

# 代表的創造技法

## 1、ブレインストーミング（BS）法

集団で発想する際に、討議になるとアイデアが出ないので、この会議の時はアイデアに対する判断をしないことを原則として、アイデアを出すことに専念するための手法として考えられた手法です。

- 技法分類 発散技法 — 自由連想法、
- 考案者 Osborn.Alex.F（アレックス・F・オズボーン）  
アメリカ大手広告会社 Batten,Barton,Durstine and Osborn 社長
- 開発時期 1939年発表
- 適用対象 集団、全ての層、全職種

### ■4ヶの基本ルール

基本的ルールとして、次の4ルールを定めています。

- 1) 判断の延期  
結果評価は「独自性」「可能性」の視点で数日置いて行う。
- 2) 自由奔放に  
何を云っても良いとの雰囲気作りが大切。
- 3) 質より量  
先ずは数が最優先。
- 4) 結合改善  
誰かが出したアイデアに別の人が便乗して、新しいアイデアを出すことを推奨する。

### ■標準的な注意点

- 1) テーマは具体的に（明確でないときは、より細分化して、具体性を確保する。）
- 2) 全員の顔が見える配置とする。
- 3) 雰囲気作りの上手いリーダーを選ぶ。
- 4) 異なる専門家の構成とする。
- 5) 全てを記録する。（記録員の配置）
- 6) 発想会議は1時間程度とする。

## 2、オズボーンのチェックリスト

新しいアイデアを求めるために、強制的に視野を特定条件に向けるための発想用チェックリスト。

- 技法分類 発散技法 — 強制連想法
- 考案者 Osborn.Alex.F（アレックス・F・オズボーン）
- 開発時期
- 適用対象 集団、全ての層、全職種

### ■オズボーンの発想リスト

- 1) 他への転用は、  
このまま、または改造を加えて、他の分野に利用できないか？（用途発明）
- 2) 他の応用は、  
何か他のものを真似したりすることで付加価値を大きくできないか？

- 3) 変更したら、  
そのものの構成要素を変更して付加価値を大きくできないか？
- 4) 拡大したら、  
何か余分に加えることにより、付加価値を大きくできないか？
- 5) 縮小したら、  
何か要件を削減することにより、付加価値を大きくできないか？
- 6) 代用したら、  
何かの要件を代用することにより、付加価値を大きくできないか？  
代用と変更の区分は明確でない。
- 7) 再配列したら  
仕事の手順等、順位があるものや、物の配置等、配列があるものの変更により、付加価値を大きくできないか？
- 8) 逆転したら、  
通常の逆にするだけで、付加価値を大きくできないか？
- 9) 結合させたら  
他の要素を結合したら、付加価値を大きくできないか？

### 3、K J法

ある問題の解決のために、その問題の解決に関係ある事項を多角的に抽出し、それらを体系的に整理し、その中から論理的に答えを求めようとする技法。

- 技法分類 収束技法 一
- 考案者 川喜田二郎  
文化人類学者、東京工業大学名誉教授
- 開発時期
- 適用対象 集団、全ての層、全職種

#### ■標準的な進め方

- 1) テーマを決定する。
- 2) そのテーマの答えの一つと思える事項を記載したカードを作る（1事項1枚）。
- 3) それらのカードの意味が類似したものを集める。
- 4) 集めたものに、そのグループを代表する表現を付ける。
- 5) 順次上位の束に集める。これ以上に集合することができなくなるまで実施する
- 6) 模造紙等に、各グループ表現の高次元のものから順に配置し、次元の均衡を図りながら全体像を纏める。

#### ■標準的な注意点

- 1) 記載の表現は、各一枚カードに1ケの意味を持つ短い文章とする。
- 2) ボトムアップ型の情報整理が目的、トップダウン型の整理にならないように  
(カードの類似性で集める、既成概念の分類により集めない。)
- 3) 単に一度で終了とせず、問題によっては間に、試行期間、冷却期間を設けながら複数回実施することにより、その向上を図る。