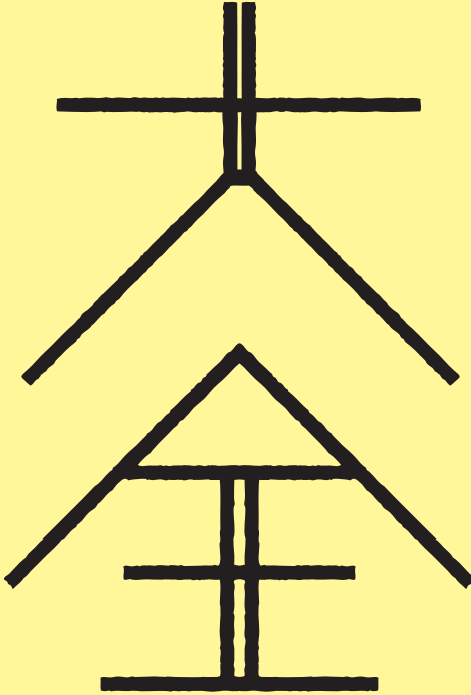


アイデア

創造力とブレイクスルーを生み出す
42のツール



THE **読書猿** = 著
DOKUSYOZARU
IDEA TOOL 
DICTIONARY

フォレスト出版

まえがき——発想法は人間の知的営為の原点

本書は実用書であると同時に人文書である

本書は、〈新しい考え〉を生み出す方法を集めた道具箱であり、発想法と呼ばれるテクニックが人の知的営為の中でどんな位置を占めるかを示した案内書である。

このために、本書は実用書であると同時に人文書であることを目指している。

実用書は、まずもって読者のニーズに応えようとする書物であり、誰もが今すぐ実行できるノウハウ／提案でできている。

しかしアイデアを生み出す方法についての書物は、それだけでは足りないはずである。

なぜなら、誰でも今すぐ実行できることは、目の前のニーズに応えはするものの、読者や読者のニーズを包む状況を変えるには足りない。悪く言えば、状況追認のレベルに留まってしまう。

我々がアイデアを、新しい考えを必要とするのは、これまで通りではうまくいかない状況に直面しているからだ。したがって、これまでのやり方で考えていては、行き詰まりを脱することができない。

一方、人文書は人文学に属する種類の本であり、たとえば哲学・思想、宗教、心理、教育、社会、歴史のようなジャンルに属する書物の総称であると、一般には考えられている。

もう少し本質に遡^{さかのぼ}って考えるならば、人文書とは、現にどうあるか／どうやればいかに留まらず、本来は〈どうあるべきか〉まで描き出

そうとする書物である。現状追認に抵抗する書物、世界の有り様についてオルタナティブを提示しようとする書物である。

たとえば哲学は当たり前を疑い、我々が知ることや考えることの前提を問い直す。歴史学は人々が忘れた過去を掘り起こし、かつての人々や社会の有り様を現在と突き合わせ、我々が歴史のどこにいてどちらへ進んでいるかを省みさせる。

これまでにない新しい考え（アイデア）を必要としている人は、できるのはわずかであったとしても現状を、大げさに言えば世界を変える必要に迫られている。そのために世界に対する自身のアプローチを変える必要にも直面している。

この場合、必要なのは、ただ〈どのようにすべきか〉についての手順だけでなく、そのやり方が〈どこに位置づけられ、何に向かっているのか〉を教える案内図であろう。

それゆえに本書は、発想法（アイデアを生む方法）のノウハウだけでなく、その底にある心理プロセスや、方法が生まれてきた歴史あるいは思想的背景まで踏み込んでいる。

新しいアイデアは縦横の繋がりから生まれる

本書は、さまざまな発想法を集め、まとめるだけでなく、その根をたどり、横のつながりを結び直すことにも努めた。

というのも、昨今のアイデアに関する書籍を眺めるに、紹介されている発想法が孤立した営みとして扱われ、他の知的営為とのつながりを取り上げることが稀であるように思えたからだ。

新しいものを生み出すことを志向するためか、古いものとの交渉は軽視されている。そのためにそれぞれの技法はその根を無視され、横のつながりさえ失っている。

しかし人の営みがすべてそうであるように、知とそれを生み出す営みは孤立しては成り立たない。

もともと新しい考えを生み出す方式は、知の営みの端緒にして^{すうよう}枢要な技術とされてきた。

たとえばルネサンスのユマニスト[*1]たちは、古典古代の弁論術の中で、第一部門である「インヴェンチオ」を最も重視した。〈創意〉〈思いつき〉を意味するこの語は、言うまでもなく発明(invention)の語源となった言葉である。

またヴィーコ[*2]は、判断とか推理に先立って、その対象を見出すことが必要であると主張し、それを担う力を人間知性の第一作用と考え、「インゲニウム」と呼んだ。ヴィーコによれば、これは「適当な媒介(medium)を見つけだすことによって相互に離れたところにある異なった諸事物を一つに結合する能力」だという。これは発想法についての、最初の近代的な記述の一つである。

同様の主張は、マニエリスム[*3]の〈奇想〉に、シュレーゲル[*4]の〈機知〉に、シュルレアリスムの綱領に(デバイズマン、181ページ)、カイヨワの〈対角線の科学〉に(269ページ)、そしてジェームズ・ヤングの『アイデアの作り方』に見つけることができる。

人類のあらゆる知から集めた技法

発想法について、より深く掘り下げ、より広い範囲を掘り返すことを

[*1] ユマニストという呼称は、彼らが自分たちの知的営為をフマニタス研究(studia humanitatis)と呼んだことに端を発する。この言葉は、14世紀後半以降、ギリシャ・ローマの古典に関心を持つイタリア人が盛んに用い始めたもので、人間と言葉を中心とした諸学(文法、レトリック、歴史学、詩学、道徳哲学)の研究を意味した。ここから、ギリシャ・ローマの古典に通曉した彼らをフマニスタ、ウマニスタと呼ぶようになり、これが後に人文主義者(ヒューマニスト)という呼称につながっていく。彼らは、大学の古典学教師や教育関係者であることもあったが、実務に携わる外交官や官吏や秘書官も数多あり、言葉と人間についての深い理解を武器とする「実務に強い教養人」という性格を有していた。

通じて、本書は、類書が扱う範囲を超えて、広範な分野から技法を集めたものになった。

発想法や創造性開発の分野だけでなく、科学技術、芸術、文学、哲学、心理療法、宗教、呪術など多くの分野を渉獵^{しょうりょう}し、新しい考えを生み出す方法を採集した。

これは、本書が発想法の人文書であろうとするためにも、避けられないことだった。

先に人文書について考えたように、より深く人文学の本質を求めるなら、次のようになるはずである。すなわち人文学の任務とは、人が忘れたものや忘れたいものを、覚えておき／思い出し、必要なら掘り起こして、今あるものとは別の可能性を示すことである。

これが人文知の始原となった文芸復興（ルネサンス）でユマニストたちが行ったことであり、今も、最も広い意味で人文学と呼ばれる知的営為が取り組むべき任務である。

この人文学を支えるのは、人間についての次のような強い確信である。すなわち、人の営みや信じるもの、社会の成り立ちがどれだけ変わろうとも、人が人である限り何か変わらぬものがある、という確信の上に人文学は成立する。

この確信があるからこそ、たとえば何百年も昔の人が書き残した古典にも真剣に向かい合うことができ、何かしら価値あるものを受け取るかもしれないと期待することができる。

人文学のこの確信はまた、歴史縦断的にだけでなく、分野横断的な方向へも我々を導く。時間的に遠く隔たる人たちの仕事になお読むべきものがあるならば、分野的に遠く異なった試みにも我々が求めるものが見

〔* 2〕 ヴィーゴはイタリアの哲学者。当時隆盛した数理的なデカルトの思想に対抗し、不確実な人生の現実の実効性のあるものとしてレトリックの復権を企てた。

〔* 3〕 マニエリスムとは盛期ルネサンスと初期バロックの間のヨーロッパの芸術様式を指す概念。バロック期以降、人為的な芸術として否定されたが、19世紀後半以降になると印象主義、表現主義、シュルレアリスム等が展開する中、その先駆として再評価された。

〔* 4〕 シュレーゲルはドイツ・ロマン派の創始者として知られる文芸批評家、文学史家。「互いに異なっていて、ばらばらにされている対象の間に類似性を求める能力」としての機知を、学問に豊かさや充実を与えるものとして高く評価した。

つかるかもしれない。

本書では同じ確信に基づき、時代も地域も分野も文化も異なる人たちが試みてきた方法の中に、類似のアプローチを見出した。

たとえば「いつ・どこで・だれが・何を・どのように」と自問する方法は、名前も付けられないまま多くの人に日々実践されているが、英語圏では初のノーベル文学賞を受賞した作家の名をとってキプリング・メソッド（→109ページ）と呼ばれる。

その歴史はずっと古く、弁論術（レトリケー）の伝統の中で生まれたトポス[*5]の中でも最も息の長いものであり、もともとは「どんなテーマでも論じられる」と主唱したソフィストたちに由来する技である。

また、水平思考で有名なデ・ボノが開発したある技法（→シソーラス・パラフレーズ、279ページ）は、神殿を破壊され領地を奪われ、神の呼び名さえ失ったユダヤの民が〈ユダヤ人〉であり続けるために編み出した経典解釈の実践（→タルムードの弁証法、285ページ）と共通点がある。

マイケル・マハルコがHall of Fame（栄誉殿堂）と呼ぶ仮想的に知のドリームチームをでっち上げる手法は（→ヴァーチャル賢人会議、156ページ）、コーデックス（綴じた書物）が登場して以来続けられてきた開典占い（stichomancy, bibliomancy）の焼き直しである。

懸念や不安に留まらず書き続けよ、というゴールドバーグの方法は（→ノンストップ・ライティング、42ページ）、シュルレアリストたちの自動書記法と呼応するだけでなく、人類学者レヴィ＝ストロースの執筆手法でもある。

[*5]「場所」を意味するギリシア語τόποςに由来。議論の材料を入れて整理する〈格子〉の役割を果たすことからこう呼ばれる。

実践してこそ価値がある

本書は、理解の書であると同時に実践の書でもある。これは、本書のテーマである発想法の本質に由来する。この技術の理解は、本質上、実際に使ってみることを通じて得られるからだ。

発想法とは、新しい考え（アイデア）を生み出す方法であるが、アイデアを評価するにはあらかじめ用意しておいた正解と比較する方法がとれない。というのも正解をあらかじめ用意しておけるのであれば、新しいとはいえず、アイデアでなくなってしまうからだ。

このことは、文章理解や問題解決に比べて、発想法の実験的研究が遅れを取った原因でもある。

アイデアとそれを生み出す技術の評価は、結局のところ、実際にアイデアを生み出し実践に投じてみて、うまくいくかどうかではかるしかない。

そのため本書では、古今東西の思考実践を集めるだけでなく、具体的な手順を思考のレシピとして指示し、具体例（サンプル）とともに明示した。

こうすることで、多くの思考実践をツールとして、自分で試してみることができるようにした。

古代の弁論家、ルネサンスのユマニストらが論じたように、発想法は我々の知的営為の最初に来るもの、それゆえに最も肝要なものである。

正しく論を組み立てることも、構想を広げ、また現実化することも、まず〈考え〉を始めることなくしては、成り立たない。

まだ誰も見たことのない何かに向けて考え始めよう。ここに集めた技法は、そのための道具（ツール）である。

CONTENTS

アイデア大全

まえがき 発想法は人間の知的営為の原点 002

第 I 部 0 から 1 へ 015

第 1 章 自分に尋ねる 016

01 バグリスト 016

BUG LISTING

不愉快は汲めども尽きぬ発想の泉

02 フォーカシング 022

FOCUSING

言葉にならないものを言語化する汎用技術

03 TAE のマイセンテンスシート 030

THINKING AT THE EDGE MY SENTENCE SHEET

何を書くかを身体に尋ねる

04 エジソン・ノート 036

EDISON'S NOTES

発明王はここまでやる、1300 の発明をもたらした 3500 冊

05 ノンストップ・ライティング 042

NONSTOP WRITING

反省的思考を置き去りにする



第2章

偶然を読む

048

06 ランダム刺激 048

RANDOM STIMULI

偶然をテコに、枠を越える最古の創造性技法

07 エクスカーション 058

EXCURSION

手軽に大量のアイデアが得られる発想の速射砲

08 セレンディピティ・カード 064

SERENDIPITY CARDS

幸運な偶然を収穫する

09 フィンケの曖昧な部品 071

FINKE'S AMBIGUOUS PARTS

創造性の実験から生まれたビジュアル発想法



第3章

問題を察知する

077

10 ケプナー・トリゴアの状況把握 077

SITUATION APPRAISAL

直感を思考のリソースにする、懸念の棚卸し法

11 空間と時間のグリッド 083

SPACE/TIME GRID

異なるスケールを探索し、問題とその兆しを察知する

12 事例ーコード・マトリクス 089

CASES/CODES MATRIX

質的データを深掘りし仮説を見いだす



13 P.K. ディックの質問 096

P.K. DICK'S QUESTION

常識と日常を叩き割る最凶の問い掛け

14 なぜなぜ分析 102

OHNO METHOD

トヨタ生産方式を産んだ「カイゼン」由来の思考ツール

15 キプリング・メソッド 109

KIPLING METHOD

5W1Hという万能思考

16 コンセプト・ファン 116

CONCEPT FAN

水平思考の開発者による、思考の固着を剥がすスクレイパー

17 ケプナー・トリゴアの問題分析 121

PROBLEM ANALYSIS

Why (なぜ) を What/When (いつ何が) に変換する



18 仮定破壊 126

ASSUMPTION BUSTING

発想の前提からやりなおす

19 問題逆転 135

PROBLEM REVERSAL

発想の狭さを自覚させる簡易ゲーシ

第Ⅱ部 1 から複数へ 141

第6章 視点を変える142

20 ルビッチならどうする? 142

HOW WOULD LUBITSCH HAVE DONE IT ?

偉大な先人の思考と人生を我がものにするマジックフレーズ

21 ディズニーの3つの部屋 148

DISNEY'S BRAINSTROMING

夢想家ミッキー・実務家ドレイク・批評家ドナルドダックで夢を成功に結びつける

22 ヴァーチャル賢人会議 156

HALL OF FAME

発想法の源流にまで遡る、方法としての私淑

23 オズボーン・チェックリスト 163

OSBORN'S CHECKLIST

ひらめきを増殖させるアイデア変形の十徳ナイフ

第7章 組み合わせる174

24 関係アルゴリズム 174

CROVITZ'S RELATIONAL ALGORITHM

認知構造の深い部分で働くメタファーの力を、活発にし利用する

25 デペイズマン 181

DÉPAYSEMENT

シュルレアリストが駆使した奇想創出法

26 さくらんぼ分割法 192

CHERRY SPLIT

軽便にして増減自在の、新世代型組み合わせ術（アルス・コンビナトリア）

27 属性列挙法 199

ATTRIBUTE LISTING

潜在的な記憶宝庫を賦活化し使い倒す

28 形態分析法 205

MORPHOLOGICAL ANALYSIS

鬼才天文学者が開発した総当たりの発想法



第8章 矛盾から考える211

29 モールズのライバル学習 211

MORSE LEARNS THE ENEMY

あえて避けているところはないか？ そこに探しているものはないか？

30 弁証法的発想法 217

DIALECTICAL THINKING

矛盾や対立こそ創造的発見のヒント

31 対立解消図（蒸発する雲） 224

EVAPORATING CLOUD

組織／社会の問題から個人の悩みまで、対立／ジレンマを解体するスキナーナイフ



第9章 アナロジーで考える232

32 バイオニクス法 232

BIONICS

何十億年の自然淘汰が磨いた生物の持つ優れた「知恵」を我がものにする

33 ゴードンの4つの類比 (アナロジー) 238

GORDON'S ANALOGIES

問題解決過程の録音と分析から抽出されたシネクティクスの中核技法

34 等価変換法 248

EQUIVALENT TRANSFORMING THINKING

アナロジー発想法の最終到達

35 NM 法 T 型 253

NM METHOD T TYPE

4つの質問で自分の中のリソースを違うやり方で読み出す、アジャイルなアナロジー発想法

36 源内の呪術的コピーライティング 263

GENNAI'S BRANDING

世に呪術(まじない)の種は尽きまじ

37 カイヨワの〈対角線の科学〉 269

SCIENCE DIAGONALE

分野の仕切りを貫通する、最も長い射程を持つアナロジー法

第10章 パラフレーズする279

38 シソーラス・パラフレーズ 279

THESAURUS PARAPHRASE

類語辞典を発想の支援ツールにする

39 タルムードの弁証法 285

DIALECTICS OF THE TALMUD

すべてを失ったユダヤ人が生きのびるために開発したテキスト解釈法

第11章 待ち受ける292

40 赤毛の猟犬 292

ROLLING IN THE GRASS OF IDEAS

アイデアの原っぱで転げ回る

41 ポアンカレのインキュベーション 296

POINCARÉ'S INCUBATION

すべてはここから始まった、発想法／創造性研究の源流

42 夢見 304

DREAM WORKS

夜の眠りを味方につける

アイデア史年表315

索引333



イラスト 富永三紗子

デザイン 河村 誠