

次世代リーダーのための

創造的思考力 トレーニング

目次

INTRODUCTION はじめに ————— 03

トレーニングの進め方 ————— 04

CHAPTER 1 観察力を鍛える ————— 06

WORK 1 鑑賞する ————— 08

WORK 2 制作する ————— 12

CHAPTER 2 批判力を鍛える ————— 14

WORK 1 対話する ————— 16

WORK 2 制作する ————— 18

CHAPTER 3 構想力を鍛える ————— 21

WORK 1 課題を設定する ————— 26

WORK 2 視座を創造する ————— 30

WORK 3 コンセプトを開発する ————— 37

おわりに ————— 43

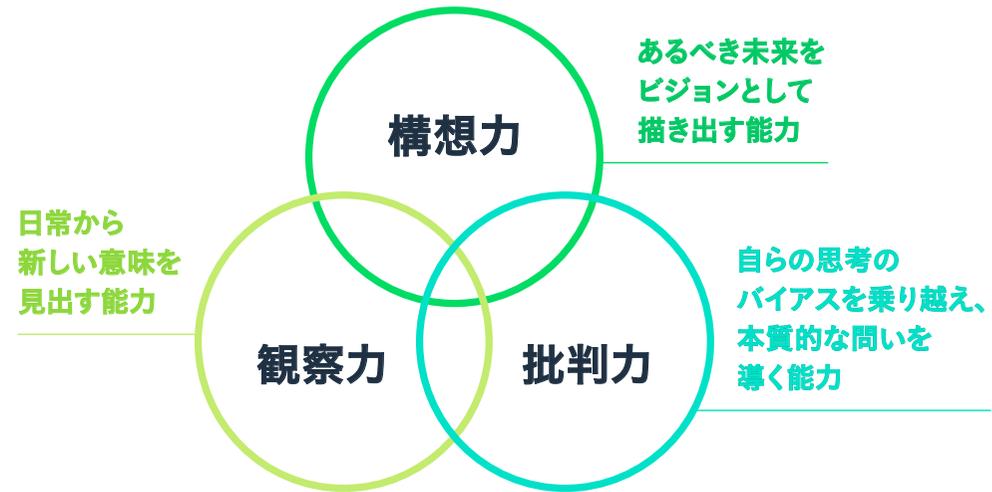
はじめに

「次世代リーダーのための創造的思考力トレーニング」は、新たな事業や価値を創造しようとする多くの人に、課題の発見や探究のヒントをつかんでいただくことを目的としています。

社会が複雑化し、未来予測がますます困難となっている今、美術とデザインが持つ創造性、柔軟な思考、多様な視点、挑戦と自省といった力が強く求められています。次世代の価値創造に不可欠の力を、本トレーニングでは「**創造的思考力**」とし、美術の手法やグループワークを通して鍛えていきます。

本トレーニングは、経済産業省 令和3年度「大企業等人材による新規事業創造促進事業（創造性リカレント教育を通じた新規事業創造促進事業）」において、武蔵野美術大学の有する美術・造形教育の手法を用いて価値創造人材を育成する「Value Creation Program (VCP)」の一環として行われた、8日間の短期集中実践型グループ学習「VCP School」をもとに再編集したものです。

創造的思考力の基礎



創造的思考力は「観察力」「批判力」「構想力」を基礎としています。
この3つの力を鍛えることにより、既存の常識を疑い、新しい事業やサービスの
起点となる多角的かつ本質的な課題を発見するための素地を養うことができます。

トレーニングの進め方

ツールの使い方

「次世代リーダーのための創造的思考力トレーニング」では、導入動画、ワークブック（本資料）、ワークシートの3つを使用します。3人以上のグループでの実践を推奨しています。

▼ ツール一覧



1 導入動画



2 ワークブック (本資料)



3 ワークシート

▼ 推奨人数

3人以上



▼ アイコンの見方



ワークの時間の目安



ワークで使用するもの

はじめに導入動画をチェック

まずは導入動画を見て、このトレーニングで目指すこと、意識するポイントなどを確認しましょう。



URLもしくは二次元バーコードより
動画をご視聴ください。

https://youtu.be/uyrQor_PDRY



トレーニングの進め方

「創造的思考力」実践ワーク

導入動画を確認したら、ワークブック（本資料）に沿って「創造的思考力」トレーニングに取り組んでいきましょう。

「CHAPTER 1 観察力を鍛える」、**「CHAPTER 2 批判力を鍛える」**では、美術作品の鑑賞や制作を通して、普段の生活や業務では出会わないような視点や発想を発見していきます。のびのびと楽しんで取り組んでみてください。

「CHAPTER 3 構想力を鍛える」では、課題発見からその解決のためのコンセプトメイクまでを、グループでの対話と共創を通して行っていきます。付属のワークシートを活用しながら、価値創造を実践してみましよう。

このトレーニングを通して、皆さんの業務へのヒントや新規事業・サービス創出のタネが見つかるはずです！



CHAPTER 1 観察力を鍛える

 約3時間



CHAPTER 2 批判力を鍛える

 約3時間



CHAPTER 3 構想力を鍛える

 約11時間

CHAPTER 1

観察力 を鍛える

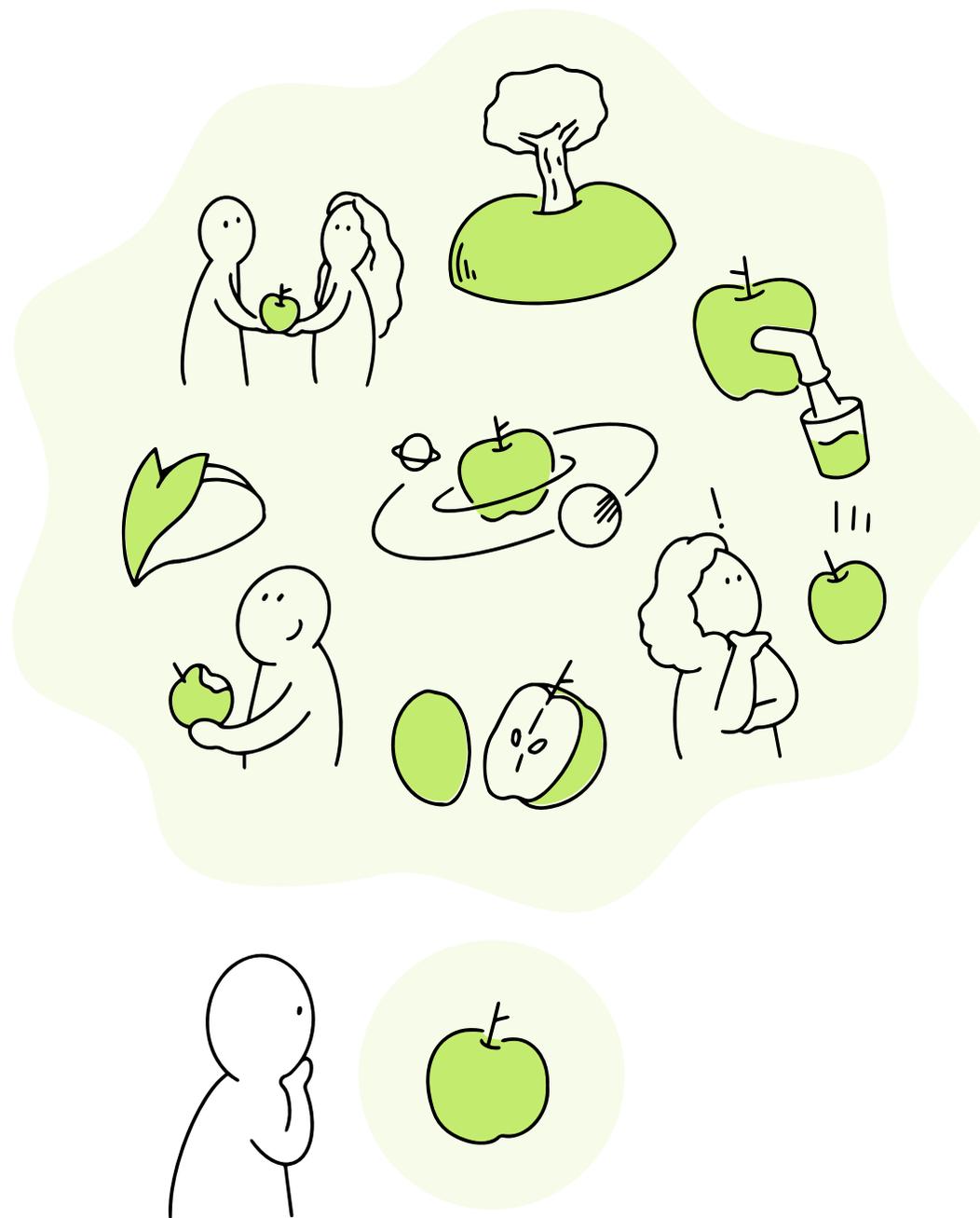
私には何が見えているだろう。
本当にそれだけだろうか。
では、見えていないものは？

観察力とは？

このトレーニングでの「観察力」とは、単に「よく見る」ということにとどまらず、モノが持っている存在の深い意味や文脈を発見・理解することを表します。

目には映っているのに見えていないもの、そこには無意識のうちに私たちが縛っている思い込みや制約が関係しています。深く観察するためには、そのような前提に気づき、取り払う必要があります。

CHAPTER 1では、視覚情報の観察力（リテラシー）を鍛えるために、鑑賞と制作のワークを行います。



鑑賞する

それでは早速、

1 下の2枚の絵画を比較して「鑑賞」してみましょう。 ⌚ 15分



かしら？



じつじつと
いろんな
方向から



ヨースト=コルネリス・ドロースロート 《村の情景》1652年 東京富士美術館所蔵



カミーユ・ピサロ《モンマルトル大通り、晴れの日の午後》1897年 エルミタージュ美術館所蔵

2 もう一度2枚の絵画を比較し、 社会と絵画がどう変化したのか よく観察して話し合ってみましょう。

🕒 30分

2枚の絵画は、17世紀のオランダと19世紀のフランス、どちらも当時のその国の典型的な風景画です。

ヨースト＝コルネリス・ドローホスロートは、村の情景や風景画を得意とする画家でした。彼が活躍した17世紀オランダは黄金時代と呼ばれ、貿易、科学、軍事、芸術が栄華を極めた時代。芸術においては、風景画は特に重要なジャンルの一つでした。

カミーユ・ピサロは、19世紀フランスの印象派の画家です。《モンマルトル大通り、晴れの日の午後》は、現在のパリの骨格をつくり上げたと言われる都市改造後の新しいパリを描いた、印象派を代表する傑作の1枚です。



2 制作する

観察力をさらに深めるため、実際に手を動かして作品を制作しましょう。
その前にここで一つ、重要なアート的手法をご紹介します。

Column

デペイズマン (Dépaysement)

一見すると何の接点も持たないかけ離れた対象（モノや状況）を近づけたり、並べてみたりすることで、新しいものの見方を発見する手法。「デペイズマン」を用いるシュルレアリスト (surrealist) としてルネ・マグリットが有名です。彼の絵を見てみましょう。

描かれているもの一つひとつを見ると、普通のコップと傘ですが、組み合わせられることによって不思議な雰囲気が引き出されています。マグリットは、水の入ったコップを100回以上スケッチする中で、傘という表現にたどり



ルネ・マグリット《ヘーゲルの休日》1958年
クルール・デュ・タン画廊所蔵

着きました。

どうして傘が出てきたのでしょうか？またマグリットは、どうして傘の上にコップを乗せたのでしょうか？

重要なのは、マグリットの考えを当てることではなく、皆さんがこの絵からどう解釈を引き出すかです。

この絵の題名は《ヘーゲルの休日》。ドイツ観念論を代表する哲学者G.W.F.ヘーゲルの弁証法を学ぶと、さらにこの作品への理解が深まるはずです。

それでは、「デペイズマン」を用いてスケッチしてみましょう。

モチーフを自由に選び、 任意の場所に置いてスケッチしてください。

🕒 2時間 📄 描くもの(紙・筆記用具など)

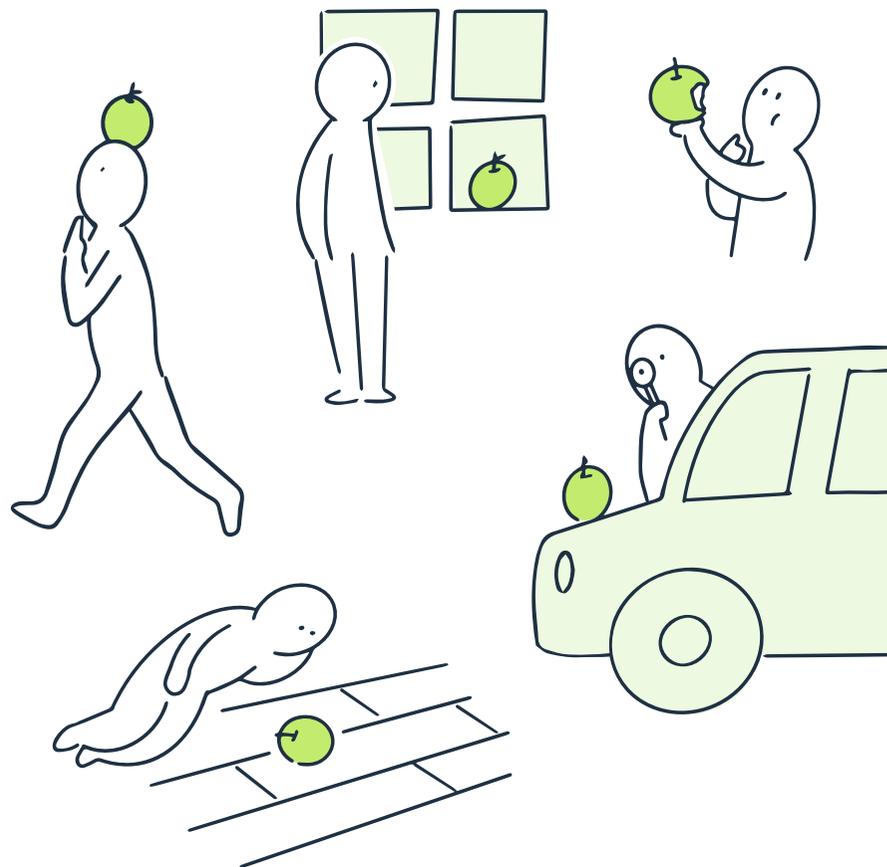
モチーフが持っている文脈と、場所が持っている文脈を組み合わせることで、予想外の意味や状況が生まれることを考えましょう。

誰もがすぐに理解できる、常識にとらわれたものの見方だと、組み合わせは面白くなりません。

モチーフを持って歩き回ってみたり、落としたり転がしてみたり……頭だけでなく体もよく使うとどうなるでしょうか。

Point

- 対象をよく観察し、日頃見落としているような性質を見つけましょう。
- 対象を大胆に組み合わせて、違和感や意外性を発生させましょう。
- 重要なのは、「上手く描けている」ことよりも、新しい意味や文脈が生まれていること！



描き上がったら、
お互いの作品をみて話し合ってみよう。
どんな意味や文脈が発見できる？



CHAPTER 2

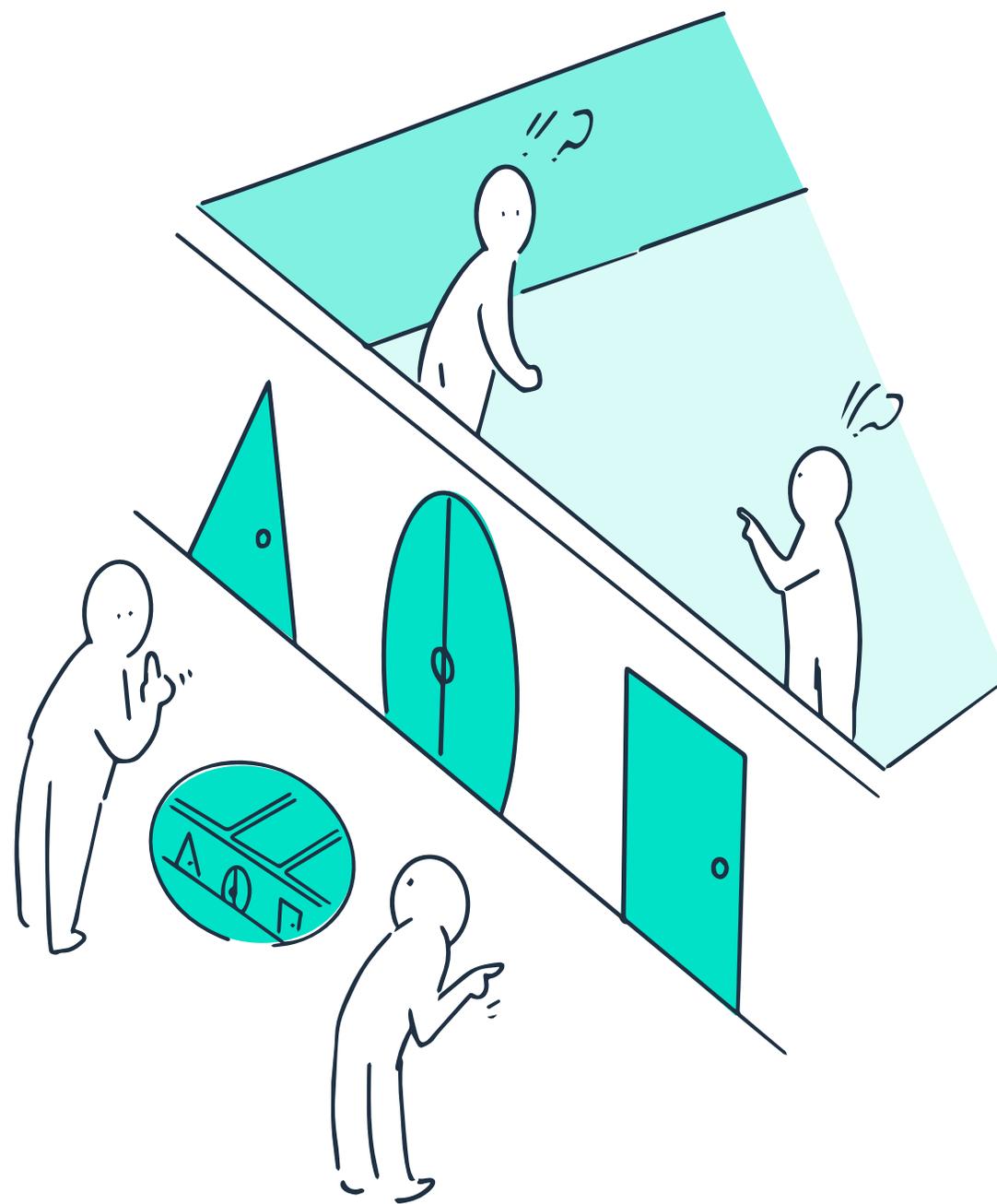
批判力 を鍛える

私たちの行動は、その理由は
どこからやってきたのだろう。
私たちは、本当に自由だろうか？

批判力とは？

このトレーニングでの「批判力」は、誰もが行う「無意識的な行動」を深く考察するために用います。私たちは日常の行為や環境について特に意識することなく、当たり前のもので生活しています。しかし、実はこの人間の無意識を利用して、社会のさまざまなものがデザインされています。

このことは行動経済学、アフォーダンス、非言語コミュニケーションなどの理論からも理解することができます。



1

対話する

1 以下の条件に当てはまる椅子を探して選んでください。インターネットでも、身の回りにもあるものでも結構です。

🕒 30分

交渉の
ための椅子

恋人同士
のための椅子

嫌いな人との
対話の
ための椅子

親子の会話
のための椅子

2 椅子を選んだ後に、以下についてグループで話し合ってみましょう。

🕒 30分

選んだ理由は
なんですか？

座ってコミュニケーション
する時間はどれくらいですか？

椅子の座り心地は？

椅子を
どう配置しますか？

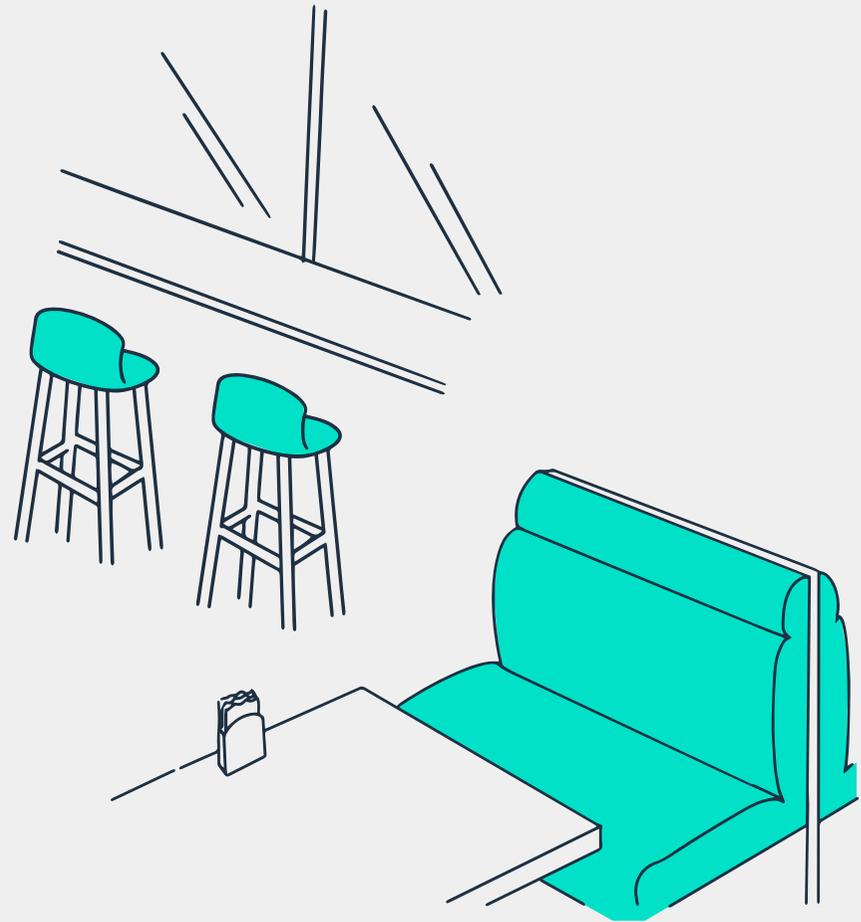
どんな感情が
生まれると思いますか？



Column

モノが人の行動をコントロールする

飲食店などに置かれた椅子を、ほとんどの人は意識することなく使っています。しかし、企業や店舗は、お客様の行動、希望する滞在時間、椅子によって生まれる感情などを想定してデザインしています。店舗の椅子が硬かったり、必ずしも座りやすくなかったりするのは、一定の時間を過ぎると「帰りたい」と思わせることで、回転率をコントロールしようとしているのかもしれませんが。



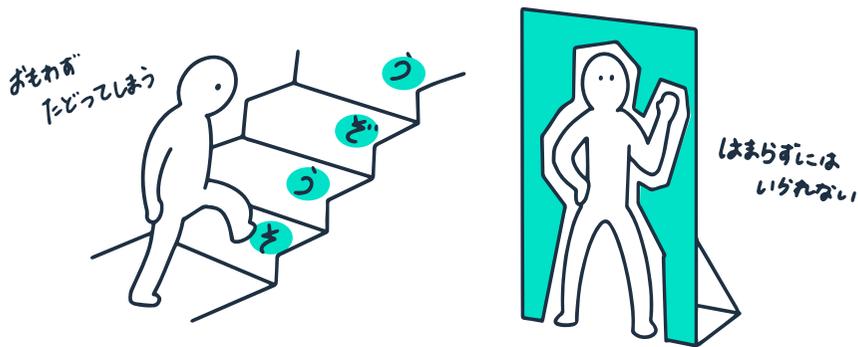
2 制作する

“美しき罫”を考案してください。

🕒 2時間 📄 身の回りにあるもの

このワークでの罫とは、無意識の行動や認知バイアスに、批判的考察を与えるものとして考えます。広義に罫を考えると、社会の中のあらゆる場所に罫は存在します。

素材は身の回りにあるもの何を使っても結構です。思わずハッとしてしまう、悔しいけれど見事にやられてしまうような“美しき罫”は生まれるでしょうか。



Column

「美しい」ということ

「美しい」という言葉は、美術においては単純な言葉ではなく、多様な意味を持っています。花が美しい、富士山が美しい、綺麗な人が美しい……そういったステレオタイプな価値ではありません。実際に人間は、一見すると美しいとは言えないようなものなど、ありとあらゆるものの中に美しさを見出します。残酷なものの中にある美しさ、儂さの中にある美しさ、数学的な美しさ、詩的な美しさなど、実に多様です。このワークでは罫の考案を単にいたずらと考えるのではなく、**美しさ=価値創造**として捉えましょう。



私たちの無意識を意識させる“罨”

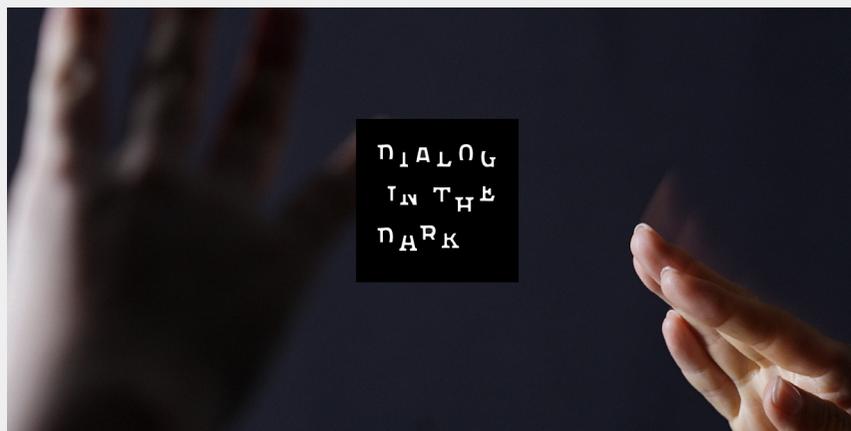
ここでは、非日常的な動作を通じて、人の無意識の行動や眠っている感覚に焦点を当てようとする2つの事例をご紹介します。

ダイアログ・イン・ザ・ダーク

完全に光を遮断した“純度100%の暗闇”の中で、視覚以外の感覚を駆使して日常生活のさまざまなシーンを体験するソーシャル・エンターテインメント。参加者は数人のグループとなり、事前に白杖を渡され、「アテンド」と呼ばれる視覚障害者のスタッフの案内を受けながらコミュニケーションを楽しみます。

視覚を遮断することで、参加者は普段意識することのない身体感覚を意識し、同じ空間にいる他者を注意深く認識することになります。

このアプローチは、楽しみながら気づきを得られる体験型研修として、数多くの企業の社員研修にも用いられています。



<https://did.dialogue.or.jp>



私たちの無意識を意識させる“罫”



© 2005 Estate of Madeline Gins.
Reproduced with permission of the Estate of Madeline Gins.
Photo by Mastaka Nakano

三鷹天命反転住宅 In Memory of Helen Keller

芸術家／建築家の荒川修作+マドリン・ギンズによる、世界で最初に完成した「死なないための住宅」。全部で9戸の集合住宅は、内外装に14色の鮮やかな色が施され、一部屋一部屋の色の組合せが全く異なります。

この住宅には、さまざまな身体能力の違いを越えてそれぞれに合った使用の仕方があり、3歳の子どもが大人より使いこなせる場所もあれば、70歳以上の大人にしかできない動きも生じます。

与えられた環境・条件を当たり前と思わずに過ごしてみるだけで、今まで不可能と思われていたことが可能になる（=天命反転）かもしれない。荒川修作+マドリン・ギンズは「天命反転」の実践を成し遂げた人物として、ヘレン・ケラーを作品を制作するうえでのモデルとしています。

<http://www.rdloftsmitaka.com>



CHAPTER 3

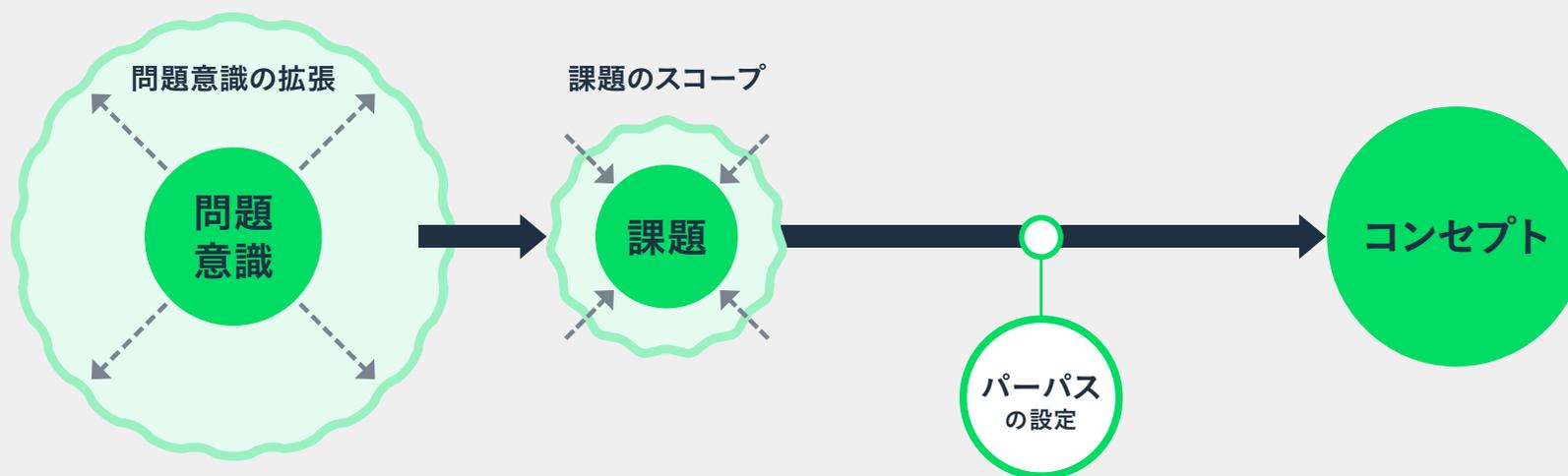
構想力 を鍛える

私たちが本当にほしいものは何だろう？
今ここにはない答えは、
まだ立てられていない問いの中にある。



「構想力」トレーニングの流れ

CHAPTER 3では、グループでの対話と共創を通し、課題発見から課題解決のためのコンセプト開発までを実践します。



WORK1 課題を設定する | 約4時間

各自の身近にある問題の中から、グループで取り組むテーマを1つ決め、課題の範囲を定める。

使用する
ワークシート

WORK2 視座を創造する | 約3.5時間

課題に取り組むグループのパーパス（社会的存在意義）を設定する。

使用する
ワークシート

WORK3 コンセプトを開発する | 約3時間

課題解決のためのより具体的な方法を検討し、実社会への展開に向けたコンセプトを可視化する。

構想力とは？

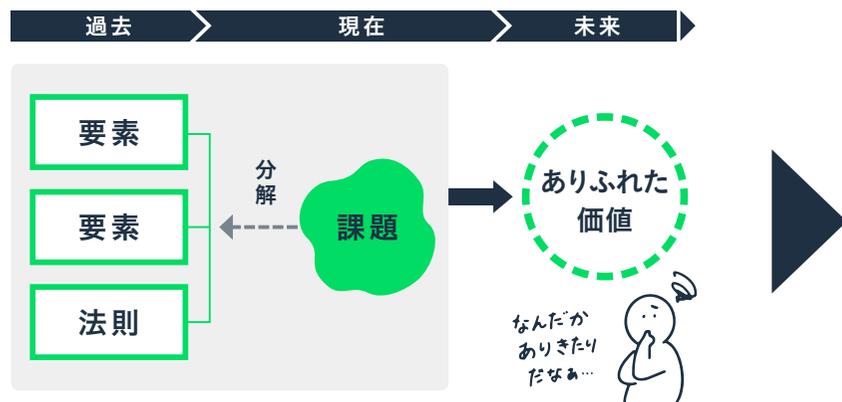
「構想力」とは、あるべき未来をビジョンとして描き出すための力です。

現代社会を取り巻く問題はつねに変化し続けており、複雑で予測が困難です。従来の課題解決型のアプローチだけでは、社会に新しい価値を打ち出すことが難しい時代を

迎えていると言えます。

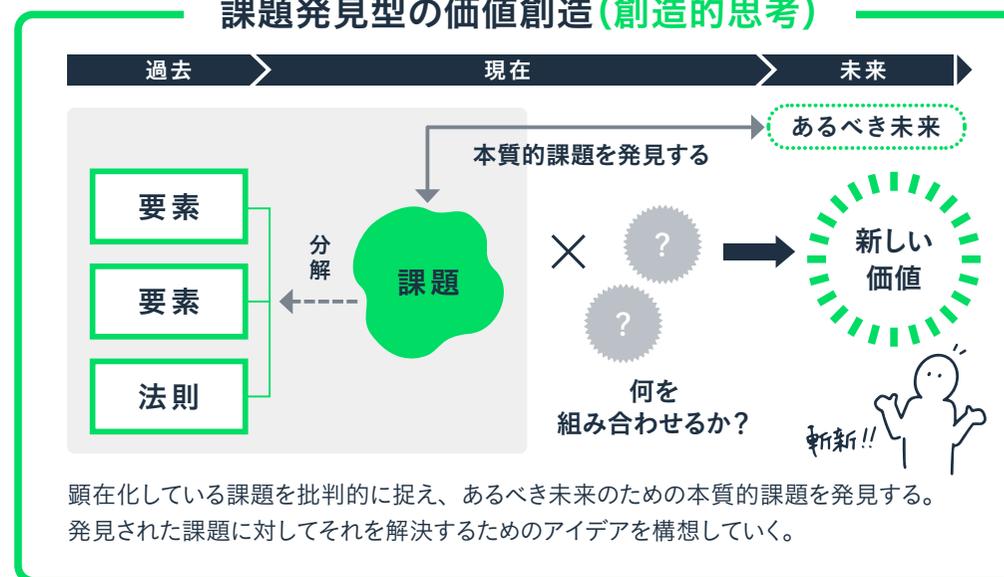
観察力と批判力によって解決すべき本質的課題を発見し、さらにその課題を克服した先にある未来の姿を描き出す**創造的なアイデア**こそが、真の価値創造や社会的イノベーションを可能にするのです。

従来の課題解決型の価値創造(分析的思考)



課題の要因を分析し、ロジカルな思考で解を導き出す方法。複雑で変化の激しい社会では、すでに顕在化している課題を解決するだけでは革新的な価値創造が難しい。

課題発見型の価値創造(創造的思考)



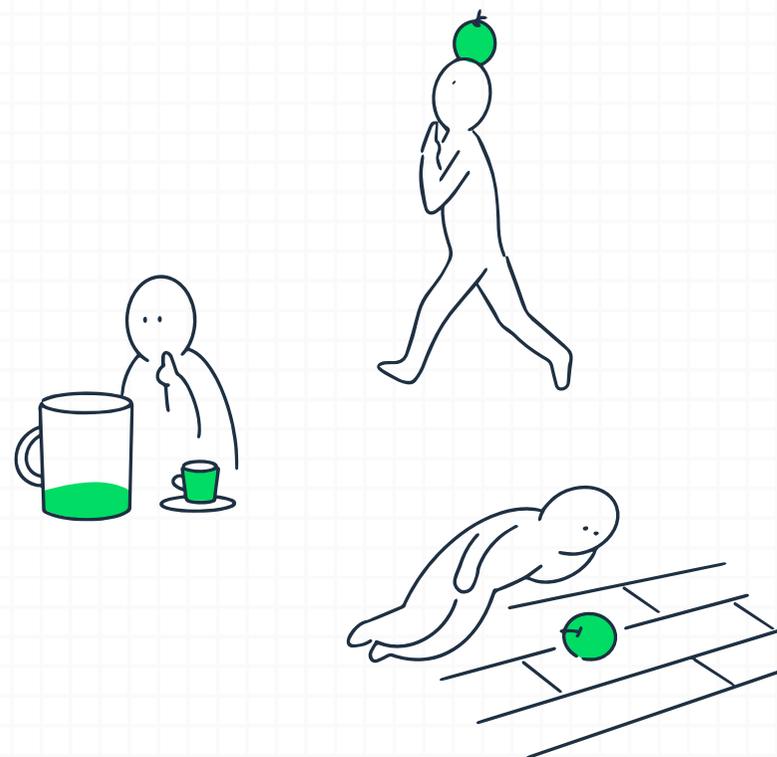
顕在化している課題を批判的に捉え、あるべき未来のための本質的課題を発見する。発見された課題に対してそれを解決するためのアイデアを構想していく。

「構想力」トレーニングのヒント①

創造的なアイデアとは？

「これまでにない新しいアイデアを生み出す」というと、一部の天才にしかできないことのように聞こえますが、実はそうではありません。アイデアの発想は誰にでも可能です。ポイントは「既存の要素を組み合わせる」、そして「組み合わせるために新しい事物の関連性を見つけ出す」こと。身の回りのヒット商品やサービスを見渡してみると、このことを実感できると思います。

創造的なアイデアは、何もないところにいきなり現れるものではありません。CHAPTER 1・2でトレーニングしたように、批判的思考を持ち、物事をよく観察することがアイデアのタネとなるのです。



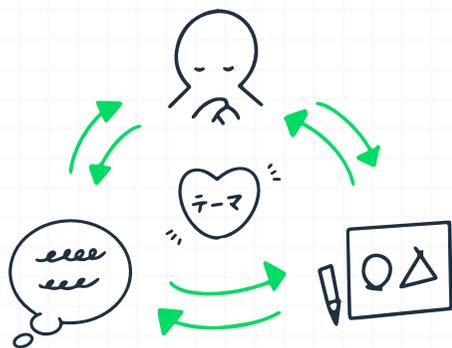
Point

- アイデアとは既存の要素の新しい組み合わせ。
- 新しい組み合わせを作り出すには、事物の関連性を見つけ出すことが重要。

「構想力」トレーニングのヒント②

グループワークのためのマインドセット

グループでの対話と共創をより豊かなものにするために、これらのことを意識しましょう。

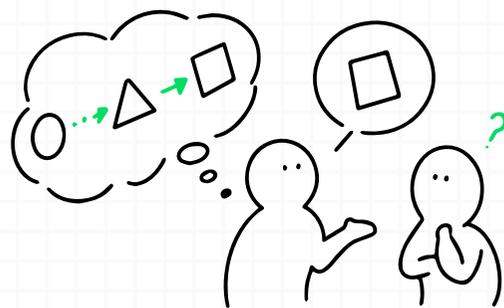


夢中になれるテーマと粘り強く向き合う

夢中になれるテーマに対し、思考を休めること、働かせること、実際に具現化することを行き来しながら、粘り強く向き合い続けましょう。すぐにわかりやすい答えを出そうとしないことが大切です。

自分や相手のメンタルモデルを知る

メンタルモデルとは、もともとは認知心理学の言葉で、人間が無自覚のうちに持っている思い込みや価値観のこと。これを意識することで、自分や相手がある思考に至った前提を、批判的に捉え直すことができます。



個の思考とグループでの対話を行き来する

対話とは、意思決定などのゴールが定められた議論とは違い、心理的安全性が担保された状態で新たな意味づけを行う話し合いのこと。グループの対話では異なる思考を拒絶せず、包摂することを考えましょう。



グループの中と自分の中の多様性を意識する

異なる背景や価値観を持つ人々が共にビジョンを描けるということが、創造的なアイデア（＝既存の要素の新しい組み合わせ）のカギになるはず。また、多様性は集団の中だけではなく、個人の中にも存在します。自分の中の多様性を意識し、多角的に問題を考えましょう。

課題を設定する

🕒 合計4時間

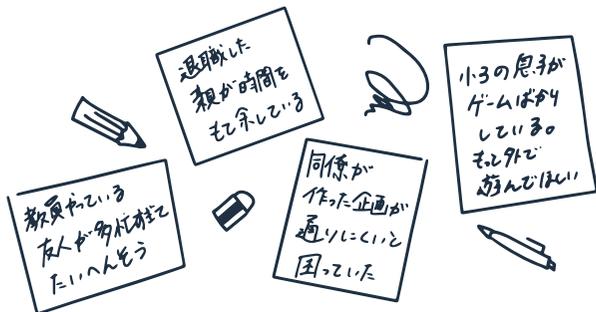
それではグループワークを実践していきましょう。

WORK1では、これからグループで取り組む課題を設定します。まずは各々の問題意識をグループで共有し、より解決すべき課題へとスコープを定めていきます。

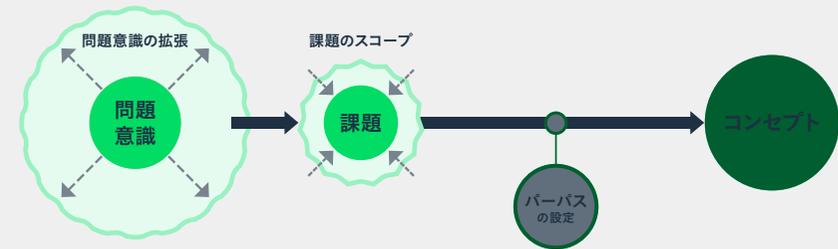
[STEP1] 問題意識を広げる

まずは、できるだけ身近にある困りごと、解決したいことを各自ポストイットに書き出しましょう。主観的になりすぎないように、家族、友人、勤め先など、**自分以外の人に**
関する問題を考えてみましょう。

🕒 10分 📝 ポストイット



「構想力」トレーニングの流れ



次に、各自の困りごとをグループで共有し、取り組む問題を一つ決めましょう。粘り強く取り組めるように、全員が夢中になれる、対話が弾むものであることが重要です。

🕒 50分

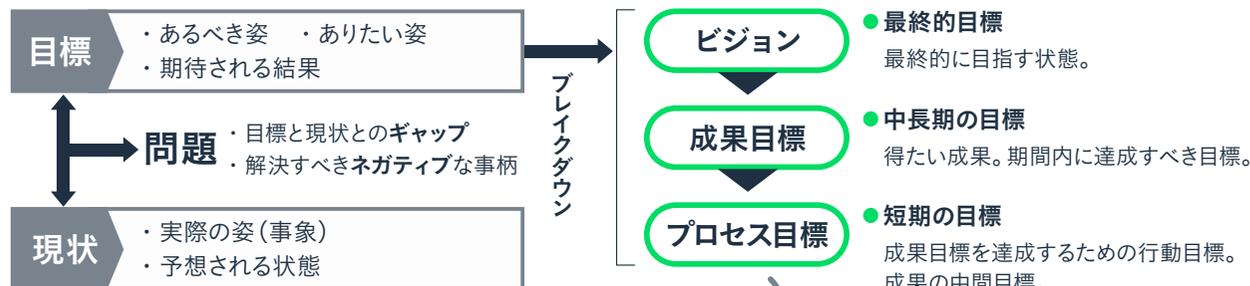


[STEP2]
目標をブレイクダウンする

グループで取り組む問題が決まったら、それが解決された理想の姿（＝目標）を、具体的かつ長期的に考えてみましょう。「ビジョン」→「成果目標」→「プロセス目標」の順にブレイクダウンしていきますが、考える途中で前の段階に戻って修正したりしても大丈夫です。

特に達成したいものはどれかという観点で、重要度も決めてみましょう。

🕒 60分 📄 問題設定シート



問題設定シート

▼ 目標		▼ 今回の重要度
ビジョン	例：心身健康な子供の成長。	○△×
成果目標	例：運動能力がアップする。体育の評価を上げる。	○△×
プロセス目標	例：運動習慣をつける。	○△×

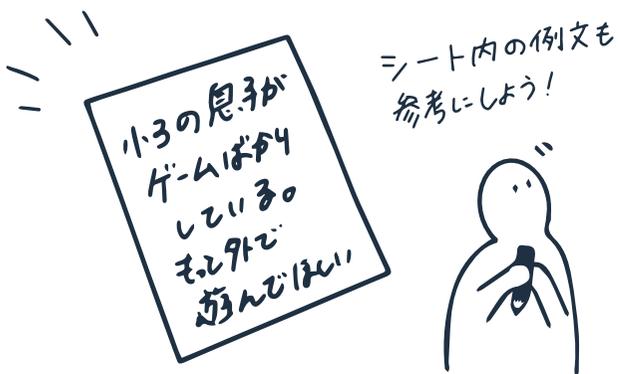
▼ 現状	
ファクト	例：現状は運動習慣がなく、ゲームばかりしている。
インサイト	問題に関わるステークホルダーごとに整理してみましょう。 例：子供→運動は面白くないと思っている。 親である私→運動習慣がないのは健康的でなく、外で遊んでほしいと思っている。

▼ 問題	
目指す目標と現状のギャップは何か？	例：現状はプロセスの目標に対して乖離がある。運動習慣がなく、ゲームに時間を取られていることが問題である。

[STEP3] 問題を整理する

目指す目標が決まったら、その実現に向けて、改めて問題を客観的に整理してみましょう。起こっている状況を「ファクト」と「インサイト」に分解し、目指す目標とのギャップ=問題が何であるかをグループで深掘りしていきます。

🕒 60分 📄 問題設定シート



ファクト

●実際に起きたこと、事実

主に「過去」についての私感を交えない事実、事象に関する情報。

インサイト

●ファクトから得られる示唆や洞察

事実から得られる「いま、何が起きているか」「これから何が起きるか」に関する示唆や洞察。主に「いま」と「これから」に関する情報で、各自のメンタルモデルに基づく。

問題設定シート

▼目標		▼今回の重要度
ビジョン	例：心身健康な子供の成長。	○△×
成果目標	例：運動能力がアップする。体育の評価を上げる。	○△×
プロセス目標	例：運動習慣をつける。	○△×

▼現状	
ファクト	例：現状は運動習慣がなく、ゲームばかりしている。
インサイト	問題に関わるステークホルダーごとに整理してみましょう。 例：子供→運動は面白くないと思っている。 親である私→運動習慣がないのは健康的でなく、外で遊んでほしいと思っている。

▼問題	
目指す目標と現状のギャップは何か？	例：現状はプロセスの目標に対して乖離がある。運動習慣がなく、ゲームに時間を取られていることが問題である。

[STEP4] 課題を設定する

問題解決のために最もすべき事柄を課題として抽出します。これまで整理した現状と目標の差を埋めるためにやるべき、より本質的な事柄は何でしょうか。その要因は何でしょうか。グループで話し合しましょう。

60分 課題設定シート

Point

- STEP1~4を振り返りましょう

本当に問題はそれだけ？ なりたい姿は本当にそれでいい？ 状況を分析する際は、見落としている要素がないか注意深く確認しましょう。



課題設定シート

CHAPTER 3 | WORK 1 | 構想力を鍛える | WORKSH

▼ 要因	箇条書きで書き出しましょう。 問題の本質に関わっているか、深い仮説から解決策を考えられそうかという観点で優先順位もつけてみましょう。 例：・運動する時間がない ・運動する動機がない ・ゲームは楽しい ・楽しい運動がない ・外で遊ぶことが良いと思われがち
問題が起きる背景には何かがあるのか？	
▼ 課題	例：ゲームのように楽しめる運動習慣はできないのか？
もっとも解くべき事柄は何か？	

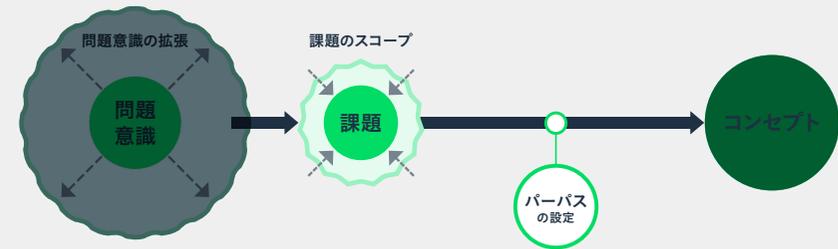
視座を創造する | 合計 3.5 時間

ここからは、WORK1で設定した課題を解決するための方針を立てていきます。

WORK2で重要になるのは、課題に取り組むグループのパーパス（社会的存在意義）を明確にするということです。

企業活動にとってこの視点は今や欠かせないものとなっています。

「構想力」トレーニングの流れ



Column

パーパスとは

近年ビジネスにおいて注目を集める「パーパス」という概念。「社会的存在意義」と言い換えられるこの言葉は、**企業は何のために存在するのか、社会においてどのような責任を果たすのか**を意味します。気候変動などの社会課題が深刻さを増す中、政治不信やメディア不信は世界共通の現象となっており、企業が社会課題についてどのようなス

タンスをとるかに対して消費者（特に市場影響力の高まるミレニアル世代・Z世代）は大きな関心を寄せています。

社会的責任と企業利益は従来相反するものと思われていましたが、社会課題に向き合うことこそが高い価値につながり、経済価値を生み出す時代へとシフトしているのです。

Column パーパスとは

パーパスとビジョン/ミッションの違い

企業経営において同じく重要と言われるビジョンやミッションとパーパスの違いは、船になぞらえることができます。

ビジョン/ミッションは、企業がなりたい姿を一人称的に表すのに対し、パーパスはどのような社会を作りたいかを三人称で表します。ビジョン/ミッションがその企業しか乗ることのできない「小さな船」ならば、**パーパスは提唱者である企業とそれに共感する多くのステークホルダーが共同でつくる「大きな船」**であると言えます。

ビジョン/ミッション (小さな船)

未来に向けて「こうありたい」という 目指す姿や方向性

一人称
(企業やブランドがどうなりたいか)



パーパス (大きな船)

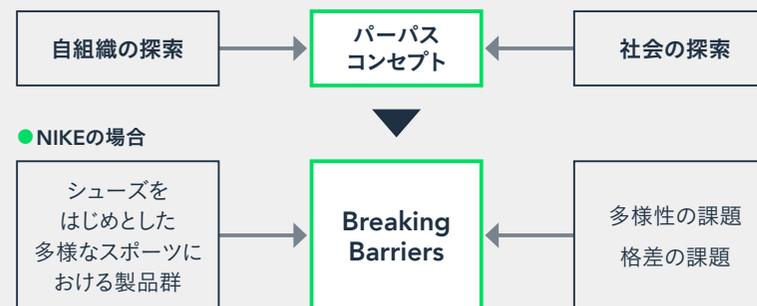
社会にどのようなよいインパクトを与えられるか

三人称
(どのような社会を作りたいのか)



パーパスはどうつくられるか

パーパスは、歴史的資産や強み、価値観といった自組織のDNAと社会からの期待が重なるところから生まれます。そのプロセスは①自組織の探索、②社会の探索、③統合と言語化、④具現化、の4ステップに分けられます。特に③の統合のプロセスは、自組織と社会を共存させるための新たな概念を生み出す、まさに「創造的思考力」が必要とされる場面と言えるでしょう。

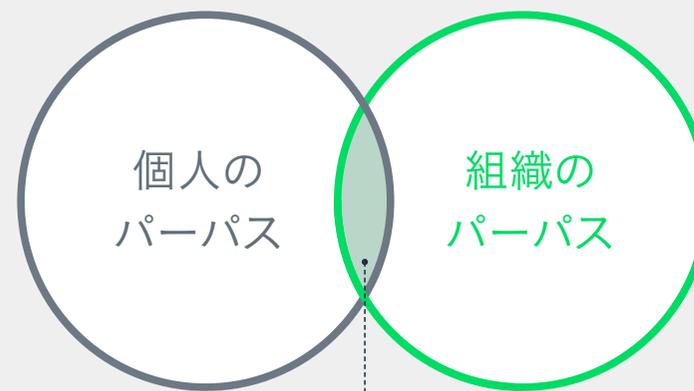


Column パーパスとは

パーパスと次世代リーダーシップ

NASAで働く清掃員が「私の仕事は床をモップがけすることではなく人類を月に送り出すことだ」と答えたという有名なエピソードがあります。同様に、組織のパーパスと従業員個人の仕事を結び付ける手助けをすることが、次世代のリーダーシップには求められるでしょう。多様なメンバーが自立的に働くことが、変化に対して柔軟な組織づくりには不可欠だからです。

また、コロナ禍によって各々が生き方や働き方を見つめ直す中で、従業員をつなぎ止めるという意味でも、組織がパーパスを提示することは重要であると言えます。



組織と個人のパーパスを結び付けることが重要



参考：
岩寄博論・佐々木康裕 (2021)
『パーパス 「意義化」する経済とその先』
株式会社ニューズピックス



[STEP1]
パーパスを設定する

課題に対するグループのパーパスを明確化します。

どのような社会変化を起こしたいか、そのためにグループはどうあるべきか、どのようなステークホルダーを巻き込む必要があるか、対話を通して言語化していきましょう。

🕒 120分 📄 パーパス設定シート

この船を共につって行くのはどのような人々でしょうか。その人々を取り巻く環境もあわせて考えましょう。

課題にまつわる社会はどう変化すべきでしょうか。できるだけ多角的に考えてみましょう。

CHAPTER 3 | WORK 2 | 構想力を鍛える | WORKSHEET

パーパス設定シート

▼ 中長期起こしたい変化／実現したい世界	
現状	例：現状は～で、～である。
➡	
将来	例：将来～が実現し、～な社会になっている。
▼ 変化を共にしたい対象	
対象	例：取り組み課題に対して、変化を共に起こしたいのは～である。
対象を取り巻く環境や変化	例：～の環境は～になっているが、～な変化もあり～とも言える。
▼ 変化を起こすグループ	
なぜこの課題に取り組むのか？	例：～なメンバーが集まっており、～だ。～な思いがあり～な未来を作れるから～。
どんなグループであるべきか？	例：例えば～のような人。
パーパス	例：～を解決することで、～な社会を作る。

このグループにしかできないこと、このグループだからこそできることは何でしょうか。十分に探索しましょう。

このグループのパーパスをできるだけ簡潔に表現しましょう。

[STEP2]

成功イメージをつくる

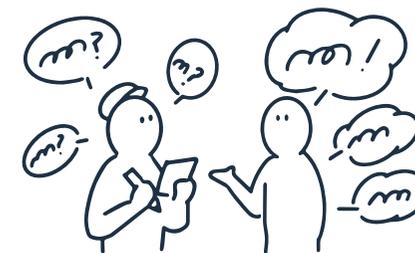
課題とパーパスが設定できたところで、プロジェクトの未来の姿をイメージしてみましょう。

皆さんが取り組む課題がこのプロジェクトによって解消された未来のイメージを膨らませ、妄想してみてください。グループに共有される強い成功イメージは、具体的な解決策を考えていく際にも揺るぎない指針となります。道に迷ったときにはこのイメージを思い出しましょう。

▶ Role playing

プロジェクトが成功し、
メディアの記者から取材を受けたら？

記者役と回答者を1人ずつ決め、このプロジェクトについて取材のロールプレイをしてみましょう。聞き役のメンバーは、認識の齟齬がないかメモを取りましょう。



🕒 30分

📝 メモが取れるもの

〈質問例〉

Q ○○さんにお聞きします。
このプロジェクトのきっかけは
何でしたか？

Q 誰にこの成功を
伝えたいですか？

Q なぜ取り組もうと思ったのですか？

Q どのような人にこのプロジェクトを
もっと知ってほしいですか？

Q これまでに、
どのような苦労がありましたか？

Q もっと、取り組みたかった
ことはありますか？

Q このプロジェクトは、社会に
どのような影響を与えたのでしょうか？

ロールプレイが終わったら、聞き役からのフィードバックを通して、グループの共通認識をすり合わせます。もしロールプレイを通して、これまでのワークで見落としていた観点が見つければ、適宜修正しても大丈夫です。グループで共有できたイメージをクリエイティブブリーフに整理していきましょう。

🕒 60分 📄 クリエイティブブリーフ

このプロジェクトの指針となる成功イメージを明文化しましょう。メンバー皆がしゃくりくる言葉になっているでしょうか。

ロールプレイを通して、パーパス設定シートからアップデートする箇所があれば反映しましょう。

あの回答は
こういう意味かな？



そうだね



というより...

または...



CHAPTER 3 | WORK 2 | 構想力を鍛える | WORKSHEET

クリエイティブブリーフ

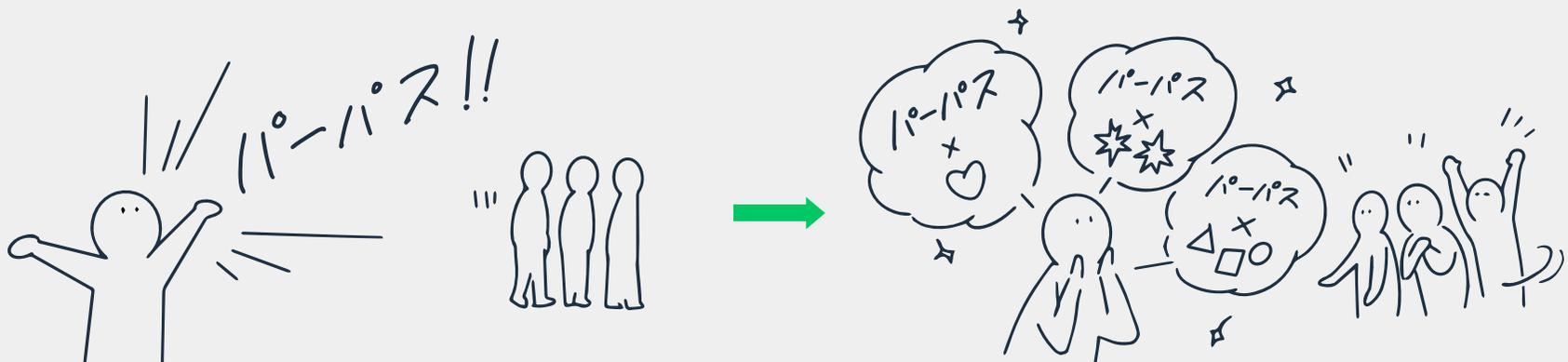
パーパス	例：～を解放することで、～な社会を作る。	
▼ 中長期起こしたい変化 / 実現したい世界		
現状	例：現状は～で、～である。	➡
将来	例：将来～が実現し、～な社会になっている。	
▼ 今回の取り組みに関して		
目的	例：～を解決する～を作る。	
課題、社会環境	例：～な社会環境の変化から、～な問題を引き起こしている～を～のように解消する。	
ゴール、成功イメージ	例：～の課題の中でも～をまずは解消し、～な状態を目指す。	
対象	例：～の課題を引き起こしている、～の～な～。	
対象のインサイト	例：～という潜在的な認識があるため、～になりづらいが、～な行動は取りやすい。	
トーン	どんな雰囲気伝えるか、NG事項はあるかななどを挙げてみましょう。 例：重いテーマではあるが、明るく、軽やかな解決を目指したい。	

Column

パーパスを人に「伝える」ために

パーパスに注目が集まっているとはいえ、その倫理的な「正しさ」だけで誰かに届くことはほとんどないでしょう。
人々が反応するのは、正しいだけでなく、面白い、カッコいい、痛快など感情が動くメッセージが届いたとき。 適切

なコミュニケーションやクリエイティブと組み合わせることでパーパスは初めて消費者に伝わり、インパクトを持ち得ます。「良い子」「真面目」だけで終わらせない工夫の試行錯誤が必要なのです。



コンセプトを 開発する

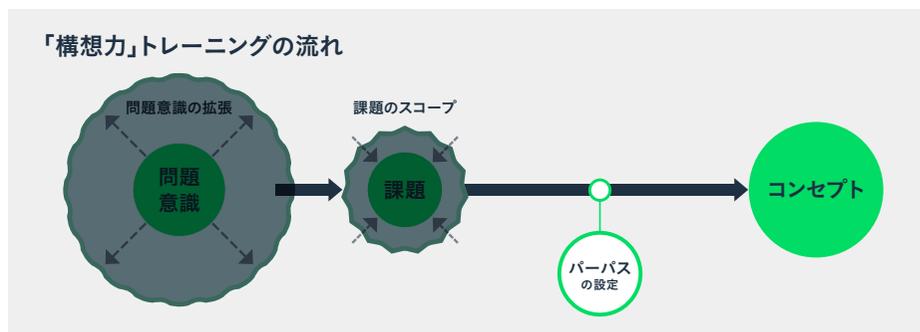
合計 3時間

いよいよ最後のワークです。

ここまで描いてきた未来、起こしたい変化を実現するためのコンセプトを形づくっていきます。

コンセプトとは、作品や商品の全体をつらぬく骨格となる発想や観点のこと。

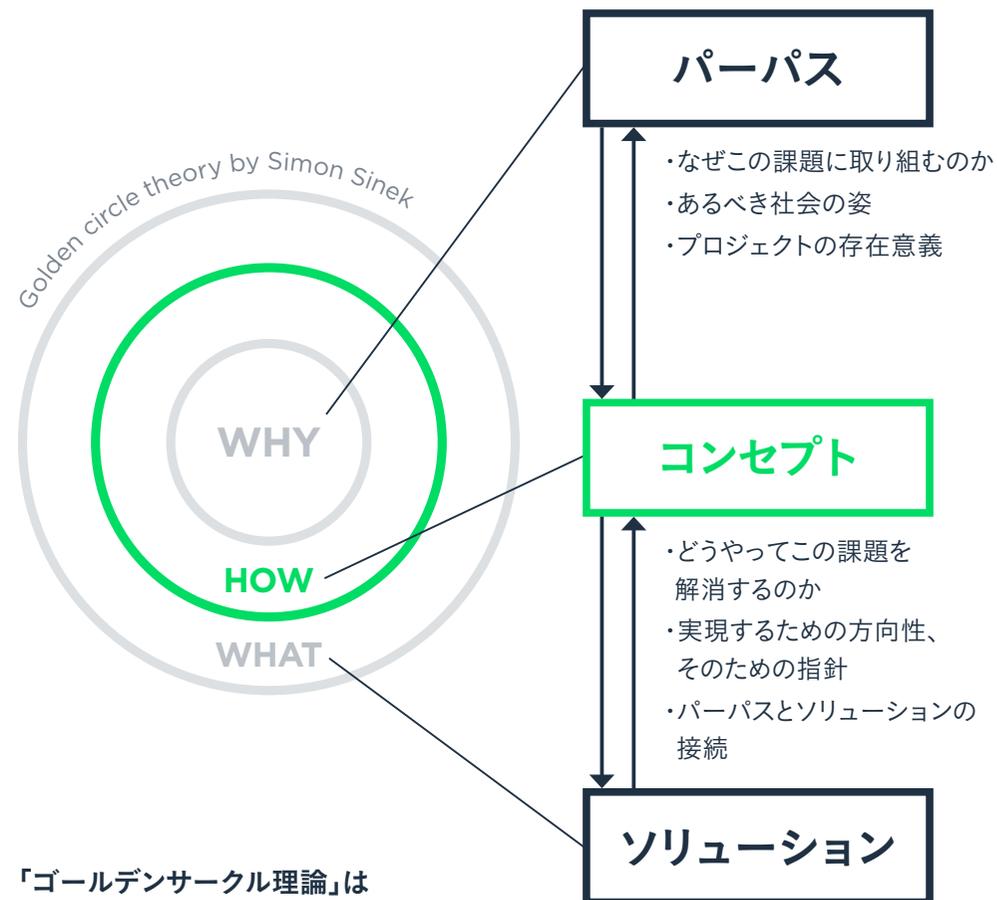
まずはより革新的な観点を模索するため、大胆にアイデアを発散させます。最後に、最も実現すべきアイデアへと収束させ、本質的かつ斬新なコンセプトを導き出していきます。



自由にアイデアを出し合うフェーズと、
勇気を持って絞り込むフェーズを意識的に分けることが重要！

良いコンセプトとは？

良いコンセプトは、なぜこの課題に取り組むのかというパーパスを内包し、解決のための打ち手の指針となります。実際のプロジェクトでは実現可能性を考慮する必要がありますが、ここは創造的思考力のトレーニング。既成概念への「問い」を投げかけるような、チャレンジングでインパクトのあるコンセプトを考えましょう。



「ゴールデンサークル理論」は課題解決にも当てはめられる

ゴールデンサークル理論:優れたリーダーは「何を (What)」「どうやるか (How)」の前に「Why (なぜやるか)」という本質的な問いから始めることで人や組織を動かすという理論。マーケティングコンサルタントであるサイモン・シネックが2009年TEDトークで提唱した[※]。

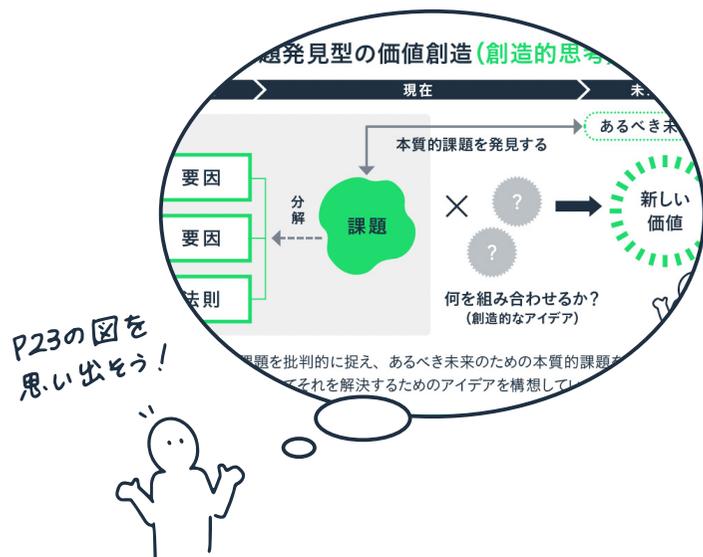
※ Simon Sinek 「How great leaders inspire action」 https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action (2022年3月23日閲覧)

[STEP1] アイデアを発散させる

ここまでのワークで、取り組むべき課題とそのための視座を定めました。ここからは発想を飛躍させ、アイデアを発散させていきます。アイデアとは既存の要素の組み合わせであることを思い出しましょう。課題に異質なものを「組み合わせる」ことで何が見えてくるでしょうか。

コンセプトのアイデアをそれぞれポストイットに書き出し、共有しましょう。

🕒 90分 📄 ポストイット



Point

- 課題をよく観察し、何かと組み合わせる糸口を探しましょう。
- ここは発想を飛躍させるフェーズ。非現実的でもかまわずに、意外性、新規性のあるアイデアを考えましょう。
- ソリューションを考えようとしないこと。いきなり具体的な打ち手を考えようとすると、発想が飛躍せず凡庸なアイデアになってしまいます。



Column

オズボーンのチェックリスト

ブレインストーミングの生みの親であるアレキサンダー F. オズボーンが考案したアイデア発想法の一つ。課題についてこれらの問いの答えを考えることがヒントになるかもしれません。

1 転用

- ・新しい使い方はないか？
- ・改良したら違う使い方ができないか？

4 拡大

- ・時間、頻度、さらなる価値、成分を追加できないか？
- ・強く、高く、大きく、長く、厚く、重くできないか？
- ・複製、掛け合わせ、誇張したらどうか？

7 置換

- ・要素を入れ替えられないか？
- ・違うパターンや配置ではどうか？
- ・原因と結果を逆にできないか？

2 応用

- ・似たようなものはないか？
- ・過去に事例はないか？
- ・真似できるものはないか？

5 縮小

- ・凝縮、小型化できないか？
- ・小さく、低く、短く、狭く、軽く、控えめに、頻度を少なくできないか？
- ・省略、合理化、分割できないか？

8 逆転

- ・反対、後ろ向き、上下逆さま、裏返しにできないか？
- ・役割を転換できないか？

3 変更

- ・ひねりを加えられないか？
- ・意味、色、動き、におい、味、形式、形状を変えたらどうか？
- ・その他に変えられるものは？

6 代用

- ・他の物や人で代用できないか？
- ・他の材料や物質で代用できないか？
- ・違う工程や場所、時間、アプローチではどうか？

9 結合

- ・混ぜたり組み合わせたり、一つにまとめたりできないか？
- ・統合、結合、合体できないか？

[STEP2] アイデアを収束させる

意外性のある、面白い、ワクワクするアイデアは出てきたでしょうか。ここからはいよいよコンセプトメイクです。グループのアイデアを絞り込み、一つの革新的なコンセプトへとまとめ上げていきます。

良いコンセプトとは、パーパスを内包し、課題解決のための打ち手の指針となるものです。

グループの課題とパーパスにとって最も本質的で、ソリューションのアイデアが湧いてくるようなコンセプトは何か。対話を通してメンバー全員の共通認識をつくり、キャッチコピーやビジュアルなど自由に可視化しましょう。

🕒 90分



Point

- ここはより良いアイデアを見極めるフェーズ。面白さや奇抜さだけでなく、課題の本質に込められるものを選びましょう。
- 後戻りするのを恐れないこと。ある程度議論が進んできても、違和感がある場合はそのままにせず、課題やパーパスに戻って考え直すことも大切なプロセスです。
- ありきたりでない、見たことのない新しいコンセプトをつくることにこだわります。これは皆さんの創造的思考力トレーニングの集大成です！

Column

イノベティブなコンセプトのヒント

コンセプトは、ステークホルダー間で認識の齟齬が起きないように簡潔な言葉で設定することをおすすめします。アイデアと同様に、新しい組み合わせを意識します。

実際にイノベティブなコンセプトは、多くの場合が既製の対象に新しい意味や手法を組み合わせた言葉になっています。

例えば、フィーチャーフォンしかなかった時代に、新しい携帯電話のコンセプトを考えるとしましょう。

- ① 「タッチパネル付きの携帯電話」
- ② 「直感的操作の携帯電話」

2つは似ていますが、どちらのコンセプトがプロジェクトを推進できそうでしょうか。

「タッチパネル付きの携帯電話」は明確な商品像は描けそうですが、「直感的操作の携帯電話」の方がユーザーへの



価値を定義できそうです。

またこの時、実は「携帯電話」が足かせになっている可能性があります。例えば、

「直感的操作のスマートデバイス」

とすると、電話の機能にとらわれずに新たな機能や価値が構想できるようになり、現在のスマートフォンに近い商品像が見えてきます。

このように、身の回りの製品のコンセプトを調べたり、逆算して考えてみると、創造的思考のヒントになるはずです。

例えば、あの有名ブランドのコンセプトは……

- ダイソン「吸引力の変わらない、ただひとつの掃除機」
- スターバックス「職場でも家庭でもない第三の場所」

おわりに

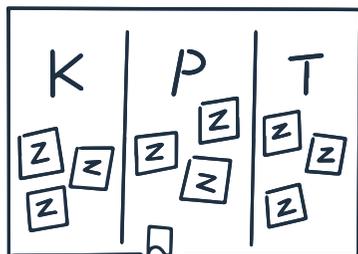
いかがでしたか？

トレーニングを始める前と今と、どのような変化があったでしょうか。ぜひ今回のグループワークの振り返りをしてみてください。

KPTを書き出してみましょう

KPT (Keep, Problem, Try) は、プロジェクトの節目で自分たちの取り組みを振り返り、改善につなげていくためのフレームワークです。一人ひとりが感じたことをグループで共有することで、メンバーどうしが同じ方向を向くことができ、プロジェクトへのさらなるモチベーションアップにもつながります。

 それぞれ
書き出し **5分** / 共有 **15分**



KPT

もともとはシステム開発の領域で使われていた手法で、アメリカのコンピュータープログラマー、アリストアー・コーバーンが考案した。

Alistair Cockburn (2002)
『The Agile Software Development Series』
ピアソン・エデュケーション
(株式会社テクノロジックアート訳)

おわりに

最後に、創造的思考力トレーニングを終えた皆さんに3つのメッセージを贈ります。

大切なのはどう問いを立てるか。 そして正解はどこにもない

革新的な問いは、自ずとその先を考えさせ、人を巻き込んでいく求心力を持ちます。その問いのもとで試行錯誤するうちに、進むべき方向性が見えてくるはずです。どこかにある正解に向かってではなく、つくりたい未来に向かってアクションを起こしましょう。



描いた未来を形にするには 強い意志が不可欠



創造的思考力によって描いた未来を、最終的に実現できるかどうかは、なんとしてでも成し遂げるという意志次第です。なかなか議論が進まなかったり、反発にあったり、実際のプロジェクトはさまざまな逆境に立たされます。そのような中でもプロジェクトの意義と創造性を信じ、貫き通す意志こそが想像を現実に変えるでしょう。

「創造性は才能というよりむしろ習慣。 誰でも、今から身に付けられる」※

——— 心理学者 ロバート・スタンバーグ

このトレーニングで得た視点や気づきを、ぜひ意識して業務に取り組んでみてください。そしてここで終わりではなく、このトレーニングを今までの人生で皆さんが学んできたことを捉え直すきっかけとして、ここからさらに学び続けましょう。





経済産業省

CONCENT

武蔵野美術大学