

創造工学の

もうひとつ、本格的な話。

「（広げるのはいいとして）収束が難しい」
「何を基準にして選べばいいのか・・・」

そういう問いに対して

その問いに、
必ずしも答えにはなっていないかもしれませんが、
ヒントをたくさん含んでいるでしょう。

Introduction

8-1

アイデアの評価の本質

「創造的な成果」の3要素

創造的な成果の3要素

創造的って、何？

Creative = Newness + Useful

参考文献：『創造的問題解決』
原題“Creativity Unbound”

ところで、もう一歩進んで

Creative → Creative Product

創造的プロダクト（形のないものも含む）

になるには、何がいる？

Creative Product の 3要素

- 新規性
- 有用性 (※解決)
- 実現性 (※巧緻性と統合)

参考文献：『創造的問題解決』
原題“Creativity Unbound”

この3要素に優れているかをチェックすると、創造的努力は実りやすい。

アイデアを見る時には、

- ・新規性
- ・有用性 (※解決)
- ・実現性 (※巧緻性と統合)

で、チェックしてみると
善し悪しがざっくり分かります。

8-2

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

ブレストを作ったA.F.オズボーン。

彼の流れをくむ系譜「CPS」には

「**発散**に関する根底ルール」 (≒Brainstormのルール)

と対を成す

「**収束**に関する根底ルール」 (5つ)

が存在する。

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

1 肯定的であれ

2 配慮せよ

3 目標をチェックせよ

4 アイデアを改良せよ

5 目新しさを考慮せよ

収束に関する根底ルール

出典：『創造的問題解決』

1 肯定的であれ

その何が優れているのかを考える。欲していない部分を探すのではなく、欲している要素を探す。

2 配慮せよ

粗い判断を避ける。偏見や先入観を一度外して、全ての選択肢を公平にみる。

3 目標をチェックせよ

正しい方向には進んでいかない”きらめく”アイデアに注意が必要。多くの優れたアイデアを目にするときには、当初の目標をガイドにして進む。

4 アイデアを改良せよ

全てのアイデアが解決として有効に働くわけではない。可能性のあるアイデアもブラッシュアップが必要。アイデアの改良に時間を費やすべし。

5 目新しさを考慮せよ

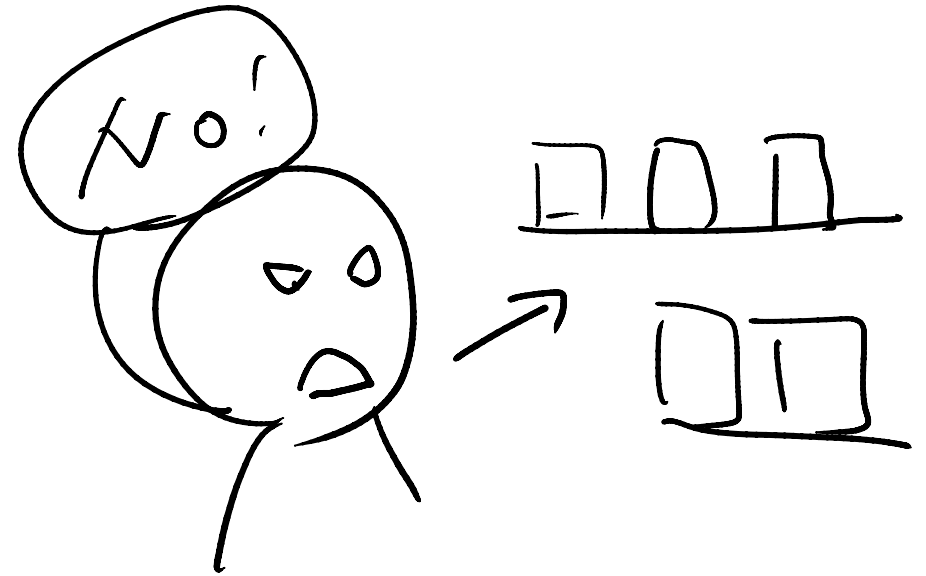
見えにくい可能性を信じる胆力をもつ。独自の考えをすぐに捨てる無かれ。削ったり、くみ上げたりして、再利用する方法を考える。

1 肯定的であれ

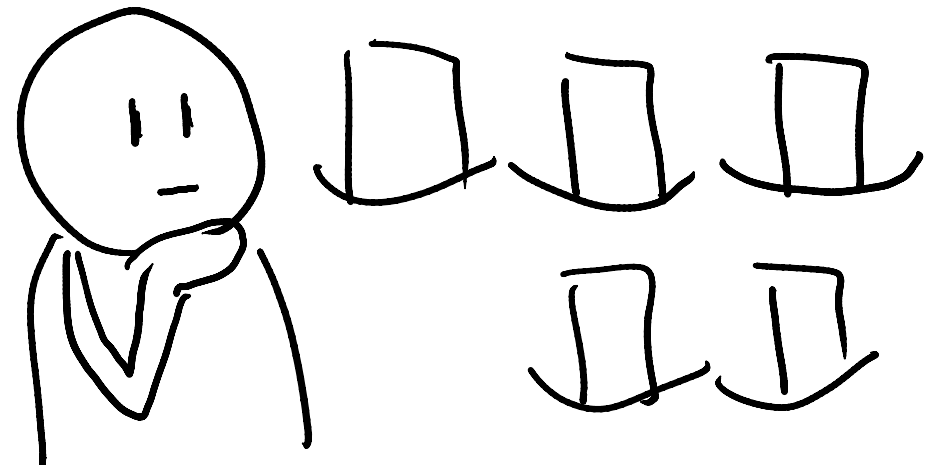
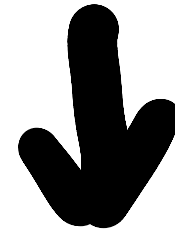
その何が優れているのかを考える。
欲していない部分を探すのではなく、
欲している要素を探す。



2 配慮せよ



粗い判断を避ける。
偏見や先入観を一度外して、
全ての選択肢を公平にみる。



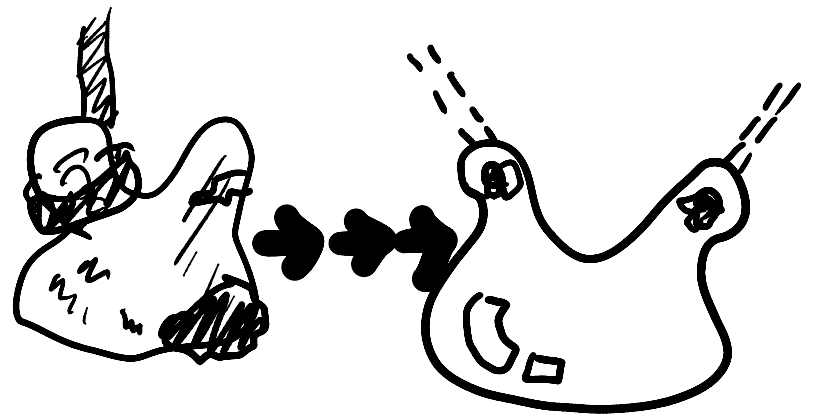
3 目標をチェックせよ

正しい方向には
進んでいかない”きらめく”
アイデアに注意が必要。
多くの優れたアイデアを
目にするときには、
当初の目標をガイドにして
進む。



4 アイデアを改良せよ

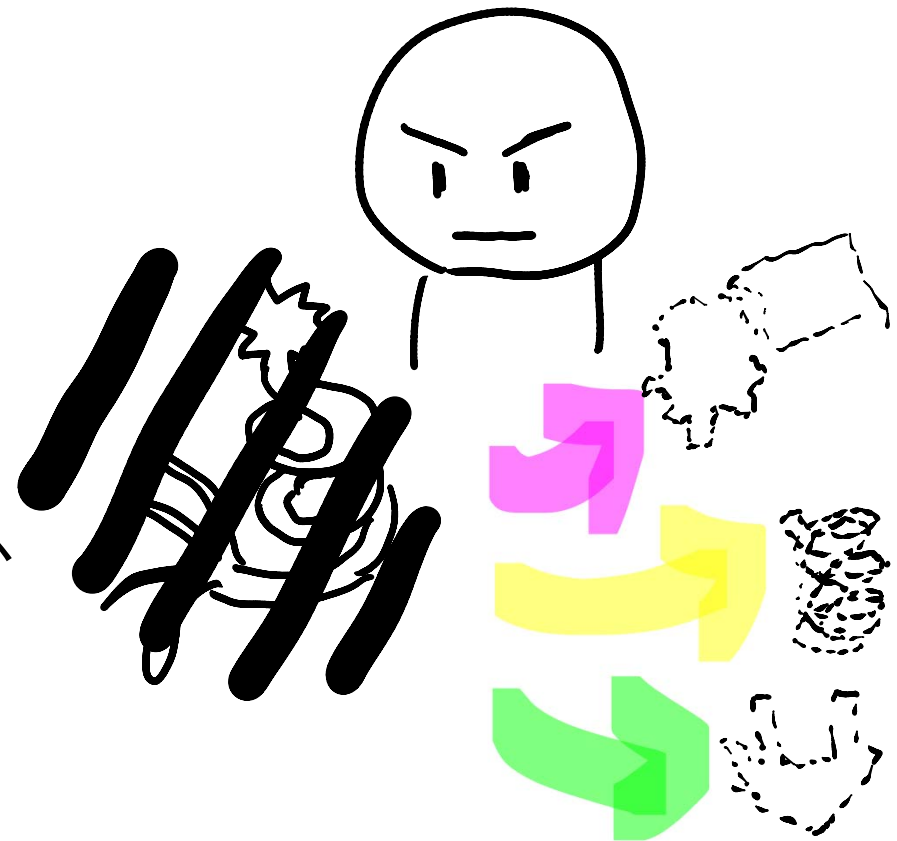
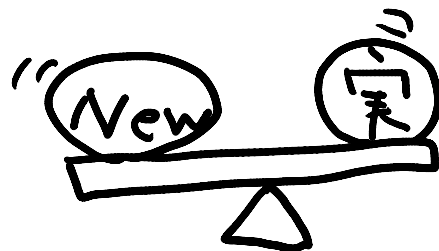
全てのアイデアが
解決として有効に
働くわけではない。
可能性のあるアイデアも
ブラッシュアップが必要。
アイデアの改良に
時間を費やすべし。



5 目新しさを考慮せよ

見えにくい可能性を
信じる胆力をもつ。
独自の考えをすぐに
捨てる無かれ。

削ったり、くみ上げたりして、
再利用する方法を考える。



収束は判断と意思決定を含む。
判断は創造性のカギとなる。
そして繊細なものである。

賢い判断者は、
**後に堅固で輝かしいアイデアになる
柔なアイデアを**
取り逃がすのを避けるために、
5つの根底ルールを注意深く選び
それに固執する。