加者の年齢は？

Who の Where 参加者の居住エリアは？ 所属は？

Who の What 参加者の役割は？

Who の Why 参加者の動機は？

・コンセプト・ファン(fan: 扇)



・ケプナー・トリゴアの問題分析

Why → What/When に変換する

- ① **問題を生じた**ケースと**生じなかった**ケースを集める
- ② When Where What How much について書き直す
- ③ 問題有る無しの場合で比較し、**相違点を書き出す**
- ④ 問題発生原因を複数推測する
- ⑤ 全てのケースについて**推測した原因が成り立つか**チェック

・仮定破壊

状況	前提	破壊
ここは無くせないか 変えられないか？	無くした場合成り立つ前提 変えた場合成り立つ前提	この前提を壊す 新規アイデアは？

・問題逆転

売上を上げたい → 売上を減らす方法を考える

減らす方法から売上を上げる解決策を探る

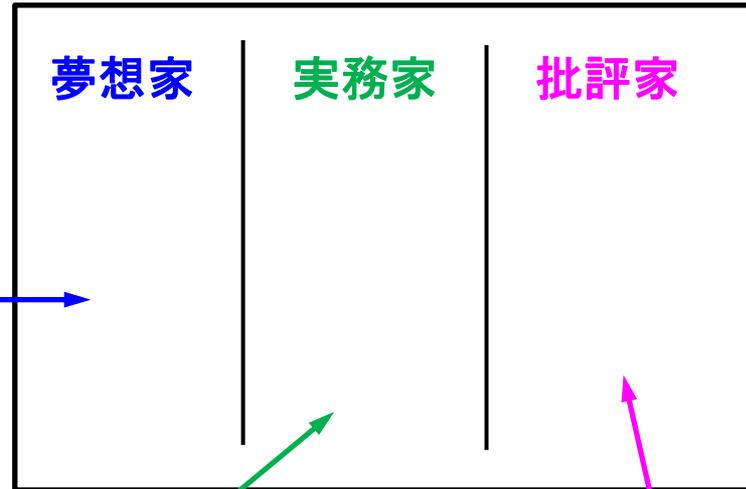
失敗を人工的に作る

例 ボールペンのインクは消えない → インクが消せるボールペン

・ディズニーならどうする？

人物を一人きめておき、彼／彼女ならどうするか？を想像する。

・ディズニーの3つの部屋



- ・欲しいものは？
- ・何をしようとしているのか？
- ・自分を興奮させるものは？
- ・この場合の解決策は？
- ・もし魔法が使えたら？
- ・その解決策で何が手に入る？

なんでもあり。何をすべきか？

- ・このアイデアを実際どのように用いるか？
- ・実行するアクションプランは？
- ・実行するタイムラインは？
- ・どのように評価するか？
- ・実現に必要なものは？

実現できるように行動。
どのようにすべきか？

- ・まずいところは？
- ・どんな失敗をしそうか？
- ・欠けているものは？
- ・弱点は？
- ・どれだけ儲かるか？

起こる問題を考えよ。
なぜすべきでないか？

・ヴァーチャル賢人会議

- ①テーマを選ぶ
- ②名言や引用辞典から思いついたことを書き留める
 ダヴィンチ アインシュタイン ソクラテス
- ③アレンジしたり、組み合わせる
- ④アイデアが生まれるの待つ
- ⑤良いアイデアがなければ、②へ戻る

・オズボーン・チェックリスト

- | | |
|-----------|--------------------------|
| ①転用は？ | 電卓の液晶 → ゲームウォッチ |
| ②応用は？ | 電球 → 魔法瓶 |
| ③変更したら？ | 陶器製便器 → 有機ガラス系素材 |
| ④拡大したら？ | カラムーチョ → ハバネロ |
| ⑤縮小したら？ | ツイッター(← 短い言葉で表現する) |
| ⑥代替したら？ | レコード → CD |
| ⑦アレンジしたら？ | 活版印刷(従前は一枚の板 → 一文字毎に分けた) |
| ⑧逆転したら？ | 階段 → エスカレーター 動くものを変えた |
| ⑨結合させたら？ | CAPTCHA(人力による文字デジタル化) |

・関係アルゴリズム

come, get, give, goなどの16語だけで表現する

例 「I was thinking him.彼のことを考えていた」→ I had him **in mind**.

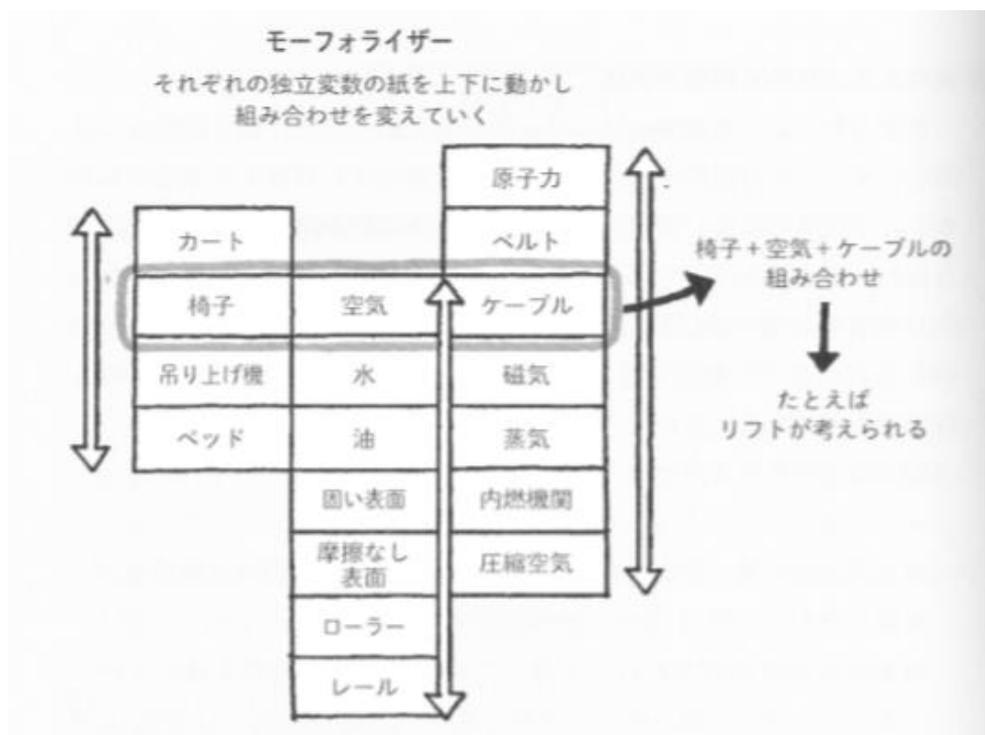
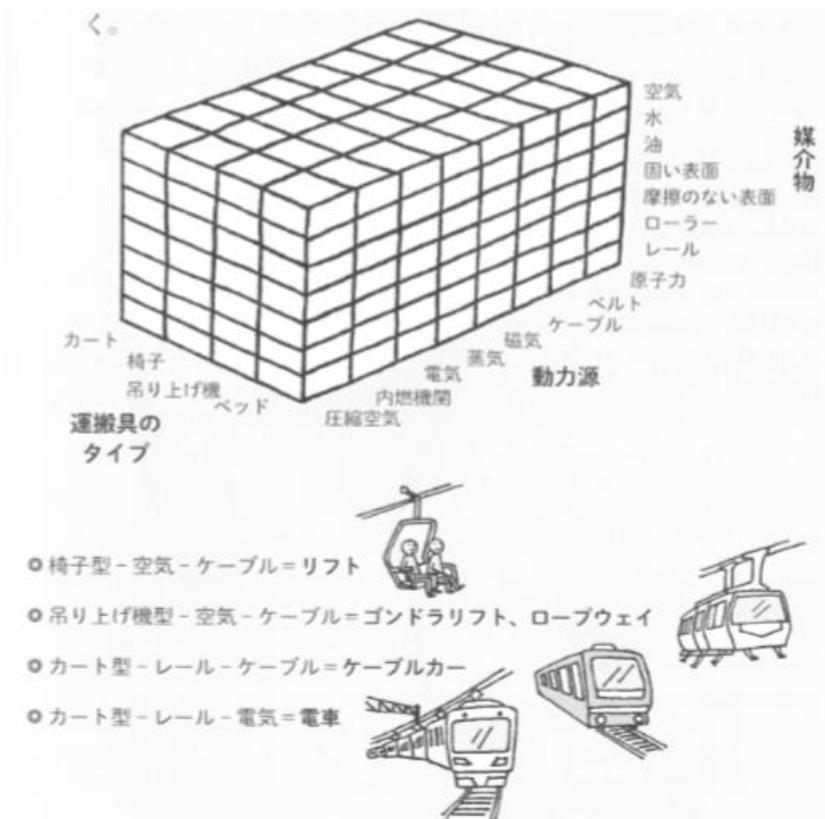
「walk(歩く)」→ go **on foot** penetrate(貫く、見通す)→ go **see** , see **into**

・さくらんぼ分割法

- ①「懐中電灯」 → 「懐中できる電灯」
- ②「懐中」 → 「小さい」と「軽い」に分ける
- ③「電灯」 → 「光源」と「電源」に分ける

→ 分けたものを組み合わせる

・形態分析法



・弁証法的発想法

矛盾や対立が創造のヒント

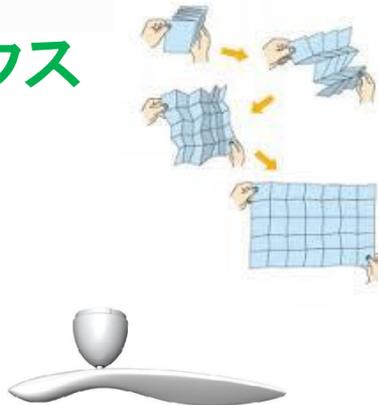


・バイオニクス法、バイオミメティクス

セミの羽化時 → ミウラ折り

カエデの種 → 1枚羽の天井扇

蓮の葉 → 防水加工



アナロジー 発想法

・等価変換法

木の葉

—

植物であること

=

クーラー

—

機械であること

=

水分を蒸発させて気化熱で冷却



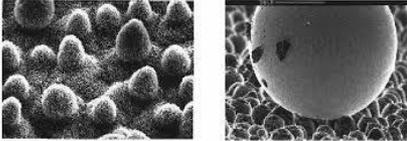
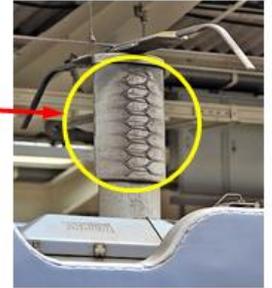
Owl フクロウ



Effect of stealth



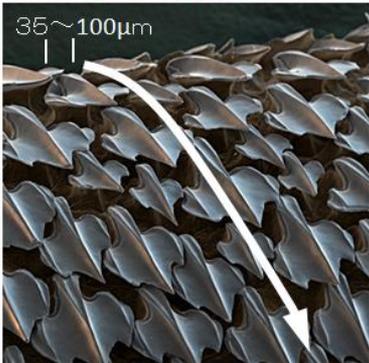
Pantograph



Cocklebur オナモミ



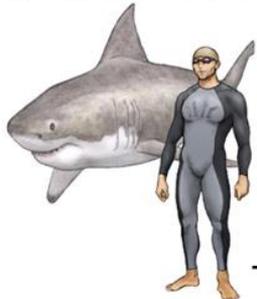
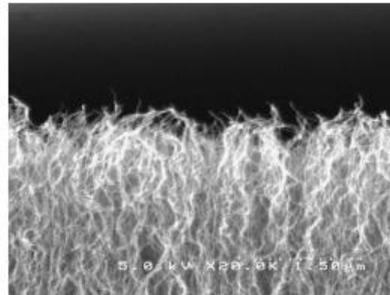
サメ肌



Gecko

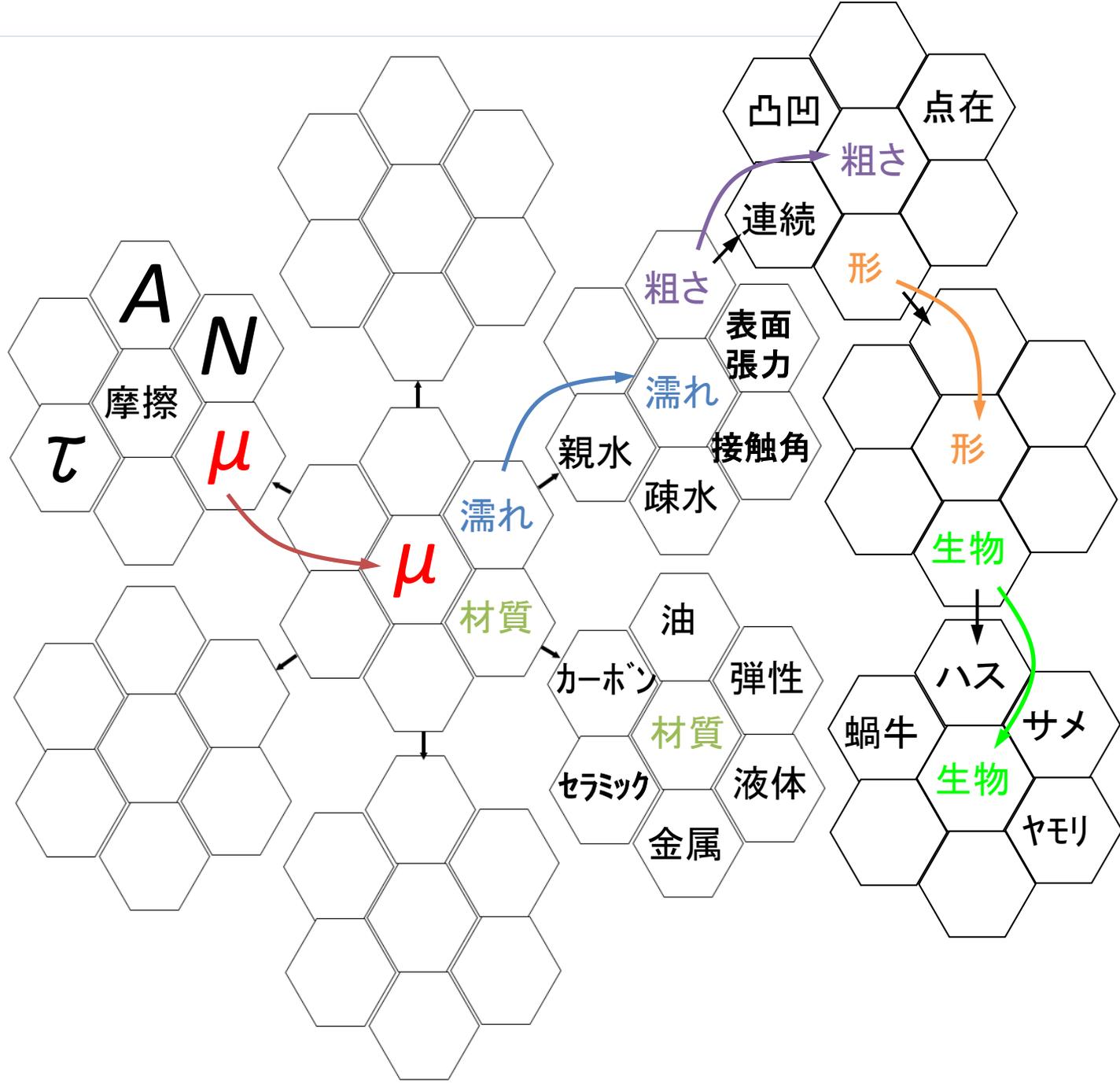
Kingfisher カワセミ

Shinkansen



サメ肌水着

Gecko tape



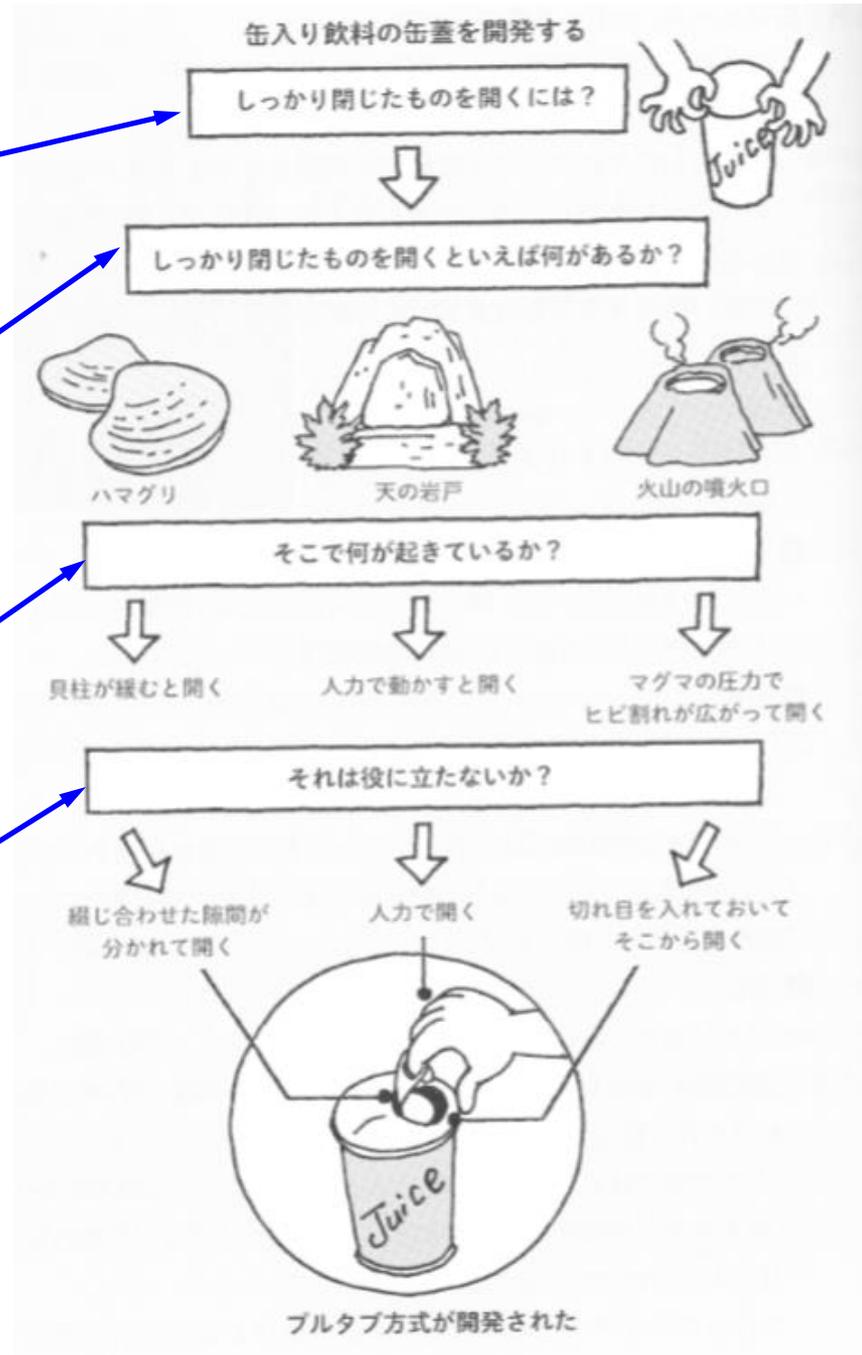
・NM法T型

QK (Question of **Keyword**)
どうすれば／どうなれば？

QA (Question of **Analogy**)
何があるか？

QB (Question of **Background**)
そこで何が起きているか？

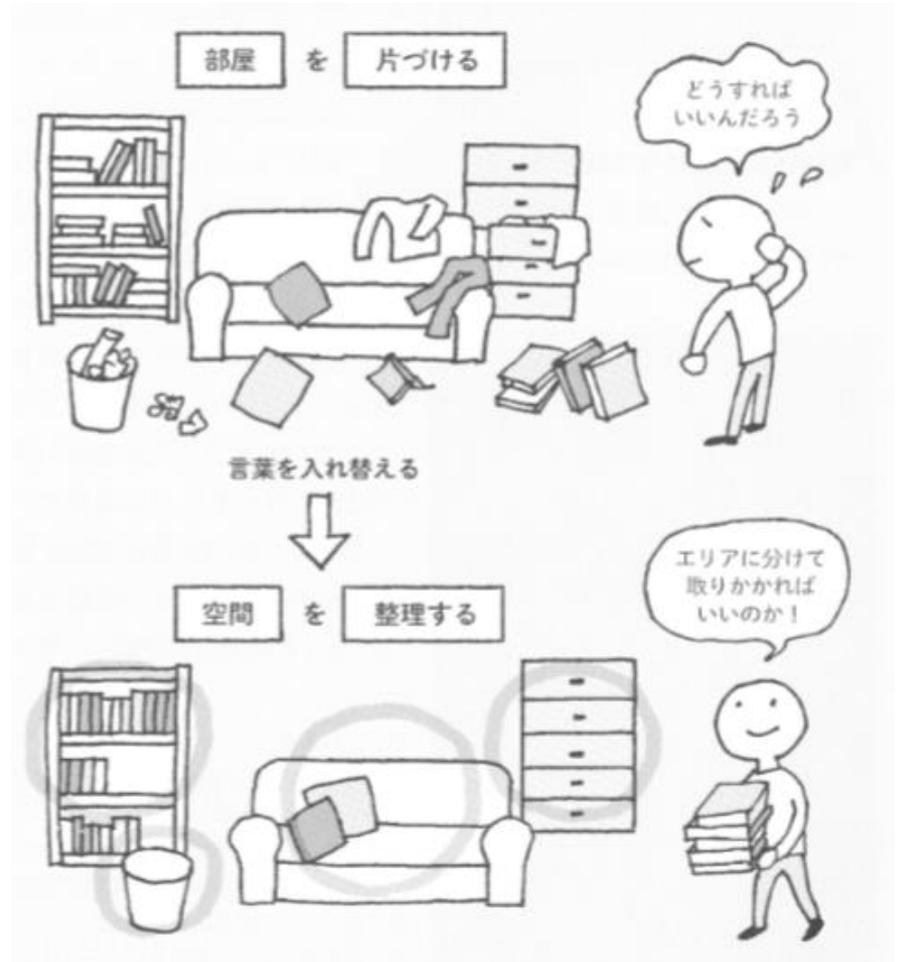
QC (Question of **Concept**)
何かの役に立たないか？



・シソーラス・パラフレーズ (類語辞典)

部屋を／片付ける 部屋を／整理する
部屋を／始末する 部屋を／引き払う
部屋を／放棄する 部屋を／諦める
部屋を／捨てる

部屋を／片付ける 部屋を／整理する
居場所を／諦める スペースを／放棄する
部屋を／放棄する 家を／引き払う



・ポアンカレのインキュベーション

- ①意識的かつ集中的に問題の取り込む
- ②しばらく問題から離れる
- ③休息中や他の活動中にひらめく

← 夢見

良いアイデアを出すためには、

- ・分割していく
- ・分割したものを**組み合わせ**てみる
- ・**視点**を変える(自分以外の人に置き換えてみる)
- ・否定してみる
- ・模倣してみる
- ・相違点をはっきりさせる
- ・**偶然に気がつく**こと