

創造的な考え方のガイドライン

(ブレイン・ストーミングのルール)

創造的な考え方のガイドライン

- 頭の中には、拮抗する2つの力がある
- 「創造能力」
- 「判断能力（批判能力）」

- 大人の頭は「判断能力」が強く効き過ぎます。
- 創造能力のパートでは、ひとまず判断能力をオフにしておくだけでだいぶ良くなります。
- 具体的に4つのガイドラインがあります。

4つのルール

- 「ブレストのルール」は、アイデア出しの会議において、創造的なアイデア創出を促進するガイドラインです。一人で創造的に考える際にも、有効です。

- ルール1. 「判断遅延」**
- ルール2. 「突飛さ歓迎」**
- ルール3. 「質より量」**
- ルール4. 「他の人に便乗」**

- こういったルールにそって、アイデアを考えていきます。
- 「ルール」という名称ではありますが、本質的には束縛をするものというより「創造的アイデアを作りだす活動のガイドライン」です。
- あなたの思考を創造的になるようにガイドしてくれます。

ルール1. 「判断遅延」

- これは「批判禁止」とも表現されます。
- **ネガティブな判断を遅延しよう**ということです。
- 「できそうにない」「面白くない」と判断をするのは、**アイデア出しの作業が終わるまで、遅延**しておきます。
- 悪い所ではなく、**アイデアの良い所に目を向けて、褒める**、ということが、創造的な行為のコツになります。
- 褒めつつも、**「その上にさらにつくろう」**という姿勢を保って下さい。
- 厳密には「判断遅延」のルールには「ポジティブな判断」の遅延も含まれます。
- 「これが最高のアイデアだ」と思った瞬間にその先にある、より良いアイデアを考えなくなります。
- それを避ける効果があります。

ルール2. 「突飛さ歓迎」

- これは「自由奔放」とも表現されます。
- **突飛なアイデアを歓迎しよう**ということです。
- そのままは使えない突飛なアイデアも考え出します。
- **突飛なアイデアを、良く見てみると、新しい所**があります。
モノや動き、価値、視点の新しさ、など。
- そのアイデアの未成熟なところではなく、
そのアイデアの新しい所に目を向けて、
それをアイデアの広がる材料にする、と考えて下さい。
- 後でほとんど捨てることになる突飛なアイデアは無駄でなく、
思考の多様性を担保する大事な役割をもったアイデアなのだ、
という姿勢で受け止めて、活用してください。

ルール3. 「質より量」

- これは「量を求める」とも表現されます。
- **質にこだわらずたくさん出そう**ということです。
- 人間の**独創的なアイデアは、手前の見つけやすいアイデア（当たり前前アイデア）のもっと奥の方**にあります。これを手に入れたいたのですが手前のものが邪魔してよく見えません。
- **最も良い戦略は「見つけやすいアイデアをとり尽くす」**こと。
- 次第に、見つけやすいものがどんどん無くなり、奥の方にある、見えにくかったアイデアが見つかりはじめます。
- この状態になると「アイデアを出しつくしてもうこれ以上出ない」と感じるゾーンに入ります。
- これが本来の創造力のおいしいゾーンです。**出しつくしたところからあと10個出す**と必ず良いアイデアが見つかります。

ルール4. 「他の人に便乗」

- これは「結合改善」とも表現されます。
- **既出のアイデア（他の人のアイデアや自分の出したアイデア）をヒントにしたり、組合せたりしながら、よりよいアイデアを作ろう**ということです。
- 一つのアイデアの周りには、派生するアイデアが5～10位あります。それらを連想させていくと別のものにたどり着きます。
- **すでに出たアイデアの周りにある似たアイデアも、マメに拾い上げていくようにします。**
 - 1人の場合、「他に人に便乗」というのはできませんが、自分がすでに出したアイデアから、発想の材料を得て、さらにアイデアを出すことは可能です。
- **少し違えば別のアイデア、**という姿勢で考えていきます。

コツ

- 人は、一度にたくさん新しいガイドラインを利用にしようとする、逆にパフォーマンスが落ちてしまいます。
- まずは、気に入ったものの1つだけを参考にしてみるだけでも結構です。
- それだけでも、普段のアイデア出しよりも質的に高まります。

リーダーに必要なコツ

- 創造的な会議を作ろうとする時に、ブレストになじみのないメンバーである場合、下記の基本姿勢を共有する程度で始めるのが実際的でお勧めです。

- **判断を遅延しよう（批判禁止の本質）**
 - 「実現できないかも」
「そのアイデアはおもしろくないかも」
という判断を、
アイデア出しの作業が終わるまで、遅延しよう

- これだけでも、ある程度、創造的なムードを醸せます。慣れてきたら適宜、ブレストのルールを導入することもできます。