

## Introduction

発想トリガー。

気に入って使っていくと、時々困ります。

「あれ、この発想トリガーって、  
この手の問題の時、全然でないじゃん」

「この手のテーマの時って、  
しっくりくるもの、ないんだよなあ」

そうなんです。領域を超えて使うと  
うまく引き出せないものなんですね。

「あー、なにから発想の切り口にしていいか  
もー！わかんない！」

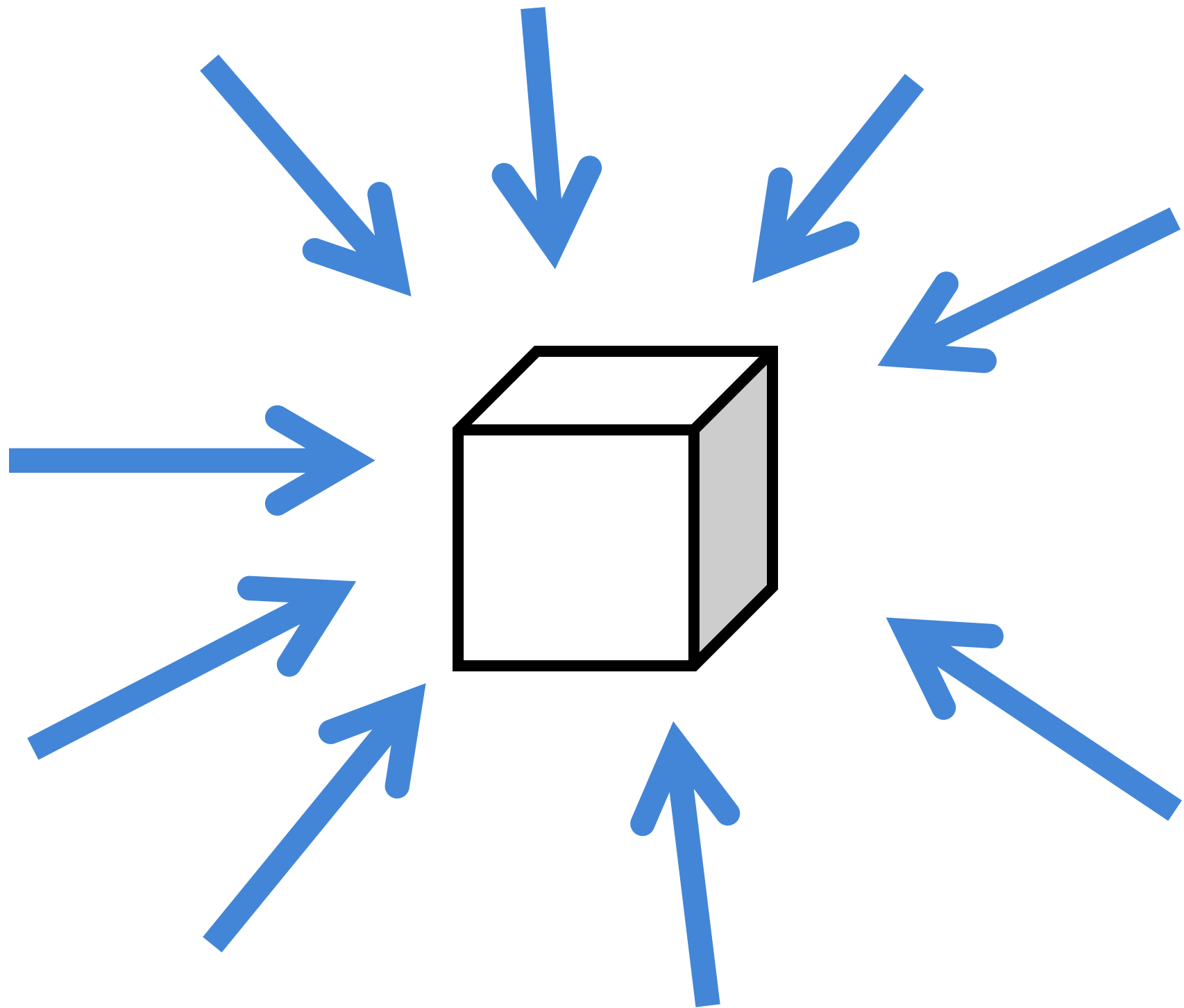
そんな時にすら使える「発想の観点をぐるりと回す」  
発想トリガー、あります。石井が分析して作りました。

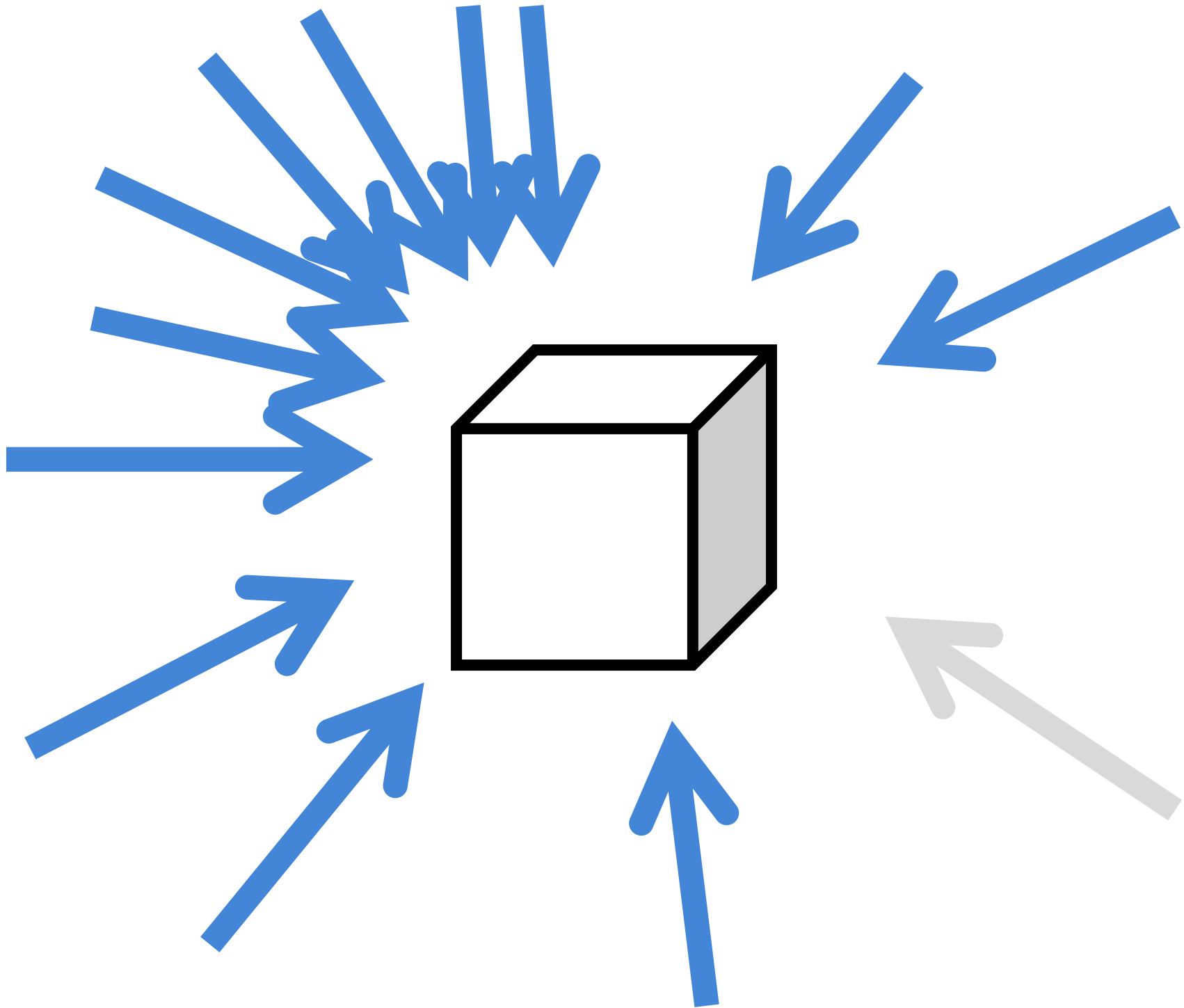
# 6

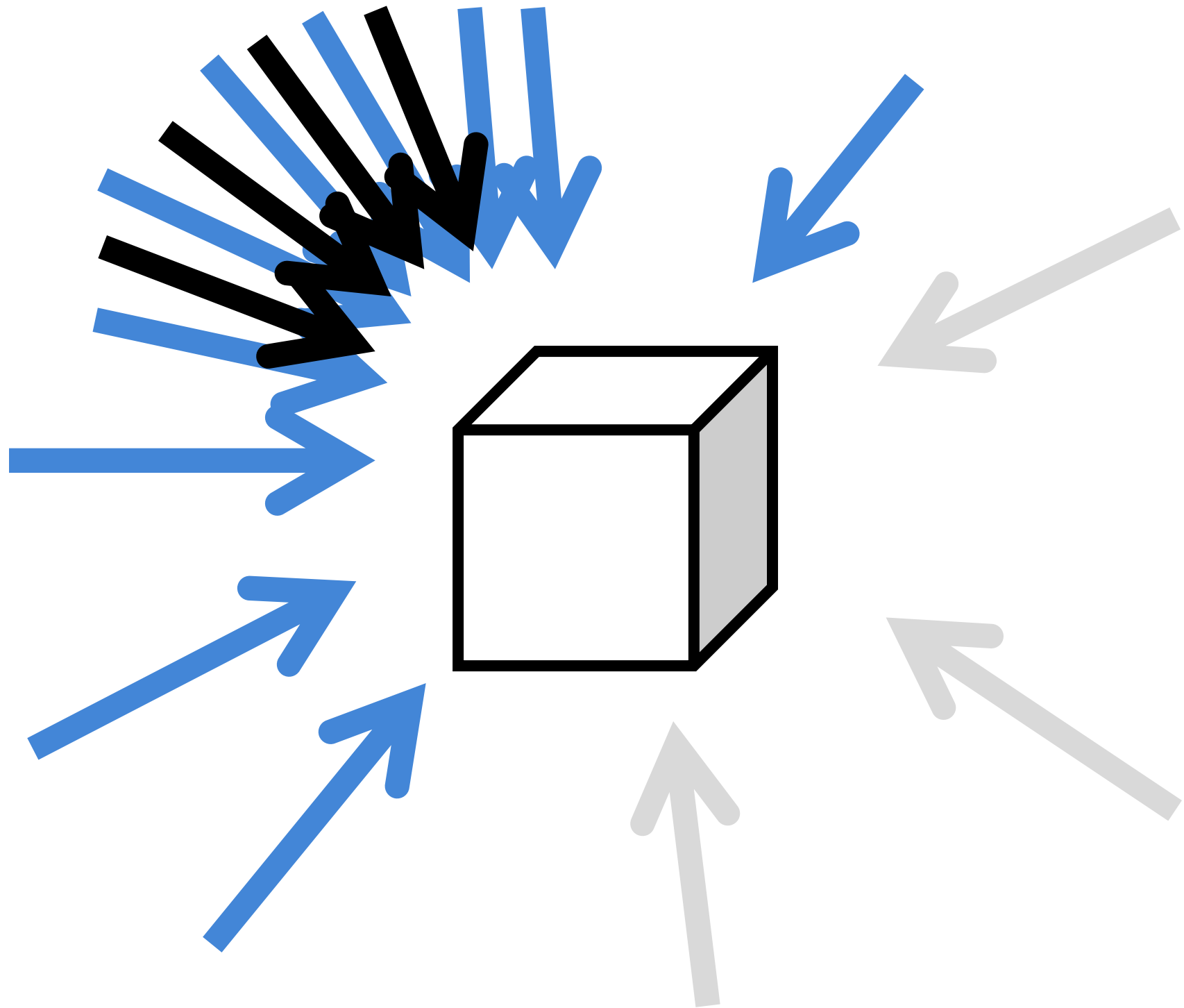
## 6観点リスト

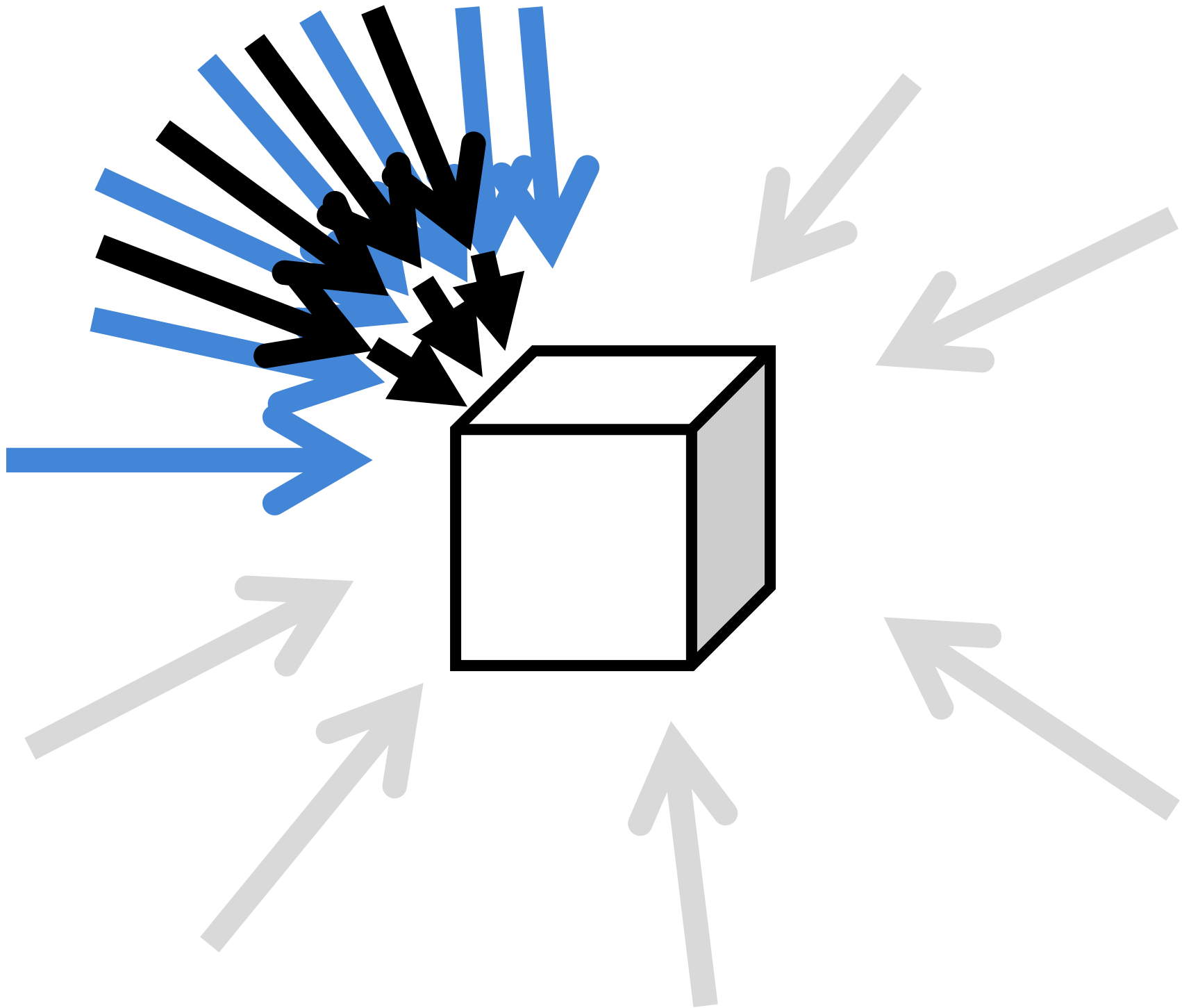
---

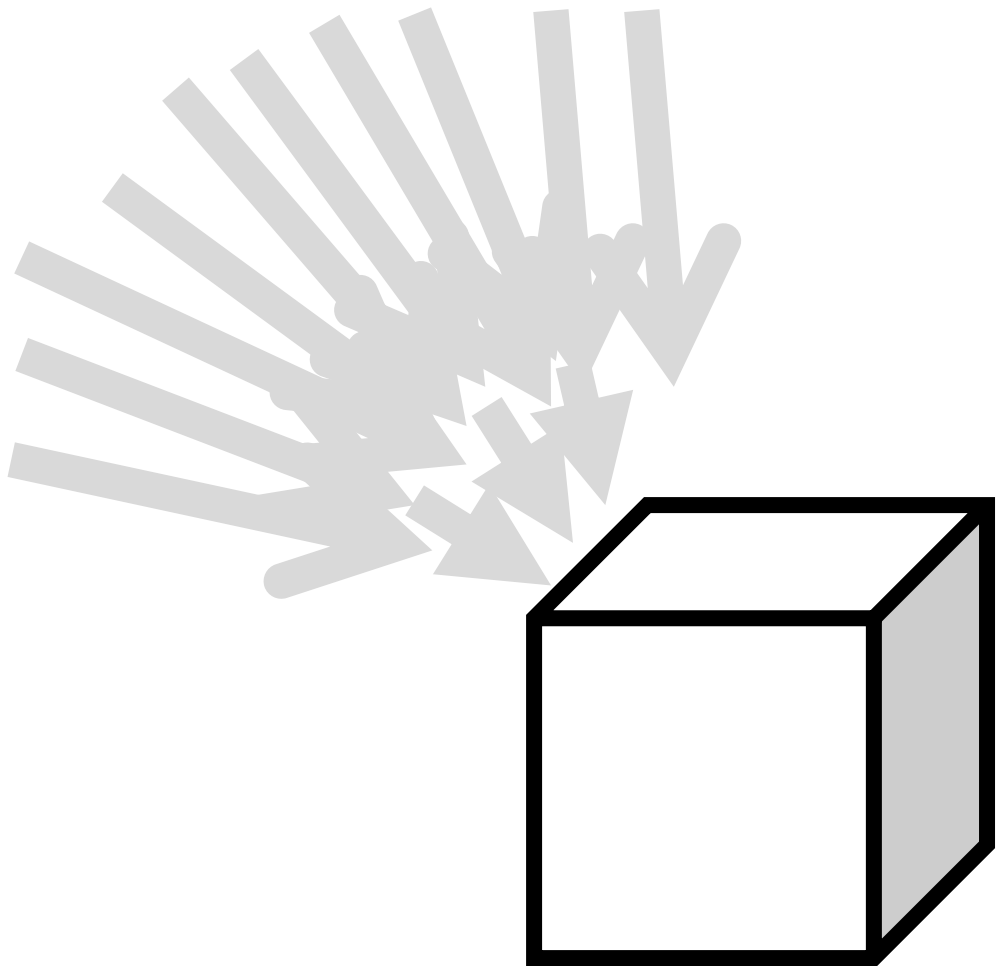
- ・何も切り口のない時に
- ・観点を大きく変えたい時に

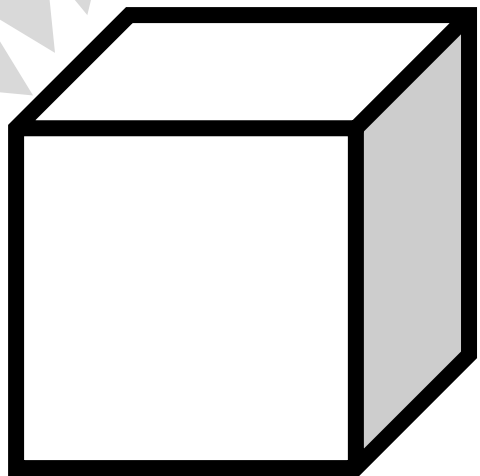
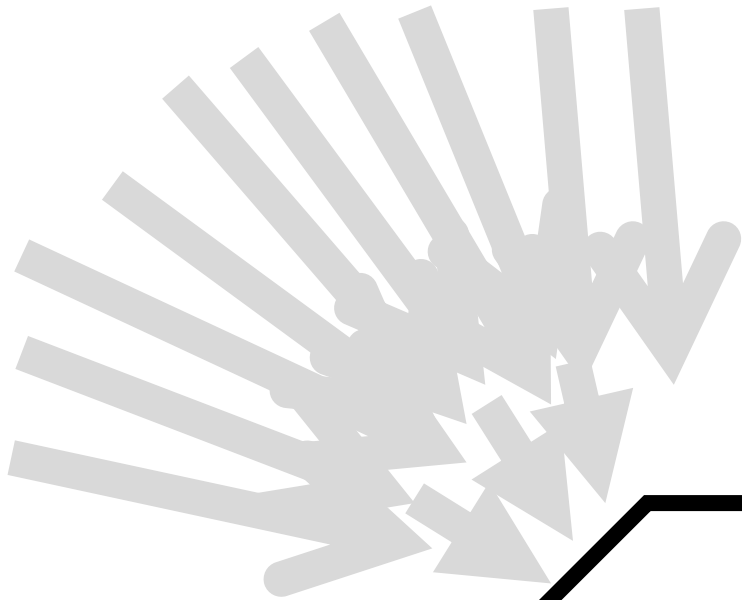










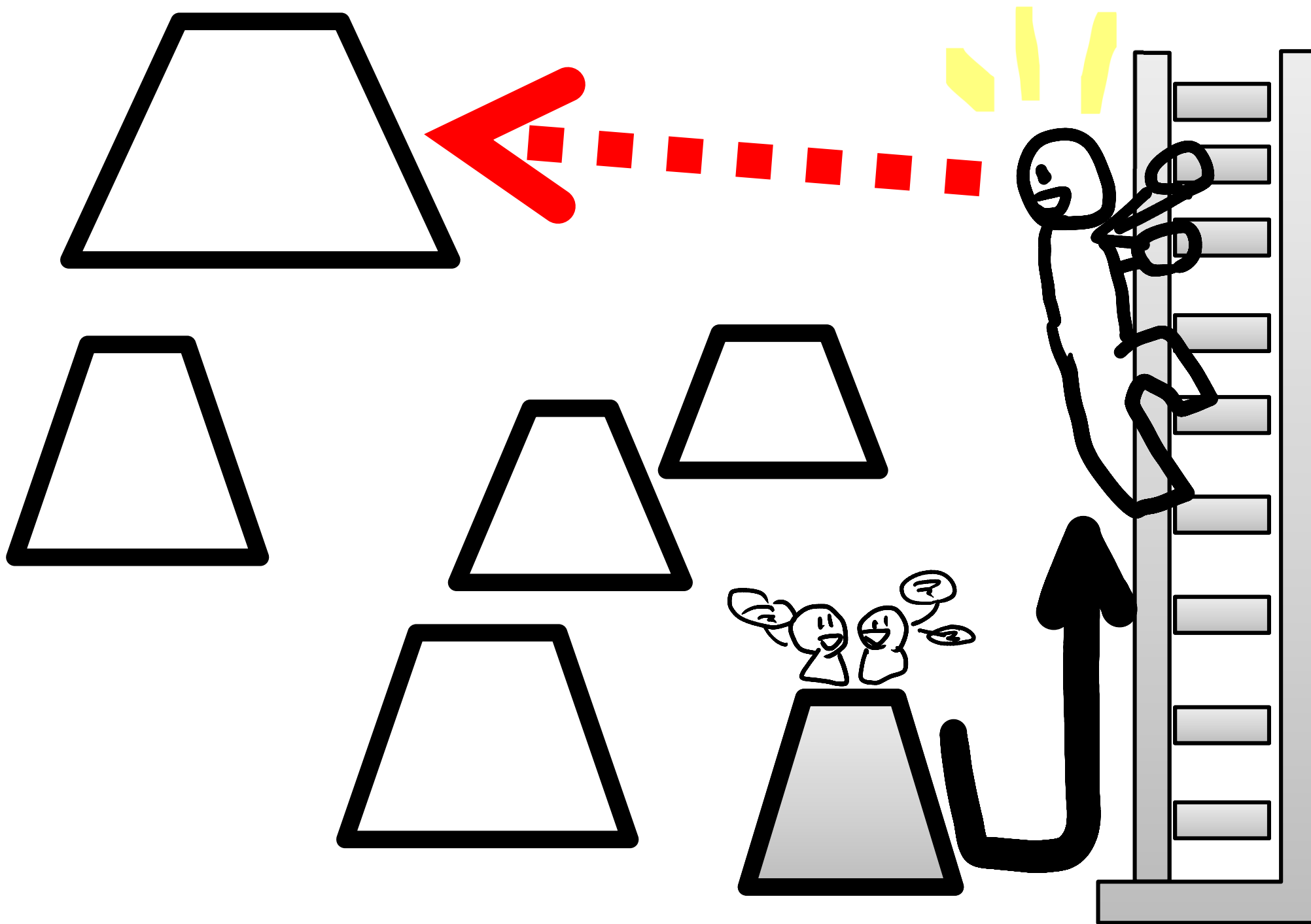


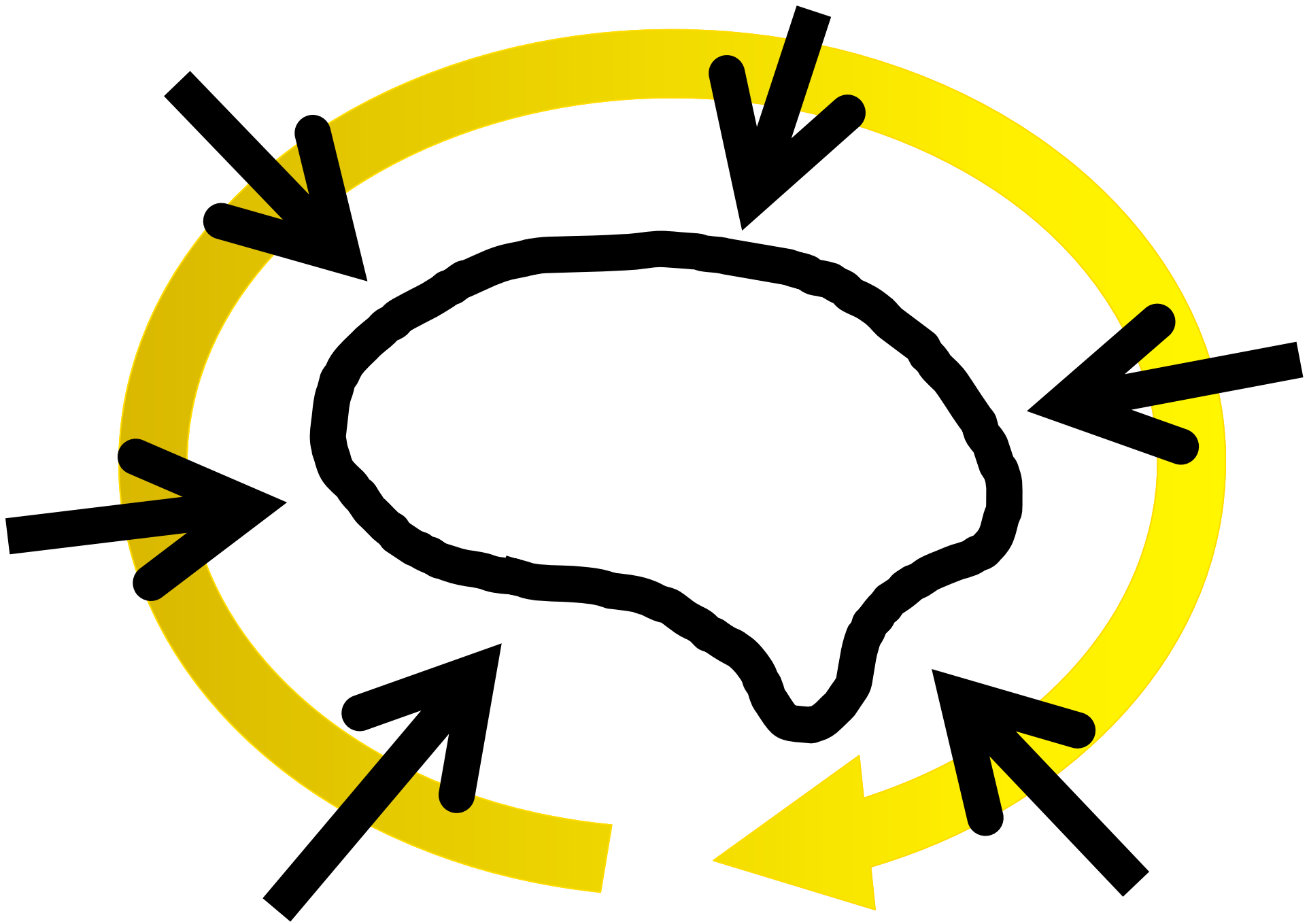
?

?

?

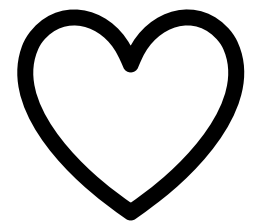
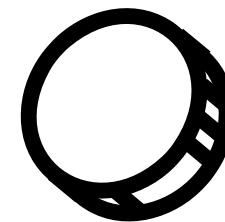
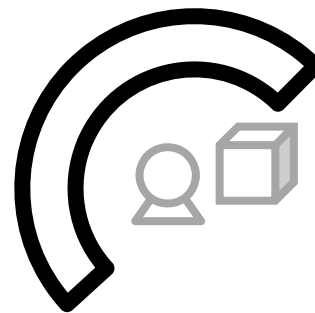
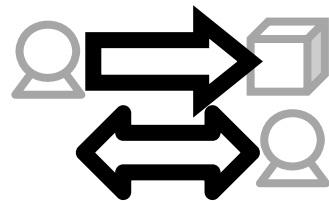
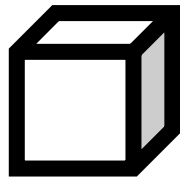
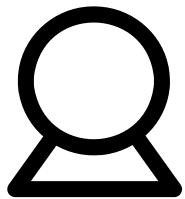


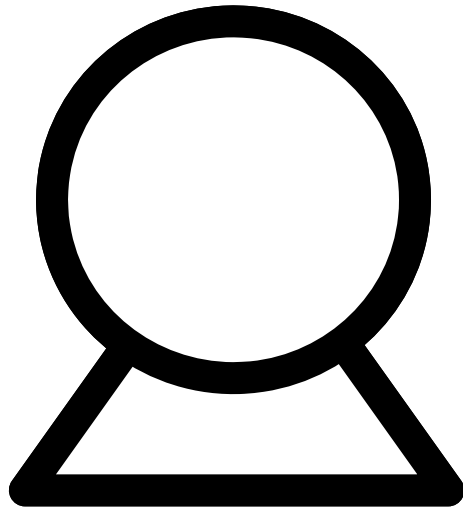




観点360° ?

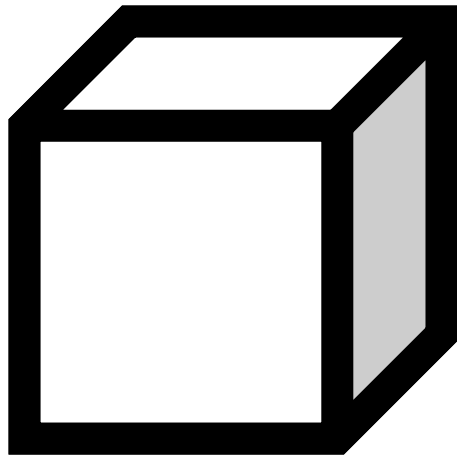
## 6観点リスト





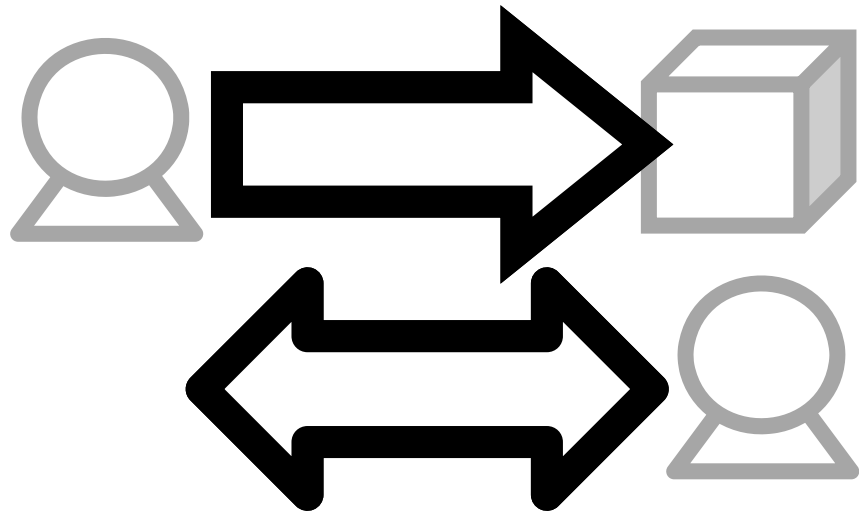
人

主体、客体、単数、複数、  
立場、能力、市場、仕入先



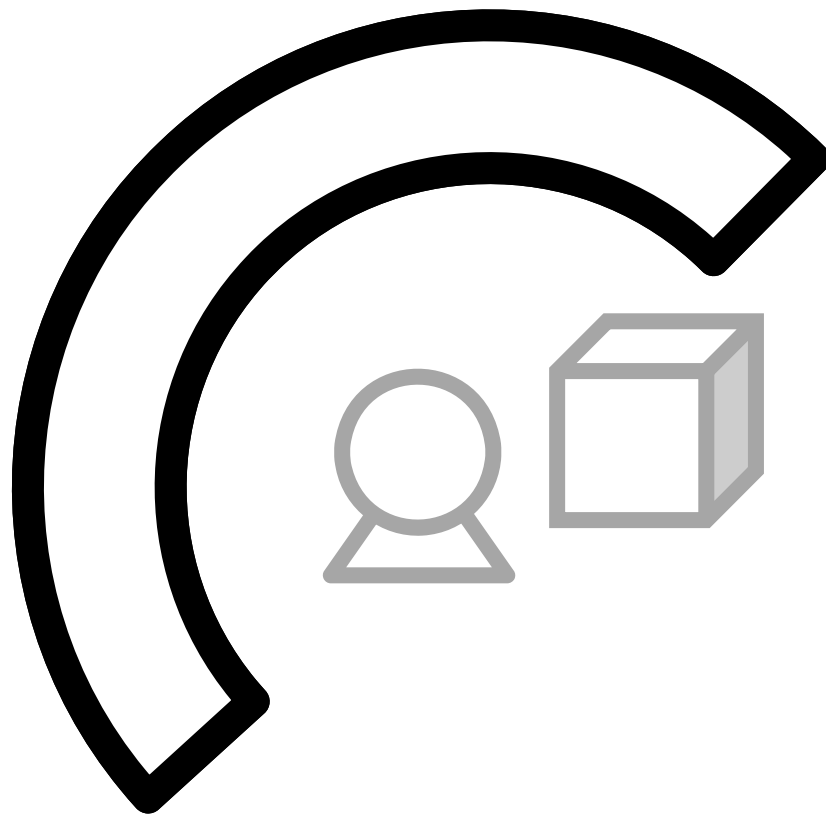
モノ

製品、素材、  
人以外の生き物



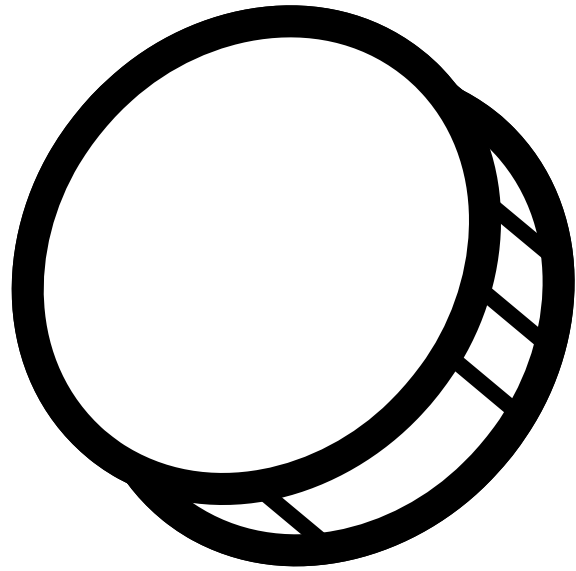
# プロセス ・関係性

人とモノの動き、  
役割、相互作用



# 環境

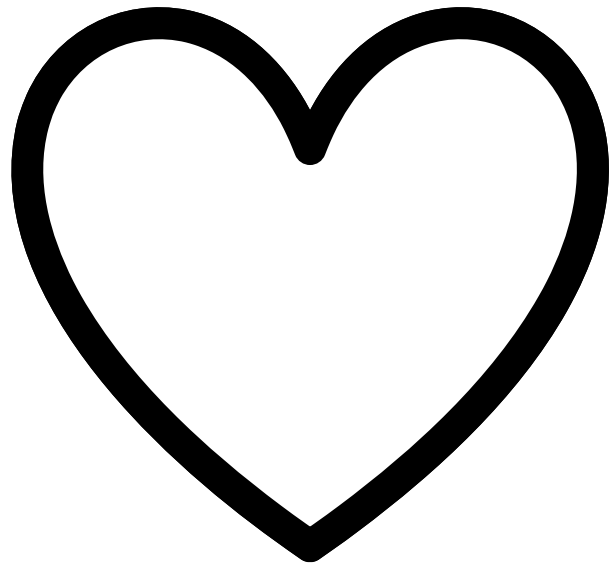
取り巻く環境、状況、風土、時間  
人間よりずっと大きいもの、構造



# 意味 ・ 価値

意味、価値、お金、手にとれないもの、  
感情、強み、機会、情報、ビジョン、ゴール





# 五感

色・形、音、におい、味、  
質感、触感、食感

# 観点毎に、基本的な条件がなにかないか、考える



(6観点リスト)