

表現は、 人生のすべての道に 通じる近道

伝える為の発想の転換について
新しい視点の発見について



公益社団法人 日本広告制作協会
教育支援部会担当 理事

広告企画制作会社のデザイナー・アートディレクター・
クリエイティブディレクター・代表取締役社長、
外資系制作会社のゼナラルマネージャーを経て現在、

広告企画制作会社 3社 映像制作会社 2社
デザイン会社 1社 WEB企画制作会社 2社
ゲーム会社 3社 システム系会社 1社
の経営・人材育成・新規事業・クリエイティブの顧問

大学1校 専門学校3校 非常勤講師

片手を上げて、
ひとさし指を一本立てて
時計回しに回して、
その指先を見つめてください。

視点を變えて考える。

エンタの神様を
見た事がありますか？

あなたは、
テレビをみて笑う人、笑わせる人
ポスターを見る人ポスターを作る人、
映画をみて、泣く人、泣かせる人

「クリエイターの視点」

こそ、クリエイターとして生きる礎

受動から能動的に考えて記憶
事や物への親和性の醸成効果

予習と復習も同じ、
ニュートンさんも
アルキメデスさんも同じ

少し話を変わって

広告ビジュアル表現開発の
教育ツールを開発するにあたって
広告のマーケティング分析的に
考えてみました

今の社会で人材育成が抱える背景

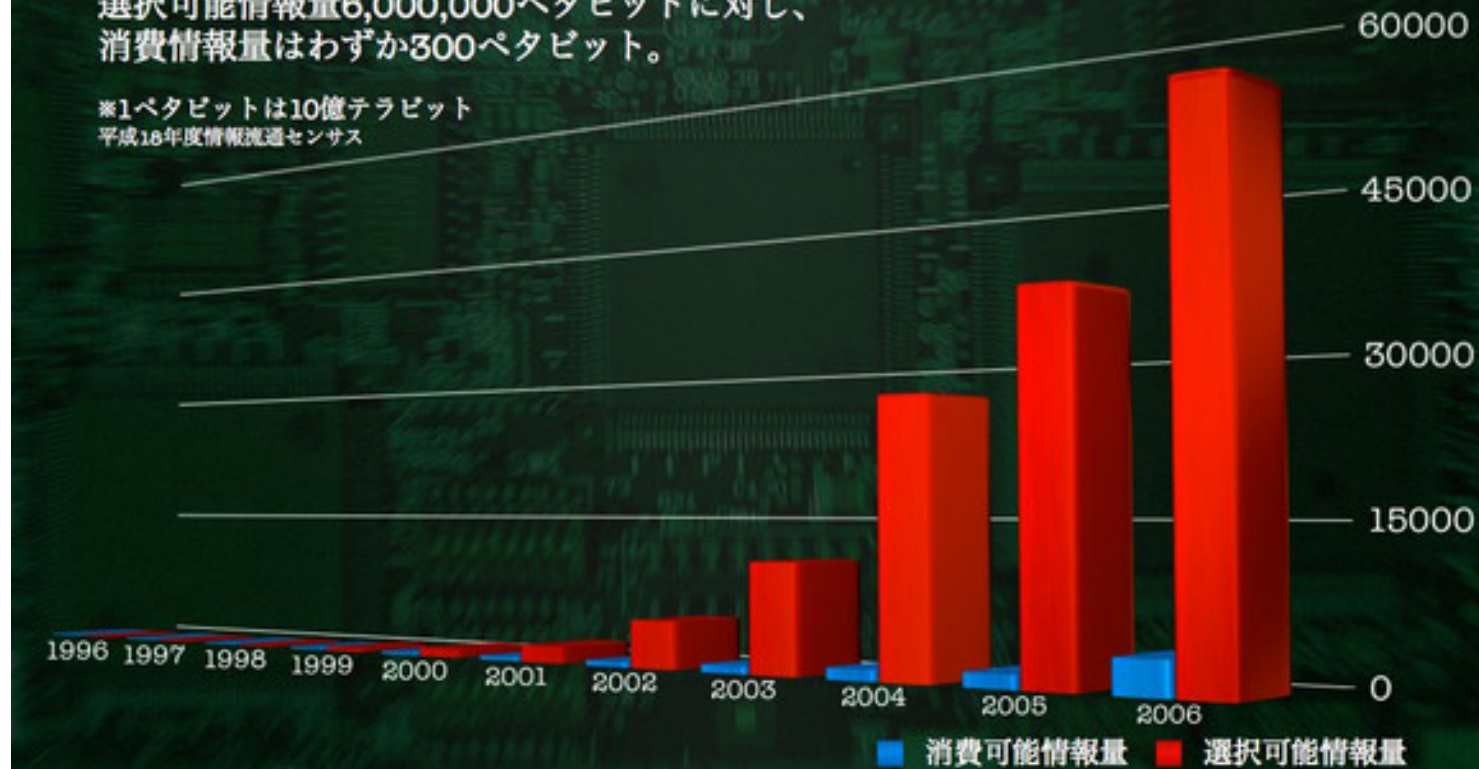
情報化社会の極端な進展

情報洪水と呼ばれる時代

選択可能情報量は消費可能情報量の **2万倍**

選択可能情報量6,000,000ペタビットに対し、
消費情報量はわずか300ペタビット。

※1ペタビットは10億テラビット
平成16年度情報流通センサス



総務省情報通信制作局、平成18年度情報流通センサス報告書より

※選択可能情報量：各メディアの情報受信点において、1年間に情報消費者が選択可能な形で提供された情報の総量。例えばテレビなら全国の設置受信機で選択可能な全放送番組の情報量の総和。

※消費可能情報量：各メディアの情報受信点において、1年間に情報消費者が選択可能な形で提供されたもののうち、メディアとして消費が可能な情報の総量。

クラスに500人の
生徒がいたら？

切り口連想置き換え法

人は、
十の事柄を情報処理できても
千の事柄を情報処理できない

今の時代の人、
昔に比べると持っている情報は、
百倍？千倍？
持っている情報が多すぎて
情報の処理が困難な時代

それを情報処理するためには、
連想の情報を絞りこんでステップを
踏んで連想する

伝えたいメッセージを決める

(1) ステップ^o絞り込み連想 (表現技術編)

その言葉と、以下カテゴリーで連想して単語とかけて連想を拡げる。

- 極端
- 置換
- 擬人化
- 反対
- 類似
- 意外性
- 非常識
- 非日常
- 組合せの妙
- 疑似体験
- 意外性
- 定番
- リアルティ

(2) ステップ絞り込み連想 (学習分類編)

その言葉と、以下カテゴリーで連想して単語とかけて連想を拡げる。

- 数学
- 国語
- 古典
- 英語
- 地理
- 歴史
- 化学
- 物理
- 政治
- 経済
- 生物
- 音楽
- 美術
- 保健
- 体育

(3) ステップ絞り込み連想(その他編)

その言葉と、以下カテゴリーで連想して単語とかけて連想を拡げる。

- 伝説、神話、逸話、実話、
- 音楽、美術、映画、ドラマ、バライティ他カルチャー
- テニス、サッカー、相撲、野球他スポーツ
- 政治、経済、ファッション、芸能、情報通信他
- 自然、社会、人間
- 喜怒哀楽
- 月火水木金土日
- 花鳥風月
- 雪月花など

擬人化	社会	化学	トレンド(政治)	バラエティ番組
組み合わせの妙	体育	物理	トレンド(経済)	テレビドラマ
意外性	意外性	英会話	トレンド(スポーツ)	名所旧跡
リアリティ	図工	古典	トレンド(ファッション)	伝説・神話
非日常	家庭	音楽	トレンド(芸能)	ファッションブランド
反対	道徳	数学	大学の専攻科目	民芸品
国語	世界史	現代国語	動物	旅行
算数	日本史	美術	植物	絵画
理科	生物	地理	鉱物	農業





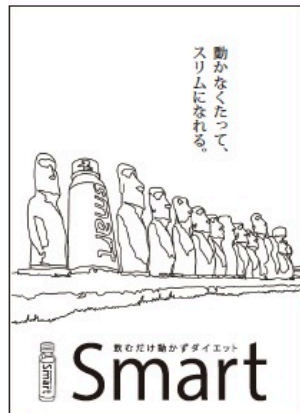
学性作品(ビジュアル) 6
 切り口: ことわざ or 民芸品
 アイデア: 太った人の象徴であるダルマに置き換え、ことわざにからめて表現



学性作品(ビジュアル) 4
 切り口: 理科 or 農業
 アイデア: 動けない体や太い体を二股(変形)大根に置き換えて表現



学性作品(ビジュアル) 2
 切り口: 名所旧跡
 アイデア: 動かない小便小僧を使って、「飲むだけ動かす」「飲んで出すだけ」を表現



学性作品(ビジュアル) 7
 切り口: 地理 or 名所旧跡
 アイデア: 動かないことや痩せていることの象徴であるモアイ像に置き換えての表現



学性作品(ビジュアル) 5
 切り口: リアリティ
 アイデア: 太った人の靴ひもを結ぶときの心のインサイトを、その場面を使って表現



学性作品(ビジュアル) 3
 切り口: 動物 or 理科 or 生物
 アイデア: スマートの究極の逆説であるナマケモノと、大胆なレイアウトで表現

伝えるべき内容:
 エネルギー摂取制限や
 エネルギーの消費を負荷しなくても、
 動かさず飲むだけでダイエットできる飲料



「切り口連想置き換え法」開発されたビジュアル例



学性作品(ビジュアル) 1
 切り口: 美術 or 絵画
 アイデア: 絵画故に動けない、美の象徴の「モナリザ」をたらせて表現

アイデア開発のツール

- トンネル発想法(両側)から
- 線香花火チャート(複数ステップ)
- ウルトラチェンジ(ありえない置き換え)
- リバーズコンセプト(非常識)
- マイナスワン(要素をひとつはずす)
- ランダムキーワード(ランダムステップ)

最終的には、
自転車が無意識に
乗れるようになるように
無意識でアイデアが
出るように持っていく

時代が求める人材が、

(1) 高速変革に対応して

柔軟思考のできる人、

(2) 問題点を発見して

問題を解決できる人、

だとしたら、

気がついてみれば、
クリエイターの視点の習慣化の指導や
広告ビジュアルアイデアを
開発するツール達を通して、
クリエイティブ系職種に限らず、
時代に対応できる人が、育っていった

美術表現は、よりゼロから、
違う表現で表現しなくてはいけない。

美術表現学習からは、

文章表現学習では

得られない能力育成が可能。

今の時代の求める人材育成を

可能にする要素がいっぱい

つまっていた!!!!

美術の授業こそ

ますます未来の日本を支える鍵、

高速変革に対応して

柔軟思考のできる人、

問題点を発見して

問題を解決できる人の

育成の鍵!!!!

子供たちには、いっぱい
クリエイターの視点で生活してもらい、
美術表現に挑戦してほしい。

先生方には、クリエイターとして
授業にますます創意工夫をして、
子供たちを導いて
ほしいと願っています。

これからも、ますます。
こども達を
クリエイティブな人に
導いて下さい。
よろしくお願い申し上げます。