

知恵を創りだす方法（別名 DTCN/DTC 手法、新プロジェクト管理の方法） この方法を世の中の人の中で、役に立つようにするため公開します。

（今まで、誰もが、無意識で、使っていたが、うまく説明のできなかった方法を、初めて、説明できるようになった方法）今回、この方法を、広く公開することにする目的は、この方法は、よいと思うのだけれども、俺を使うために、回りの人が、この方法を知っていないと、その説得に手間がかかり、すぐ使えないので、広く公開してほしいという要求が増えてきたので、広く公開することにしました。

(c)江崎 崎彦 2000: 考案者の経歴<http://dtn-wisdom.jp/keireki.pdf> ださい

図表1 情報(広義、広い意味)、データ、狭義の情報、知識、意思、知恵、「知恵の結果による新しい知識」とそれを創りだす方法(PMD、ステップリスト、FBS)の関係

広い意味の情報を持つ	1	データを持つ	使えるように整理されていない情報を持つことを指します		
	2	狭い意味の情報を持つ	データを使うように整理した情報を持つことを指します(これをインフォメーションを持つ、ともいいます) (例) データをグラフ化もしくは地図化したした情報を持つ		
	3	知識を持つ	次の2つの情報を持つことを指します 1. 因果関係の情報を持つこと こうしたら、そうなるという情報を持つこと (例)「スイッチを押すと電燈がつく」という知識を持つ 2. 存在の情報を持つこと 「もの」もしくは「情報」が存在するという情報 (例1)そこに建物があるという情報 (例2)下記の「知恵の情報」があるという情報	体験による知識を持つ	幼児の時代から、体験をすることにより得られる体験、イメージ情報を持つ (例) 自転車の乗り方を知っている (特徴) 無意識にその因果関係を知っていること
				学習による知識を持つ	狭義の情報を読むことや聞くことにより得られる知識を持つ
	4	意思 (Will) を持つ	何かを、実現したいという意思(Will)は、ウオantz、からでも、ニーズからでも、ニーズからでもできます。また、その組合せ構成からでもできます。 ウオantz (Want)とはこうしたいなという欲望・願望をもつこと。 ニーズ(Need)とはこれがほしいという要望をもつこと。課題の実現や、問題解決の結果がほしいというもの、この中に入ります。 シーズ(Seed)とは、これは何かに使えようという種または手段を持つことを指します		
	5	知恵を持つ	知恵とは上記のウオantz、ニーズ、シーズに対して「何をするため、何を、どうしさえすればよいか」目的と手段と手順情報、それを実現するため手順の情報、最終的にはどういう構造のもの・システムを手に入れるかの情報を創りだし、それを具体化することを指します。 その内容を要約すると、次に指す内容の情報になります。 1. 意思を「何をするために、どうしたらよいか」「どうしさえすればよいか」の目的と手段に整理した情報を持つこと。(これをこの方法では、意思の方向、もしくは、価値の方向といひ、後述するPMDの方法で整理をします)・・・意思の方向・価値の方向を示す表現 2. 1をもとに、それを実現するためにはこのようにしてやればできるとい「落ちのない手順」に関する情報を創り出しもつこと。(このための方法として、後述のステップリストおよび落ちのない4つの箱により手順要素を抽出し段階的な手順プロセスを創ります)・・・手順の知恵 (例)「部屋を明るくするために、ライターで手元を明るくして壁にあるスイッチをさがして、見つけたスイッチを押せばよい」という手順に関する情報を創り出すこと。 3. その結果として、どのような「もの・システムの構造・構成」を得るのかの対象物についての情報を創り出します(このための方法として、後述のFBSの方法を使います)・・・これを「何を」の構造・構成の知恵といひます。 (例) 震度7の地震に耐えるためには、今設計をしている家には、どのような補強をすれば充分かという「もの・システム」の構造に関する情報を持つこと		
6	知恵の結果としての新しい知識を持つ	上記の知恵を人に説明できるようになると、知恵が「新しい知識」に変化します。 そして、それを知識として、人に引き渡せるようになります。			

ウィズダム・エンジン: 6で、新しい知識を持った結果を、3.の「知識を持つ」のところへ戻せば、その新しい知識を使って、新しい知恵が出てくるので、それを実行して、また新しい知識を得て、知識のところへ戻してやれば、知恵を生み出すサイクルを持ったウィズダム・エンジンが出来上がります。そのエンジンを動かすために、「知恵を創りだす(知識を知恵にかえる)方法」の知識が必要になります。

はじめに

だれもがほしいのは、知恵です。

図表1を参照しながら、説明をします。

使えるように整理されていない情報をデータといひます。

データを使うように整理した情報を狭い意味の情報(インフォメーション)といひます。

(例) データをグラフ化もしくは地図化した情報を持つ

知恵とは、何かを実現するために、何をどうしさえすればよいかの情報です。

この情報を創り出すためには、図表の3行目に示す知識が必要になります。

知識とは、次の2つの情報から成り立っています。

- (1) 因果関係の情報。例えば、「スイッチを押すと電燈がつく」という知識の情報を持つ
- (2) 存在の情報。ここ、ないしはそこに、何かがあるかの存在の情報。例えば、そこに建物があるという情報、下記の「知恵をつくりだす方法の情報」があるという知識の情報

更に、上記の2つの情報は、次の手段により、得ることができます。

- (1) 幼児の時代から、体験をすることにより得られる体験、イメージ情報とそれに対応する言葉を持つ。例えば、自転車の乗り方を知っている。そして、無意識にその因果関係を知っていること
- (2) 学習によるもの。もちろんこの学習の手段として、言葉と写真、絵、教科書、などが使われます。

以上を持った上で、

4行目の何かを実現したいという意思(意思の方向・価値の方向)を持ちます。

これを、5行目の、「何をするために、どうしたらよいか」「どうしさえすればよいか」の目的と手段の関係による意思の形として、整理をします。(このための整理の方法は、この方法では、後述する PMDの方法を使います)。そして、それをもとに、次に2つの知恵を創りだします。

- (1) それを実現するためにはこのようにしてやればできるとい「落ちのない手順」に関する情報を創り出します(このための方法として、後述のステップリストおよび落ちのない4つの箱により手順要素の抽出と段階的な手順のプロセスを創ります)・・・これを、手順の知恵といひます。
- (2) また、その結果として、どのような「もの・システムの構造・構成」を得るのかの対象物についての情報を創り出します(このための方法として、後述のFBSの方法を使います)・・・これを「何を」の構造・構成の知恵といひます。

そして、その内容を、実現した結果を、このようにすれば、それが実現できたということ、自分に納得したり、人に、説明することができるようにするとその知恵の情報が、新しい知識として、変化し、5行目の新しい知識となり、3行目の知識に付け加えられます。

知恵を創りだす方法の知識としては、以下に説明する「**差の情報による、意思決定・判断のメカニズム理論**」と、知識を知恵にかえる方法のうち、主に使う方法として、6つの方法の知識があります。

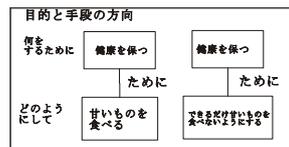
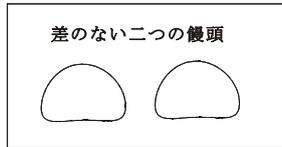
1. 目的と手段の関係を明らかにするための、目的・手段ダイアグラム(PMD: Purpose Measure Diagram)の作り方
 2. 落ちのない手順を創るためのステップリストの方法
 3. ステップリストの方法を補完する3-5フェーズ・インプルーブメントの方法
 4. 何をするため、どのようにして「どなぜ」の質問の使い分け方
 5. 最適なもの・システムの構造・構成を作り出すためのFBSテクニックともの・システムのWBS
 6. 問題解決と課題実現の共存
- があり、以下それらの要点を順に説明していくと次のようになります。

「差の情報による、意思決定・判断」のメカニズム理論

図表1のように、目の前に、二つの全く差のないお饅頭があったとしましょう。

図表1

どこから見て、差のない2つの饅頭



右手からの距離も、左手からの距離も全く同じです。このように選択をする対象に、差がないとどちらをとるか迷います。このことから、意思決定の前には、必ず「**差の情報**」があることが、必要であるということがわかります。

つぎに、図表1、右のように、健康を保つために、できるだけ、甘いものを、食べようと考えている人と、健康を保つために、できるだけ、甘いものを食べないようにする」と考えている2人の人があったとしましょう。

前者の人は、あんこの多い饅頭を探るであろうし、後者の人は、あんこの少ないであろう饅頭を探ります。

このことは意思決定・判断の前には、必ず、差の情報と目的と手段の関係、即ち価値の方向(意思の方向ともいえます)をもつ必要があることに気がつきます。

このことから、「・・・する」ために、「・・・する」という表現を、目的と手段の関係を整理したものを「意思の方向・価値の方向の表現」と呼ぶようにしたわけです。

また、このことから、創造性・知恵出し、意思決定、判断は、目的と手段の関係を示す次に説明をするPMDの目的と手段の関係からでも、「差の情報」からでも、いずれからでも、生まれてくるのが認識できます。詳細な説明は、<http://dtn-wisdom.jp/1-Edition%202/J03-chap%201.pdf> にあります。

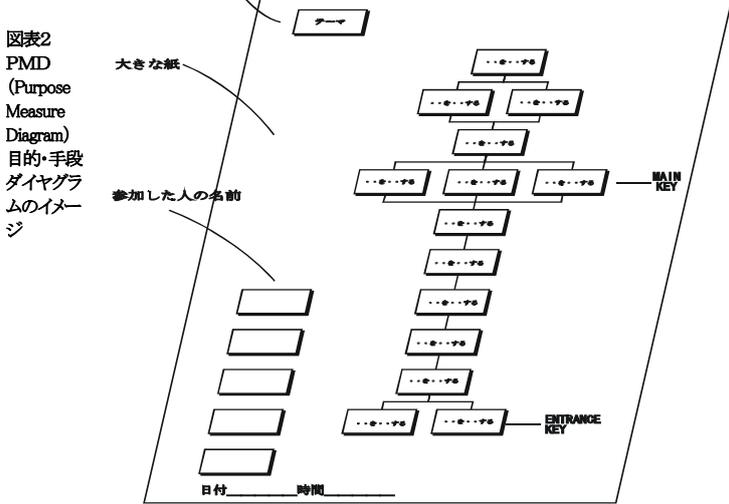
1. 目的と手段の関係を明らかにするための、目的・手段ダイアグラム(PMD: Purpose Measure Diagram)の作り方 (この方法を PMD 手法といひます) 図表2を使って、説明します。

- (1) むねは、何かをするときに、必ず、テーマないしは、話題を持っています。
- (2) そのテーマまたは課題に対し、「要するに、われわれはそれで何をしようとしているのか?」「要するに、何をしさえすればよいか?」の質問をして、その答えを考えたカードに(要するに)「・・・する」と表現で書き出します。
- (3) そのカードを「・・・する」ために「・・・する」という順序で、上の方を目的、下の方を手段の関係で図のように縦に並べ、どうしても縦に並べることができないときには横に並べます。
- (4) 並べたカードに不足があると感じるときは、カードを追加して、それらをメンディングテープで固定します。
- (5) このようなダイアグラムを作ると、上の方は、抽象的な上位目的、一番下の表現は、下記に説明をする目的の結果を実現するための、「どこから手をつければよいかのエントランス・キーワード」が見えてきます。また、このエントランス・キーワードが見えなければ、更に考えたり、人の知恵を借りて、このPMDに付け加えます。

また、抽象的な目的とエントランス・キーワードの間に、結局のところ、要するに、こうすることが目的の結果を実現することだとい表現が、不思議に見えるようになります。またそのような確かな表現が見えるように、この目的と手段のダイアグラムを創ります。この表現をメイン・キーワードといひます。このようにすることにより、上位目的として、何をするため、どのようにして、何を結果として得ようとしているのかのメイン・キーワード、またその目的と手段の関係、その意思の方向、価値の方向を、同時に、紙の上に、見える形で、整理することができます。(また必要に応じ、PMDの要約版を創る方法もあります)

補足: 色違いのカードを使うと誰がそのカードを書いたかわかるので、あとで意見交換をするために、便利になります。
これを、「意思と価値の方向」を示す表現のPMDと呼んでいます。

(6) 上記の方法は、テーマからもしくは話題から入りましたが、なんとなくこの、目的と手段のダイアグラムを作ってから、この目的と手段のダイアグラムのテーマは、どう表現のものを考えればよいかを、考えてこのPMDのテーマを考えるテーマPMDの方法もあります。この方法の原理は、「差の情報による、意思決定・判断のメカニズム理論」から展開してできた方法です。



2. 落ちのない手順を創るためのステップリストの方法

・ ステップリストの方法とは、落ちのない段階的な手順を創る方法です。PMDで、把握した意思・価値の方向と大まかな条件、プロセスを、落ちのない、具体化の手順に組み立てる方法です。
 ・ 何をしたいかの焦点が絞り込まれているときは、PMDを作らずにこの方法をいきなり使っても、落ちのない段階の手順を作ることができます。
 ・ ステップリストとは、落ちのないインプットとアウトプットの因果関係の要素項目を落ちなく抽出するための書式です。

図表3に示すような、落ちのない4つの箱による自然の法則の因果関係による手順要素の抽出の認識とステップリストの8段階手順の書式から成り立っています

落ちのない手順を作るには図表の上側に示す「うまい飯の炊き方の因果関係要素」をモデルにします。次に、下記の図表の矢印の順に手順要素を8段階の書式枠の中に入れて落ちのない段階の手順を創り出す方法です。詳細は

<http://dten-wisdom.jp/J-Editor%20/J04-chap%202-2%20steplist%203-5%20method.pdf>

図表3 落ちのない4つの箱による手順要素の抽出の認識とステップリストの8段階手順の書式



ステップリストの書式の説明

上の4段階⇒帰納アプローチ段階 (いろいろ考えてこうしようとする段階)

下の4段階⇒演繹アプローチ段階 (考えたことを実施する段階)

縦方向 ⇒目標を実現するための落ちのない段階的作業

横方向 ⇒各段階の要素項目を落ちのないインプットとアウトプットの関係に割り付ける枠組み

次の段階に入るためには、前の段階のアウトプットに、必要な新しい要素項目を加えて次の段階のインプットとします。

(注) ステップリストの基本形は8段階ですが、必要に応じて段階の加減をします。

(例) マーケットクリエイションに使うときには、8段階の上流に2~4段階作業を追加します。

ステップリストマネジメント方法を使うと、以下のようなことが出来るようになります。

- (1) どこからどのように手をつけたらよいか分からないような複雑な課題があるとき、その課題を実現するための手順をPMDで「おおよその手順の枠組み」として把握し、更に詳細な思考と行動の手順は、この方法で作ることが出来るようになります。
- (2) 従って概念の域にあるものを手順化することが出来るようになります。
- (3) どちらが先に言い出すかで正当性を確保できる適切な言い手(OFFER)と受け手(ACEPTANCE)の関係の枠組みを創り出すことが出来るようになります。
- (4) 適切な事前管理と事後管理の条件および次の段階に進んでもよいかどうかの、意思決定・判断をするための評価基準を事後保障活動の作業条件として創り出し、割り付けることが出来るようになります。(これを、第2の意思決定・判断をするための評価基準とすると、PMDは、第1の評価基準

となります)

(5) 従来開発されている各種の管理技法をどの因果関係で利用するかを、適切に割り付けることが出来るようになります。(注:この方法は、QFD(品質展開の方法、田口メソッドとよみがよい方法です)

(6) 以上により、適切な段階的作業とその意思決定の枠組みを創り出すことが出来るようになります。この方法の詳細は下記よりダウンロードできます。

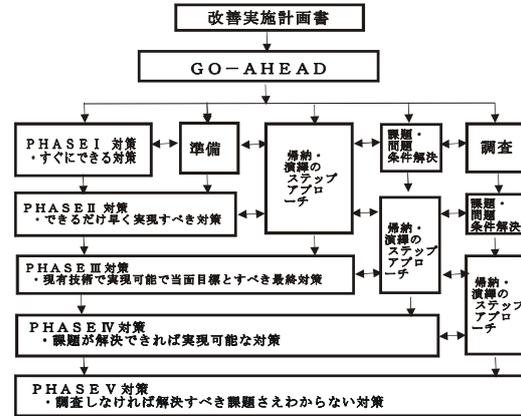
<http://dten-wisdom.jp/J-Editor%20/J04-chap%202.pdf>

<http://dten-wisdom.jp/J-Editor%20/J05-chap%203.pdf>

3. ステップリストの方法を補完す 3-5 フェーズ・インブルーメントの方法

現状からの改善対策を3つまたは、5つに区分しバランスをとる方法です。下記は、それを5つに区分する例です。

図表4 3-5フェーズ・インブルーメントの構成



この方法は、現状からの開発・改善アプローチを3つないしは、5つに区分して改善作業を平行して進めるようにして、開発・改善のバランスをとり、スタートしやすくするアプローチ功成の区分の方法です。

(1) PHASE I 対策: 「すぐできて効果のあること」と「PHASE II 対策までの過渡対策」

(2) PHASE II 対策: できるだけ早く実現すべきことではあるが、少々準備が必要な対策

(3) PHASE III 対策: いろいろ考えて、実現すべきこと

(これ以下の対策は、PHASE III 対策までで充分なときは考えない)

(4) PHASE IV 対策: ある課題を解決してから実現可能な対策

(5) PHASE V 対策: 解決すべき課題がよまきりしないので、解決すべき課題を明らかにする調査から入る対策

手順:

- (1) 課題を設定する。
- (2) PMDを作る。
- (3) メイン・キーワードを決定する。
- (4) メイン・キーワードの表現を実現するための対策、実施事項を思いっただけ書き出す。
- (5) そのカードを3つないしは、5つのアプローチ区分に整理をする図表5の書式の実施事項欄に記入する。(記入する順序は、対策がとりやすくて効果の大きなものから順に記入すると作業がしやすい。)
- (6) 実施のための必要条件、準備事項および実施完了予定日を該当欄に記入する。(PMDで出たカードは、必要条件、準備事項に入ることが多い。)
- (7) 実施事項を更に細分化する必要があるときは、子、孫の実施計画表を作る。

詳細は、<http://dten-wisdom.jp/J-Editor%20/J04-chap%202-3%20%203-5%20method.pdf> を参照

図表5 3フェーズインブルーメントの書式 (改善実施計画表(Phase-0 実施計画表とも言う))

課題			キーワード		
PHASE I 対策		PHASE II 対策		PHASE III 対策	
実施事項	必要条件担当	実施事項	必要条件担当	実施事項	必要条件担当

この書式を、中心として、それを実施する体制を示した文書を改善実施計画書(Phase-0 実施計画書とも言う)詳細は、<http://dten-wisdom.jp/J-Editor%20/J04-chap%202-7%20implementair%20doc.pdf> 改善や開発作業の対策区分を3-5フェーズインブルーメントの方法で区分して具体化をすること組織で宣言する文書。

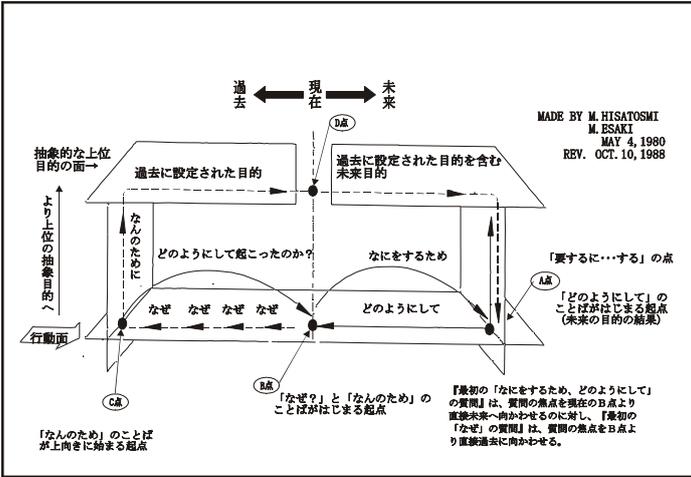
3-5フェーズインブルーメントの作業をするための書式とその特徴

- (1) 書式: 図表5に示した書式を使う
- (2) 特徴: 実施事項を具体化するため「実施のための条件、準備」の欄にそれを書く。従来のように、問題点指摘しない。問題ではなく実施事項を具体化するための必要条件に、問題を実施事項を実現するための必要条件に全部切り替える。必要条件にすれば、その必要条件を実現するためにはどうすればよいかというPMDの考え方により、その必要条件を満たすことに全力が集中できる。それにより物事は動き出します。
- (3) 問題点指摘のままにしておくとその問題を取り除くことができなくて、そこで立ち止まってしまうか放置されやすいのを防止できます。問題を課題に切り替え、その課題を実現するために必要な必要条件を具体化することに思考と行動を集中すれば、従来の問題からのみスタートし、場合によっては、問題が拡大する「問題解決の方法」よりはるかに早く「課題を実現できる方法」に切り替わります。場合によってはその問題点までなくなってしまうことがあります。方法の詳細は下記よりダウンロードできます。
<http://dten-wisdom.jp/J-Editor%20/J04-chap%202-3%20%203-5%20method.pdf>

4. 「なにをするため、どのようにして」と「なぜ」の質問の使い分け方

解説
 (1) 「なぜ」の質問: =====> 過去のこと、もしくはすでに把握している知識と遊ります。
 (2) 「なんのために、どのようにして」の質問: 未来思考を引き出し未来の知恵を創り出すための言葉です。
 (「なにをするため、どのようにして」のほうが、よりの確となる)
 * 前例のないことを考えようとする時、「なぜ」の質問から始めるとその思考のスタートがでにくくなります

図表6 「なぜ」と「なにをするため、どのようにして」の微妙な使い分けのイメージ図



正しい知識と知恵の把握のための質問のしかた

(1) 未来のことについて正しい知恵を創り出す=> 正しい目的と手段の関係の知識を把握すること => 質問のしかた「なにをするため、どのようにして」
 (2) 現在にあること、過去のことについての正しい知識を把握する=>正しい因果関係の知識を把握すること =>質問のしかた「どのようにしてそうなったか?」または、「どのようにしてそうなっているのか?」
 例: 例えばここで「なぜ、金魚は水の中で生きることができるのか」という質問を子供がしたとしよう。そうしたときその答えはその答えをする人の考えている範囲での都合のよいところに行きやすい。従って時には、親が「それは神様が決めたから」といった答えをして子供にとってはどうしようもない答えに入り込んでしまうことがある。しかしここで「どのようにして金魚は水の中で生きることができるのか?」という質問に切り替えたとして、「たぶん、水の中に空気があるのではないか」、「それを動物であるからには呼吸をするために「えら」を使って空気を呼吸しているのではないか」といった仮説が出てくる。そして、その仮説を本を調べたり実験をして調査、検証すると「金魚は水の中で生きることができるのは、水の中に空気が溶け込んで、実「えら」を使って呼吸をしているからだ」という自然の法則による因果関係を明らかにすることができる。(4)

「なぜ」の質問の使い方

(1) 正しい目的と手段の関係や因果関係の知識を把握できたあとに使うと、分かりやすく説明することができます。
 (2) 今までに習慣のままに最初に「なぜ」から質問をすると、うまく行けば正しい関係の知識とどり着くことができますが、意識的に自分の都合のよい関係の知識とどり着くこともできます。
 (3) 既に過去に起こってしまっている、変えることのできない事実をもとに、逃げ場のない方向で、人を追い詰めることができます。従って、他人をいじめる目的のためには、大いに有効ですから、それを目的とする場合、おおいに、その利用を、お勧めします。
 (4) しかし、自分の現状を納得するためには他人をいじめることにはならないので、便利です。

「ので」理論

(1) 国や県や組織には「なぜ」から始まる質問に答えなければならぬ会計法、予決令があります。それに合わせるために、正しい関係の知識を把握できたあと、「ので」という言葉を使って「なぜ」の質問に答えるようにします。これにより、正しい施策の説明、適切な予算の取得ができるようになり、社会の正しい発展を図ることができます。これを「ので」理論と呼びます。
 適用具体例として、ヘリコプタによる救急医療システム、救急救命士制度の「助かるはずのもの」を助ける」というキーワードを創り、制度化への原点づくり。防衛調達制度の見直し、改革の原点づくり。能率的より効果的行政への視点づくりをした実績があります。

5. 最適なもの・システムの構造・構成を作り出すためのFBSテクニックと「もの・システムのWBS」

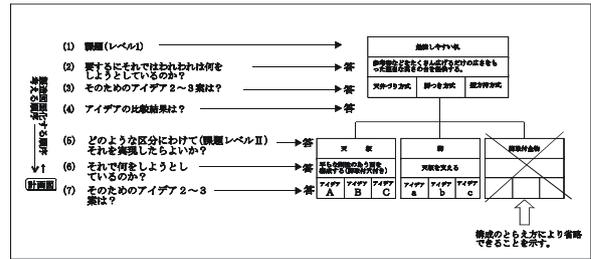
(FBS:Function Breakdown Structure) (WBS:Work Breakdown Structure)
 この方法は「もの・システム」の適切なイメージや構造・構成を作る方法です
 この方法の内容は、従来何気なくやってきた考え方の順序ではありますが、その内容を明らかにすることにより、従来一般に「創造性はアイデアより」と言ってきたが、「創造性は課題もしくはテーマから」と考えた方がもっと幅広い知恵をだしやすくなるという考え方の原点になるものです。

手順: 図表7 例: 「勉強しやすい机」のFBSダイアグラムを使って説明すると次のようになります。

- (1) 課題を設定する。
 - (2) 課題に対してKEY WORDを設定し基本機能表現を確定する(必要に応じ PMD 手法を使う)
 - (3) KEY WORD の機能を実現するアイデア/イメージを、思いっただけ、創り出す。
 - (4) 目的を実現するための、効果的で効率的なアイデア/イメージを選択する。
 - (5) その選択されたアイデア/イメージをできるだけ数少ないコンポーネントで構成し、それを次のレベルの課題とする。
 - (6) その課題について KEY WORD の機能を実現するアイデア/イメージを創り出す。
 - (7) 以上を全体のイメージが出来上がるまで繰り返します。この結果を、計画図と呼びます。
- 補足説明:(1)「もの・システムのWBS」とはFBSの課題レベルを抽出したものです。機能系統図又は(Function Tree)は機能レベルを抽出したものです (2) 選択したアイデアにより、次の課題レベル項目は変化します。従って、それ以下の機能系統図も変化します。(3) 基本設計と詳細設計の違い:基本設計 => 上から下へ創る(計画図を作る)(計画図とは成り立ち性を確認する画面)、詳細設計 => 下から上へ創る(製造図を作る)4)「もの・システムのWBS」の表現はFBSを創るためのたたき台(素案)もしくはFBSによる検討結果を、課題レベルの親子関係の表現で表す表現です。要するに、もの・システムのWBSはFBSの課題レベル表現のみを抽出したものです。(5)「もの・システ

ム」のWBS)はFBSの理論から導き出された「創造性の入り口は、アイデアよりも課題もしくはテーマからの方が広い」という原理を応用するため、創造性の入り口となる課題もしくはテーマツリー(構造)を示す道具としても使える。

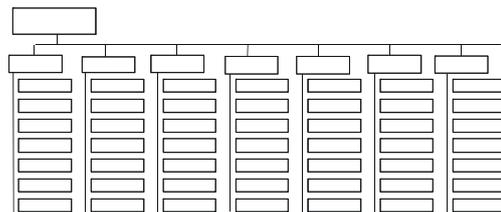
図表7 例: 「勉強しやすい机」のFBSダイアグラム



「勉強しやすい机」のFBSダイアグラムより見ると、創造性は従来アイデアよりという見解が強かったが、それより上位の、機能表現、更に上位のテーマから入ったほうが、幅広く思考の幅が広がるのが解かるので、教訓として、「創造性は、テーマより入れ」と言う教訓が得られる

教訓

したがって、創造性の入り口は、下記のようなテーマ/課題ツリー(構造)から入るとよい。このような、ツリー構造の表現をもの・システムのWBS(Work Breakdown Structure) (もの・システムの構成表)と呼びます。また、このh上層書式は、ほかに親子関係に落ちないように要素を抽出するために便利な書式として使われている

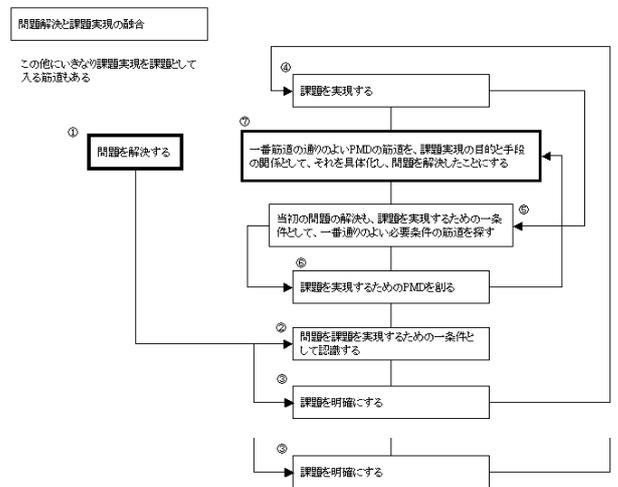


6. 問題解決と課題実現の共存

従来、「問題を解決する」と言う表現と「課題を解決する」と言う表現が混在、混乱しています。問題は解決するものであり、課題は実現するものです。

この2つを共存するために、どのように考えるかといいますと次のように考えます。
 (1) 問題があるとき、一旦課題に戻ります。心は、それで、なにを、しようとしているのかの課題に戻るわけです。
 (2) ここで、もとの問題を課題を実現するために必要な、1つの条件と考えます。
 (3) 課題からPMDを創ります。
 (4) そうすると、最初に考えていた問題、即ち、課題を実現するために必要な条件と考えていた条件のところを通らないで、課題を実現する筋道を見つかることができます。勿論、当初、問題と考えていた課題を実現するために必要と考えていた、ところを通らざるを得ないこともありますが、そこを通らなくても、課題が実現できてしまうことがあります。皆さんも、問題を追及しているうちに問題がなくなってしまうという体験をされたことがあるはずですか。これが、問題解決と課題実現の共存の原理です。この方法を使うと、問題を細かく分析して、その原因を取り除き、もぐら叩きの問題解決しようとして、かえって問題を大きくしてしまう、従来からの問題解決の方法よりも、幅広く、かつ手取り早く、「何をするため、どのようにして」と「なぜ」の質問のつかいわけの方法と組合せて、課題実現の手段を、人を傷つけることを最小限にして、実現できるようにします。
 詳細は、<http://dcan-wisdom.jp/1-Editor/202/126%20app%20%20problem-sub%201.pdf> を参照して下さい。

図表8 問題解決と課題実現の共存 の PMD



あとがき

筆者は、ずっと長い間、もの創りとマネジメントの世界に生きてきました。またその中で、夢を実現する方法などの外国生まれの方法の本も沢山、読みました。それらの中で、Repeating Suggestion といひ、繰り返し、実現したいことのキーワードを、呪文のように繰り返すことを、その基本手法としていたのを読んでいます。その方法をもっと、企業や個人、組織でもつかる手順として使うように考え、創り上げたのが「知恵を創り出す方法」でした。

この方法で、何ができたか、何ができるか <http://dten-wisdom.jp/J-nanini%20tokeruka.html>

以下、この方法が、なにに使えるかの、XXX 氏との対談

以下未完