



ひらめき
スイッチ
大全

SWITCH OF IDEA

はじめに

アイデアを生み出すためには

- 1 情報や知識をインプットすること
- 2 いつもと違う視点で物事を見ること
- 3 考え抜いたあとに、気をゆるめること

これが王道です。

でも生み出せない。生み出したい。

そんなときは、偉大な発明をした、作品を残した、商品を開発した、先人たちの「発想の型」を参考にしてもいいかもしれません。

アインシュタインは、「対象になりきること」で相対性理論を導き出したと言

われています。

ステイブ・ジョブズは、「自分が一番ほしいものだけ」をつくって、PCの世界を変えてしまいました。

任天堂は、「すでにある技術（枯れた技術）を使い回し」て、子どもだけでなく家族全員に愛される斬新なゲーム機を生み出しました。

ダイソンは、「あって当たり前なもの（羽根）をなくし」、扇風機の常識を変えました。

いつもアイデアに満ちている人は、そんな「発想の型」をいくつも、いくつも持っています。

だから課題と出会ったときに、考え込まず、ぼんぼん出すことができるのです。

アイデアは偶然の産物ではありません。

アイデアを生むにはきっかけが必要です。

古いものを手放すと、新しいものが入ってきます。

あなたが長年使い古した「発想の型」はもう手放すときがきているのかもしれない。

新しい「発想の型」と出会ったとき

身のまわりにあるあらゆるものが

アイデアのタネだったことに気づくでしょう。

本書で紹介している発想法はすぐに実践できるように、簡略化してご紹介しています。

詳しい方法を知りたい方は、参考文献をご参照ください。

すでに使わなくなったものを 別の使い方ができないか、考えてみる

〈枯れた技術の水平思考〉

もう誰も見向きもしなくなったもの。すでに忘れかけていたもの。そんなものでも、たまにじっくり観察してみること、思わぬ画期的な使い道が見つかることがあります。

任天堂で「光線銃SP」や「ゲーム&ウォッチ」などのヒット商品を手がけた横井軍平さんは、「枯れた技術の水平思考」という独自の哲学を持っていました。

それは、新しい技術開発に莫大な時間や資金を投入するよりも、すでにある技術（枯れた技術）から、本来の目的とは違う使い道を探したほうが、斬新な商品を生み出しやすい、という考え方です。

「光線銃SP（光を使った射撃玩具）」

……太陽電池を電池ではなくセンサーとして、豆電球を照明ではなく弾として
再利用

その哲学は今なお任天堂に息づいています。

「Wii」

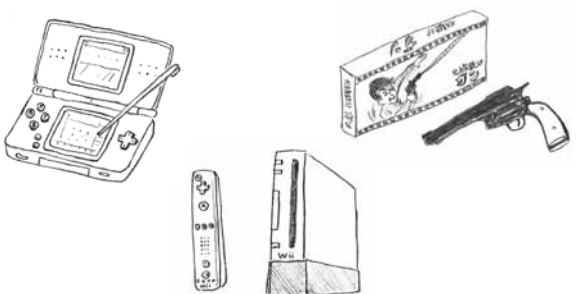
……映像を撮影するためのカメラ部品を、位置情報を把握するセンサーとして
再利用

「ニンテンドーDS」

……携帯情報端末向けに使われていたタッチパネル式のディスプレイをゲーム
で再利用

「本来、娯楽って枯れた技術を上手に使って人が驚けばいいわけです。別に最先端かどうかの問題ではなく、人が驚くかどうかの問題なのだから」

岩田聡（任天堂 代表取締役社長）



なにか「なくせるものはないか？」 考えてみる

ひとつの物事に取り組んでいたり、人とアイデアを出し合ったりしていると、「あれもしたい」「これもほしい」といった思考になっていってしまうものです。

ですが、あれこれアイデアを盛り込んでいると、一体なにか「一番の魅力」だったのか、気づかないうちにぼやけてしまうことがあります。

「なにかあれば十分か？」

もしその方向で考えが行き詰まったら、「なにかなくせるものはないか？」と、引き算の視点に切り替えてみるのはいかがでしょう。

掃除機で有名なダイソンは、「掃除が面倒」「子どもが手を入れたら危

ない」という不満に注目して、いっそ羽根をなくすことはできないだろうか？ という考えに至りました。

そこから生まれたのが「羽根のない扇風機」で話題になった「AirMultiplier（エアマルチプライアー）」です。

扇風機には羽根があるもの。

ダイソンは、何十年も続けていたそんな常識を、「なくせるかも？」という発想ひとつで、壊してしまいました。

「必要なものを考えるのは重要じゃない。

必要じゃないものをどれだけ考えられるかだ」

ステイブ・ジョブズ

出典「ステイブ・ジョブズだったら、こうするね カリスマリーダーの問題解決力」

／桑原晃弥／あさ出版

参考文献「トップ1%の人だけが実践している思考の法則」／永田豊志／かんき出版

