

SLP（賢い小人）

構成する部品の粒子を
自律的に行動する小人集団に
置き換えることで、
発想を促進する手法

ステップ 1

- ・ 粒子レベルを小人に置き換える。
- ↓
- ・ 「つま先立ち、しゃがむ、ジャンプ、つかむ、腕を組み合う」という行動をとれる、とする。
 - ・ 近い小人とは同じ行動をしようとする。
 - ・ 槍、盾、ジェット、等のアイテムを持った小人集団を想定してもいい。



- システムにおいて不変の部分は、小人にしない。
- 良い状態にする為に、新たに小人を配置できる。
- その場合は不変部分を削るなどの方策をとっても良い。

ステップ2

- 小人集団で現在の状況（問題を抱えた状況）を再現する。
- その上で、それが減るように小人に、別の行動をさせようとする。
- 大抵は、状況がそれを許さない。それがなんであるかを良く見ておく。

ステップ 3



- 新たに役割を果たす小人を配置したり、行動を変更させるように不変部分の形状を変更したりする。
- その結果、小人の動きが望ましく変わることが、シュミレートできれば、それを、機能性素材や表面加工・内部加工のなされた部材で、置き換えていく。

ポイント



改良事例のわかっているものを
練習課題としてこの方法を
おこなって見ると発想の勘所がわかる。

つかめてきたら、
擬人化規則には厳密にこだわらずに
良い発想が出やすいように
独自化していくと良い。