

子どもの思考や行動に基づく発想法の構築 — その2 こども OS 発想法 —

大阪府産業デザインセンター 主任研究員 川本 誓文

キッズデザイン協議会「こども OS 研究会」では、2008 年から子どもの感性に学ぶデザイン発想法の構築をテーマに調査研究活動を開始し、2010 年には子どもの遊びや楽しみの中に見られる9つの基本的欲求に着想を得て、情緒的なデザイン発想言語となる22種類の「こども OS ランゲージ¹⁾」を導き出しました。さらにその2年後、子どもが直面するハザードの予測情報を追加し、アイデア発想ツール「プレイフル・デザイン・カード²⁾」が完成しました。

こども OS 発想法について

●プレイフル・デザイン・カード

前号でお話したとおり、一般的に発想は「連想→想像→創造」という順序で徐々に形作られます。アイデアを発想する上で、基本的な約束事はただ一つ、「今までに出会ったことのない既存の要素を組み合わせること」です。こども OS 発想法では、

要素の片方はアイデアを生み出したい「テーマ」、そして、もう片方は、22 枚のカードの中から選んだ1枚（触媒）から連想される「ことば」や「イメージ」となります。これらのカードには、「通り抜ける路地」や「くぐりぬけ」など、環境（空間）に対する子どもたちの振舞いが示され、各々の遊び行為に対してドキドキ・ワクワクするような心理状態の「プレイフル・モード」と、その裏側に潜む重篤な危険「ハザード・モード」を表裏一体で表しています。（図1）

●こども OS の意義

カードを使ったアイデア発想法の説明の前に、なぜ、子どもの遊び行為が発想の触媒となるのかということに触れておきたいと思います。

子どもにとっての「遊び」は、自らの心と身体を成長発達させるために人間に備わった基本的な能力ですが、幼少期（およそ2歳から12歳）の子どもの体験と大人になってからの資質・能力との関係を調べた研究³⁾によると、子どもの頃に自然体験や友達との遊びなどの経験が豊富な人ほど、大人になってからの人間関係能力や自尊感情が高いという傾向が見られるそうです。（図2）

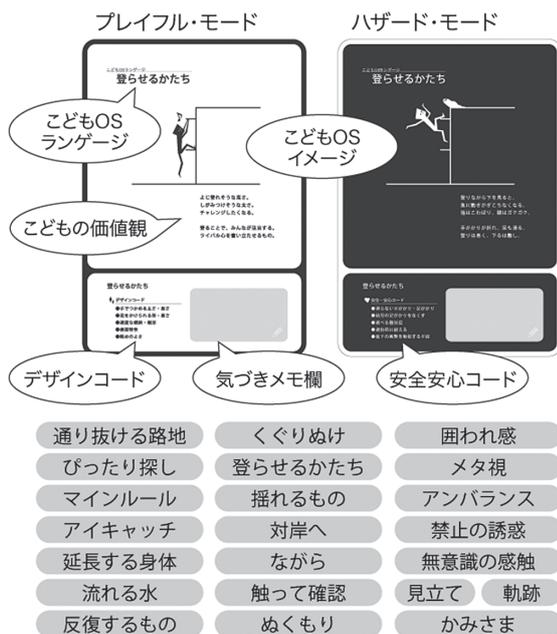


図1：プレイフル・デザイン・カードの表裏と22のランゲージ

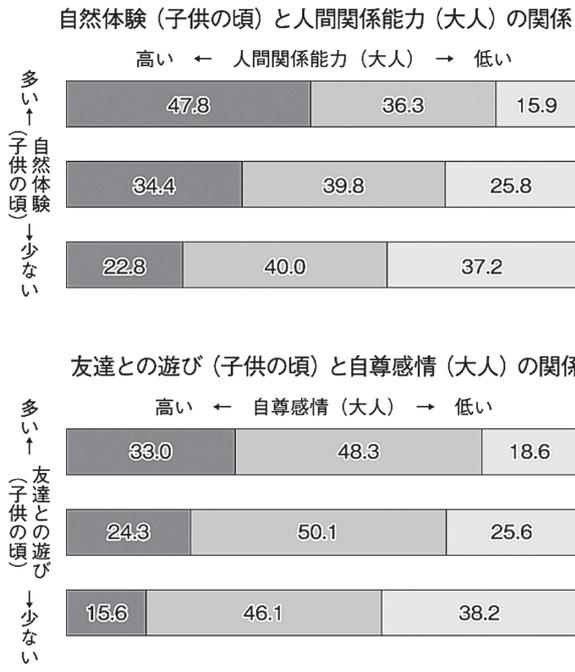


図2：国立青少年教育振興機構「子どもの体験活動の実態に関する調査研究」（平成22年10月）より

このことから、子どもの頃の遊びの記憶は、大人になってからの価値観や行動規範に潜在的に影響を及ぼしており、人の情緒的な思考とも密接に結びついていると私たちは考えています。

●(Step1) アイデアの拡散

では、こどもOS 発想法の説明に入ります。まず模造紙を用意し、アイデアを出したい「テーマ」と選んだカードの「ランゲージ」を付箋に書き込み、貼り付けます。最初はこの2つから連想される「ことば」や「イメージ」を付箋に書いて貼っ

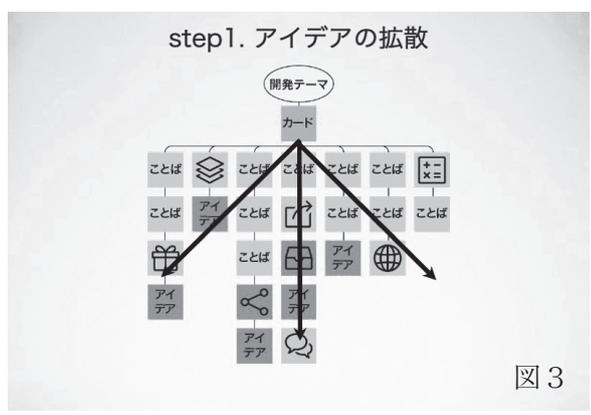


図3

ていきます。人数は4～5人で行うのが適当でしょう。最初は、付箋が横一列に並ぶことと思います。次に、並んだそれぞれの付箋から連想する「ことば」や「イメージ」をさらに下に繋げていきます。誰かが書いた付箋からイメージが喚起されることもあります。こうやって、ブドウの房のようにアイデアが拡散されていきます。(図3)

ここで、「ことば」を「アイデア」に変えるコツですが、付箋に書かれた内容と最初の「テーマ」を頭の中で突き合わせて考えること。これが普段出会うことのない2つの要素となり、不思議とアイデアが浮かんできます。

●(Step2) アイデアの収束

もうこれ以上アイデアが出ないという頃合いを見計らって、アイデアの収束に移ります。一人5個程度の丸いシールを用意し、各自が良いと思った「アイデア」や「ことば」に印をつけます。そして印をつけた付箋のどこが良かったのか、対話を通して“気づき”を共有します。(図4)

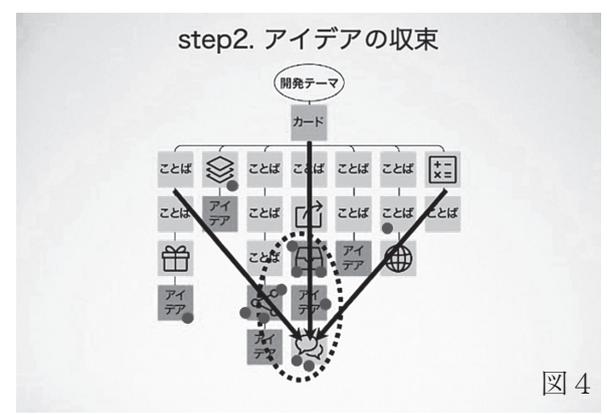


図4

最終的に投票数が一番多かった「アイデア」や「ことば」を選び、次のステップに進めます。

●(Step3) 価値軸の創出

次に、新しい模造紙を用意し、投票数の多かった付箋を中央に貼り付けます。ステップ2でアイデアを収束しましたが、これは一つのアイデアに過ぎません。そこで、このアイデアを基にして展

