

こども OS ランゲージ

こどもから学ぶ・おとなが変わる

こどもの感性に学ぶ アイデア・デザイン 発想ツール



「こどもOSランゲージ」は、既成概念に捕われぬこどもたちの思考や行為といった、こどもの感性に着想を得て開発したアイデア/デザイン発想ツールです。こどもの頃に誰もが経験したことのある遊びや楽しみは、人間が本質的に持っている情緒的な価値観の源であるとともに、創造的なアイデアを生み出す“デザイン言語”でもあります。本ツールは、「こどもOSランゲージ」の考え方や開発プロセスを紹介した冊子と、それを発想法としてツール化した「プレイフル・デザイン・カード」から構成されています。

こんな悩みにお応えするのが「こどもOSランゲージ」ツールです！

- 「開発したいテーマはあるが、画期的なアイデアが思い浮かばない・・・」
- 「社会通念、既成概念に捕われ過ぎて、商品企画がうまく進まない・・・」
- 「活発な意見が飛び交う遊びゴコロのある開発会議を模索している・・・」
- 「商品やサービスの安全のために、こどもの行動特性を把握したい・・・」

こどもOSランゲージ (冊子)



プレイフル・デザイン・カード (22枚・解説書つき)



■ プレイフル・デザイン・カードの活用例

- ① **アイデアの拡散**：かけ離れた2つの言葉（開発テーマと選んだ一枚のカード）の偶然の出会いを起点に、そこから連想されるイメージを、ことばやイラストを使って付箋紙に書きとめ、模造紙に張り付けます。
- ② **アイデアの収束**：自分が良いと思ったいくつかのアイデアなどにシールを貼って印をつけます。それぞれのアイデアのどこに引かれたのかをコメントし、個人の“気づき”をチームで共有しましょう。
- ③ **価値軸の創出**：選ばれたアイデアを少し引いた（俯瞰した）視点で眺め、良いとされるアイデアを包含する別案（アイデアのパターン）を考えてみましょう。アイデアの持っている潜在的な魅力を総合的にとらえ、新たな切り口となる価値軸（＝コンセプト）を見出します。
- ④ **アイデアの醸成**：新たに見つけた価値軸に意識を集中させながら、さらに多様なアイデアのバリエーション展開を試みましょう。様々なアイデアを検討し、市場ニーズやターゲット属性などを考慮しながら、商品コンセプトへの落とし込みを行います。
- ⑤ **ハザードチェック**：複合動詞で示した行為の可能性があるかないかによって、ハザードの事前予測と問題点の発見ができます。カードの裏面（ハザードモード）に書かれたこどもの気持ちになって、こどもの行動をシミュレーションしてみましょう。

step-0 ウォーミングアップ

“こどもOS”モードになるための4つのポイント

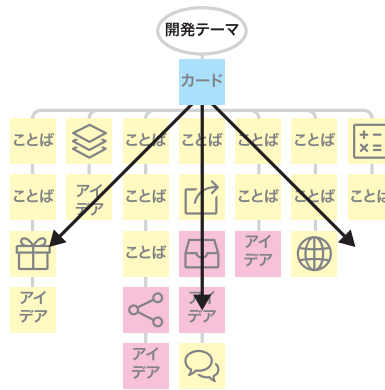
point **ブレインストーミング**
アレックス・F・オズボーンによって考案されたアイデア発想会議のための手法。
ブレインストーミングの4原則
① 批判厳禁—判断、結論を急がない
② 自由奔放—突拍子もないアイデアを歓迎
③ 質より量—とにかく数を出す
④ 便乗推奨—他者のアイデアを利用

point **ファンタジーの二項式**
イタリアの童話作家・詩人であるジャンニ・ロターリは、その著書「ファンタジーの文法」の中で物語を創作するための方法論を語っています。「ファンタジーの二項式」と呼ばれるその技法は、二つのあまりにも異なった概念を持つ言葉を結びつけることによって派生する異化効果を利用した発想法です。

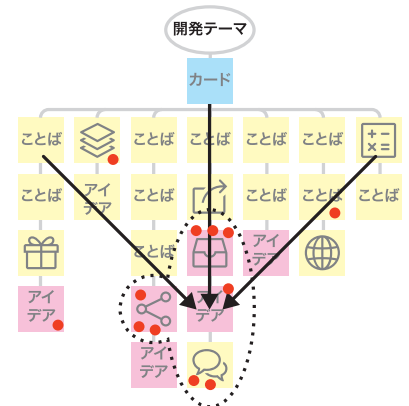
point **異化（馴質異化）**
ドイツの作家ブレヒトによる、ロシアフォルマリズムの手法の一つ。日常的に見慣れた題材を異質なものに变化させること。転じて、生まれて初めてそれを見るかのような気持ちで対象に向き合う姿勢。
馴質異化：既知のものを新しい視点から見ることで新しい着想を得ること。

point **アフォーダンス**
アメリカの知覚心理学者ジェームズ・J・ギブソンによる造語。「身える」という意味の英語affordから造られました。
アフォーダンスは、環境に元々存在するあらゆる「行為の可能性」であり、人がそれを認識するかどうかには関係なく、環境の側に潜在的に存在する動物と物との関係性です。

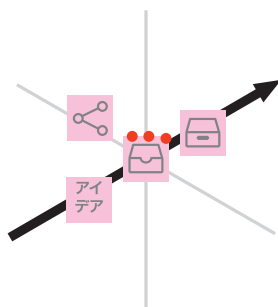
step-1 アイデアの拡散



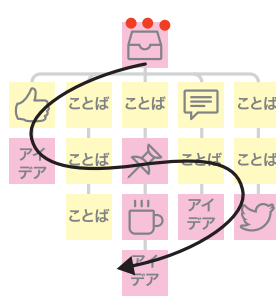
step-2 アイデアの収束



step-3 価値軸の創出



step-4 アイデアの醸成



step-5 ハザードチェック

ランゲージ	複合動詞 (例)	ランゲージ	複合動詞 (例)
通り抜ける路地	走り抜ける・飛び出す	見立て	抱き集める・飲み込む
くぐり抜け	屈み込む・引っかかる	禁止の誘惑	取り外す・忍び込む
開われ感	濡り込む・持ち込む	延長する身体	なぜ倒す・叩き落とす
びったり探し	はまり込む・差し込む	ながら	見落とす・聞き入る
登らせるかたち	駆け上がる・滑り落ちる	無意識の感触	なで回す・すりつける
メタ視	覗き込む・投げ落とす	流れる水	飛び込む・沈み込む
対岸へ	飛び越える・乗り移る	軌跡	塗りつける・まき散らす
マイルール	飛び移る・逃げ回る	触って確認	押しつぶす・切り刻む
揺れるもの	ぶら下がる・引っ張る	反復するもの	引っかかる・挟み込む
アンバランス	転がり落ちる・飛び跳ねる	ぬくもり	挟き付く・抱きしめる
アイキャッチ	覗き込む・探り出す	かみさま	盗み見る・忍び寄る

■ご購入のお問い合わせ：特定非営利活動法人 キッズデザイン協議会

〒105-0001 東京都港区虎ノ門3-7-7 虎ノ門A3ビル 4階

TEL：03-5405-2141 FAX：03-5405-2143 Mail：info@kidsdesign.jp URL：http://www.kidsdesign.jp

■こどもOSランゲージ：大阪府産業デザインセンター 〒559-8555 大阪市住之江区南港北1-14-16 大阪府咲洲庁舎 25階

に関するお問い合わせ TEL：06-6210-9491 FAX：06-6210-9505 Mail：info@oidc.jp URL：http://pds.oidc.jp