

アイデア創発 プログラム

5

アイデアが出やすい環境・条件

★ どうやって調べたか？

グループに分けて条件を変え調査



創造力に関するテストを実施



統計的に有意な差があるもの抽出

アイデアが出やすい環境・条件

1 心理的距離が遠い(物理的・時間的)

- ・ 広い、天井が高い、屋外、外国、宇宙
- ・ 歴史的 悠久 → 寺、教会

アイデアが出やすい環境・条件

2 ○○しながら（直観を引き出す＝大脳基底核）

- ・ シャワー・入浴
- ・ 散歩・ジョギング
- ・ トイレ

アイデアが出やすい環境・条件

3 集中できる（刺激、誘惑少ない）

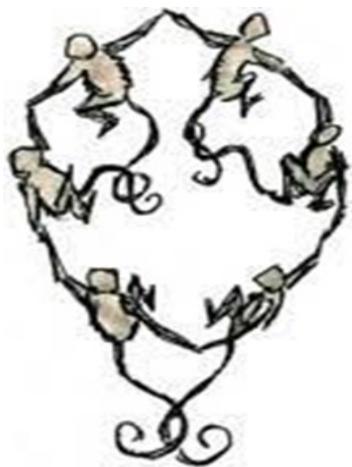
- 薄暗い
- ホテル（出来れば国外）
- 森林、海やプール

アイデアが出やすい環境・条件

4 目覚め（睡眠直後）

- 睡眠中にも脳は働いている
- 夢 無意識調整 発想の宝庫
(夢を思い出す、EUREKA)

ケクレの夢 → ベンゼン環

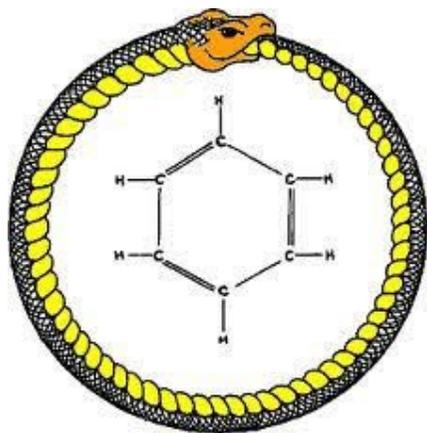


私は、夢の中で空想状態になった。
目の前で、原子たちが飛び回る。

ただ、その時点までは、これらの動きが何を意味するのか見抜けていなかった。作業は進まない。それで、うたた寝をした。

再び、何個もの原子が飛び回り始める。.....(いつものこと)

今回は、長い列がまるで蛇のように、曲がりくねる。何だ、これは？



アイデアが出やすい環境・条件

5 アイデアが生まれる道筋

- ・ワラスの4段階 (CSREステップ)
 - ① 材料集め・孤独な集中執着 →
 - ② 手放す 待つ勇気 →
 - ③ ひらめき (エウレカ) →
 - ④ 調整 具体化 仕上げ
(83名のノーベル受賞者の72名がEUREKA)

創造性が生まれる4段階

グラハム・ワラス

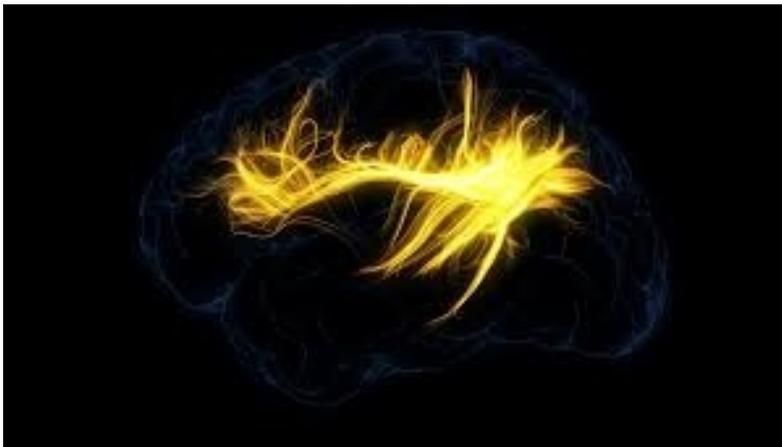
準備期	あたたため期	ひらめき期	検証期
問題設定 情報収集 (特殊・一般資料) 解決策立案 知的忍耐 収束的・論理的	問題から離れる 考えが出るのを待つ (孵化) 拡散的・感覚的	解決策が突然降ってくる	現実性乏しい点、具体化に向け調整・協議 収束的・論理的

アイデアが出やすい環境・条件

6 「ひらめき」を科学で明らかに

① ひらめく時の脳の状態

→ 何も考えてない時と類似



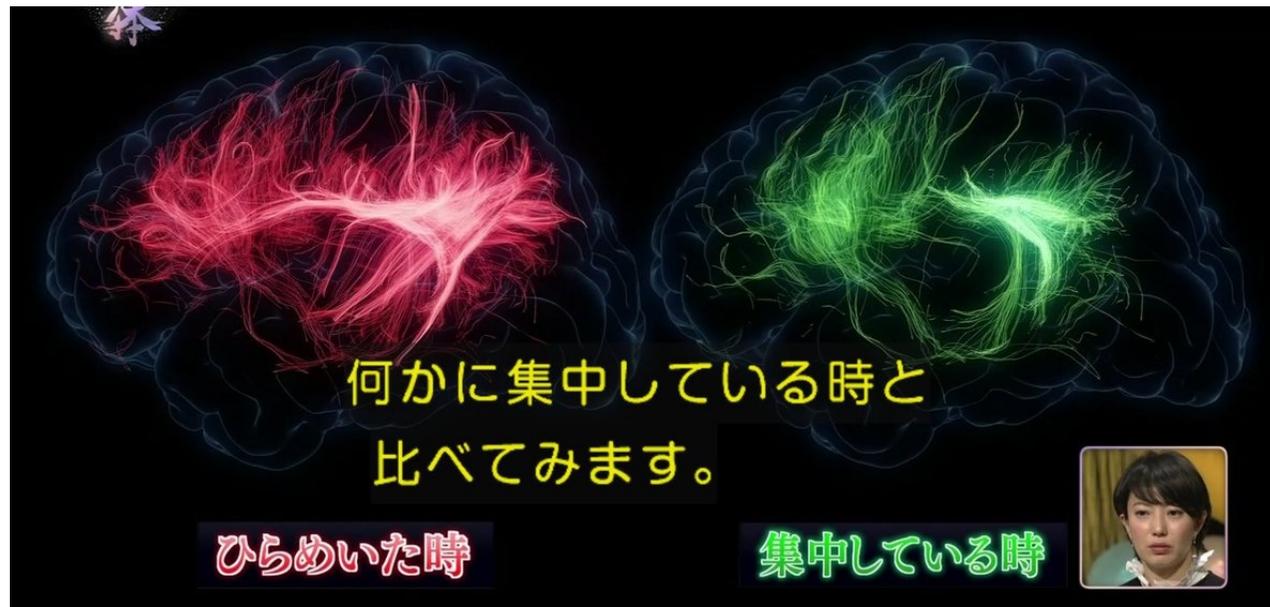
デフォルト・モード・
ネットワーク DMN

NHKスペシャル「人体」” 脳”

アイデアが出やすい環境・条件

② 集中・意識している時

→ 脳が一斉に活動する幹が現れない



NHKスペシャル「人体」”脳”

アイデアが出やすい環境・条件

③ ボーツとする → 大脳皮質にある記憶の断片を組み合わせている



多くの記憶の断片が大事

アイデアが出やすい環境・条件

7 マインドセット (心の持ち方)

◎創造的になりたい！と望む

- ・ 内発的、利他的目標を持つ
(自分以外の誰かのために)
- ・ 失敗を肯定的に捉え、めげない
- ・ 周囲を気にせず何度も挑戦する

人間の脳はあちこちの場所
が同時発火する「超並列型処
理」で最大100兆回の計算を
一瞬で行うメカニズムを持つ
そのおかげで「予期せぬつな
がり」が生まれこれが「ひらめ
き」の正体である

直感と論理をつなぐ思考法 佐宗邦威

創造的な思考にはVAK(Visual
視覚、Auditory聴覚、Kinesthetic感覚)

による入出力が有効である。

「頭」で考えるのではなく「
手や身体全体」で考えること
で脳が同時発火する

この働きはコンピュータにはない

直感と論理をつなぐ思考法 佐宗邦威

本当に価値あるものは
「妄想(絵空事)」からしか
生まれない

直感と論理をつなぐ思考法 佐宗邦威

人間の好奇心や探究心が生まれるには「情報ギャップ」を感じることが不可欠だ。探究する心があって、そこから情報の収集に向かうのではなく、「情報が欠けている」という認知があって初めて、「何かを知りたい」という好奇心が発動する。

要するに、人間は妄想を明確にすることで、初めて「情報ギャップ」を感じることができるのである

顧客を感動させるデザイン3カ条

= 良いアイデアを生み出す3カ条

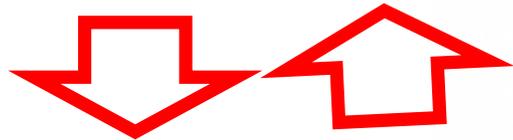
- 1 顧客に**深く共感**する
- 2 幅広い多くのアイデアから**絞り込む**
- 3 **顧客とともに素早く実験**を行う

思いついた「アイデア」は

- 1 すぐにメモしよう！
- 2 ロイロの提出箱に入れておこう
- 3 最後は「アイデア絞りだし千本ノック2」で応募しよう！（何回でも重複して応募できます）

処理

あふれた情報



無意識



入力

出力