

クマさん



近藤そうま・近藤ゆい・伊藤さとみ・安藤ふえこ・松本あすみ



ASPIRATION





そうま



ゆい



さとみ



ふえこ



あすみ

私たちは文学部広告研究会に所属する仲間。

ASPIRATION

**さまざまな創作をする中で、
何かをつくることの難しさに何度もつまずきながらも、
その奥深さに魅力を感じている。**

**「広告は世の中へのラブレター」をテーマに
世の中へのアプローチを実践的に学んできた私たちは、
創造性は身近な人を笑顔にするものであってほしいと強く願っている。**



INPUT

-- メンバーで話し合ってみた!! --

創造性ってどんなイメージ？

型を破って新しいものを作ること！



あすみ

比較したり評価したり、苦しみを伴うこともある



そうま

新しい組み合わせを探すこと！



さとみ

どの意見も

「ただ作るだけでは創造性じゃない」

という点と同じ

じゃあ、「作る」と「創造」って何が違う？

漢字の違いから考えてみた

「作」と「造」の違いを見ていこう

「作」

- ① つくる
- ② なす (為す)
- ③ なる
- ⋮
- (以下省略)

「作」と「造」の違いを見ていこう

「造」

- ① つくる
 - ② はじめ
 - ③ あう
 - ⋮
- (以下省略)

「造」と「作」はどちらも「つくる」という意味。
ニュアンスの違いはあるが、とても近い

「造」と「作」の
意味はほとんど一緒

「創造」だけにある「創」の意味は？

「創」

① きずつける。また、きずつく。

② きず。きりきず。

・

① はじめる。初めて作り出す。

② はじめ。

「作る」と「創造」の違いは
「傷をつけること」

【仮説】

創造性は、傷をつけることで生まれる？

<調査>

白い紙と道具を渡して、

「より創造性があると思うものに変えてみて！」

う～ん…何も無い白い紙だと難しいよ



あすみ

そっか、そうだよね…
じゃあ、鶴にしてみたらどう？

それならいけるかも！



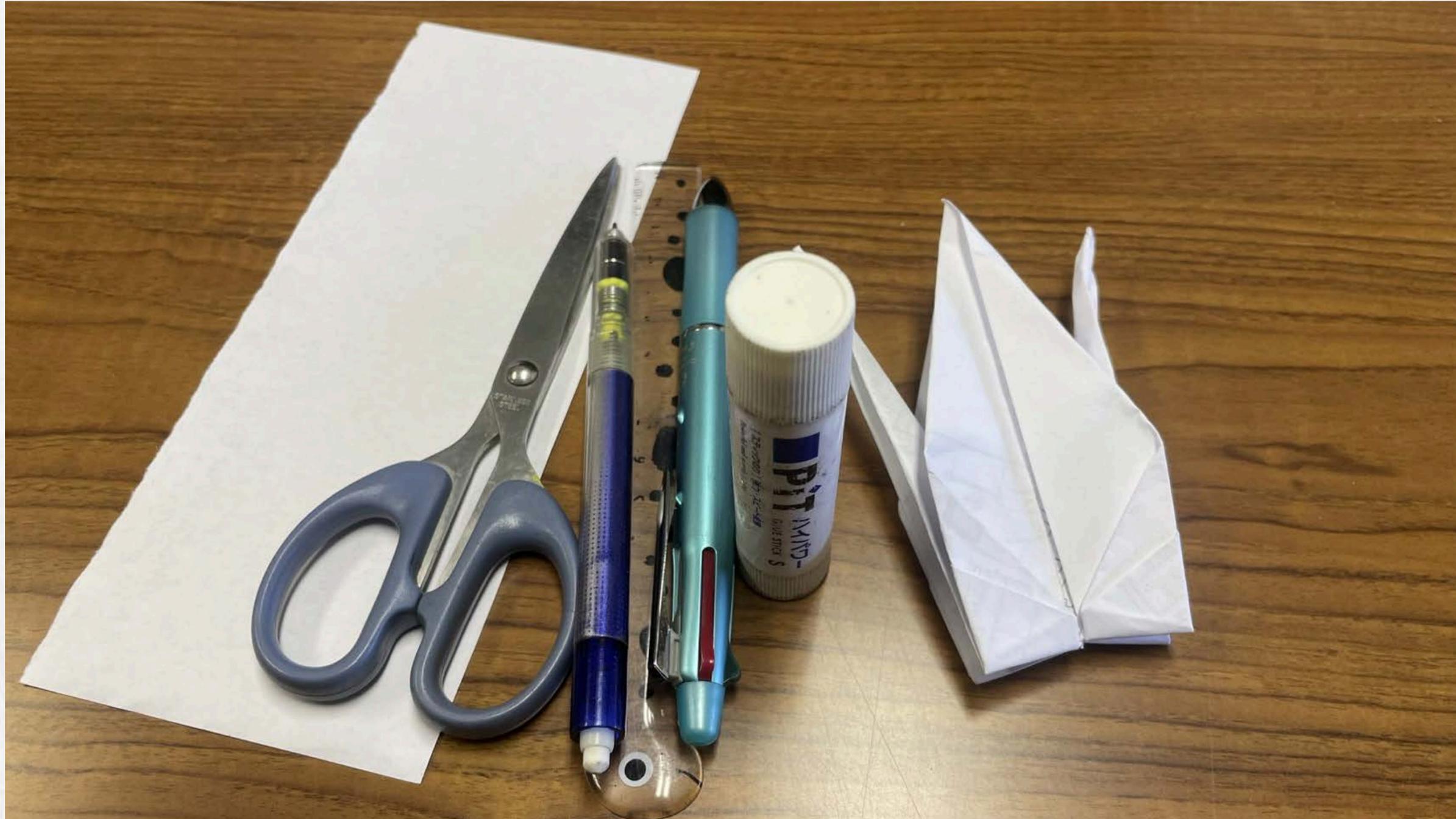
<調査>

折り鶴

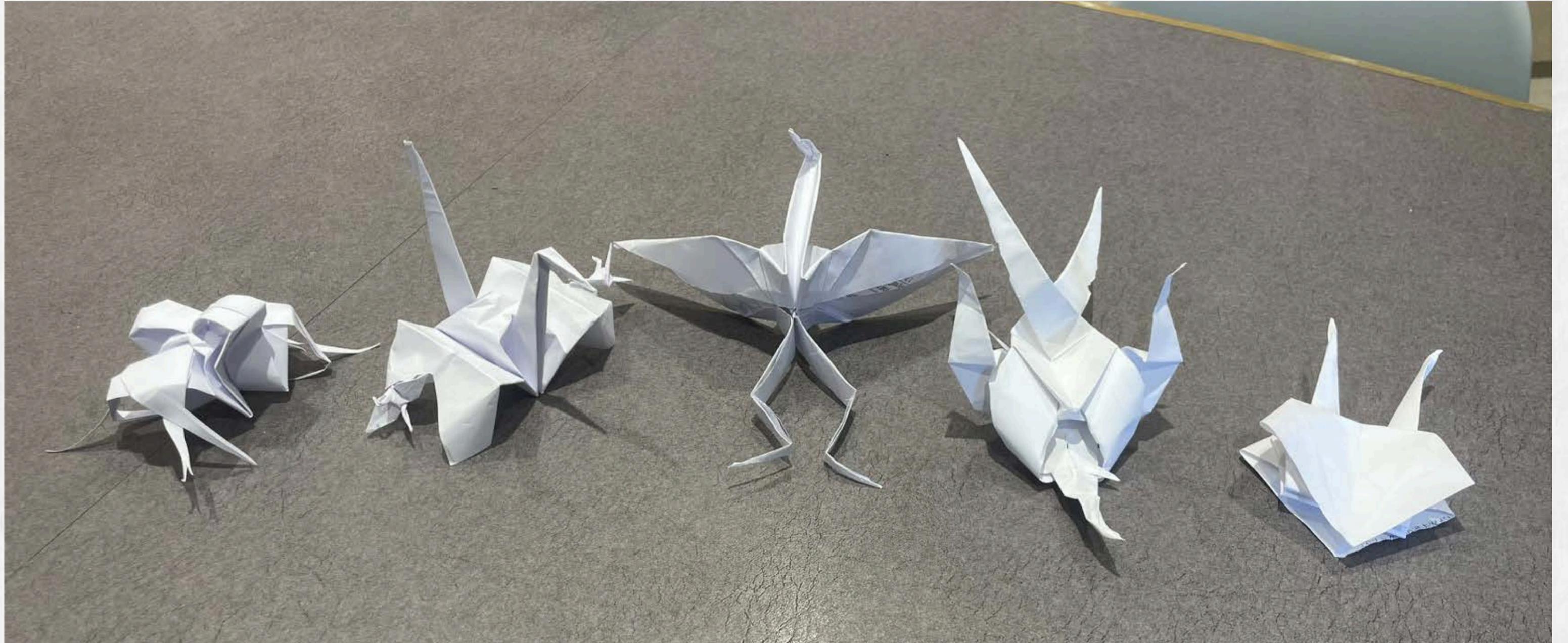
~~白い紙~~と道具を渡して、

「より創造性があると思うものに変えてみて！」

INPUT



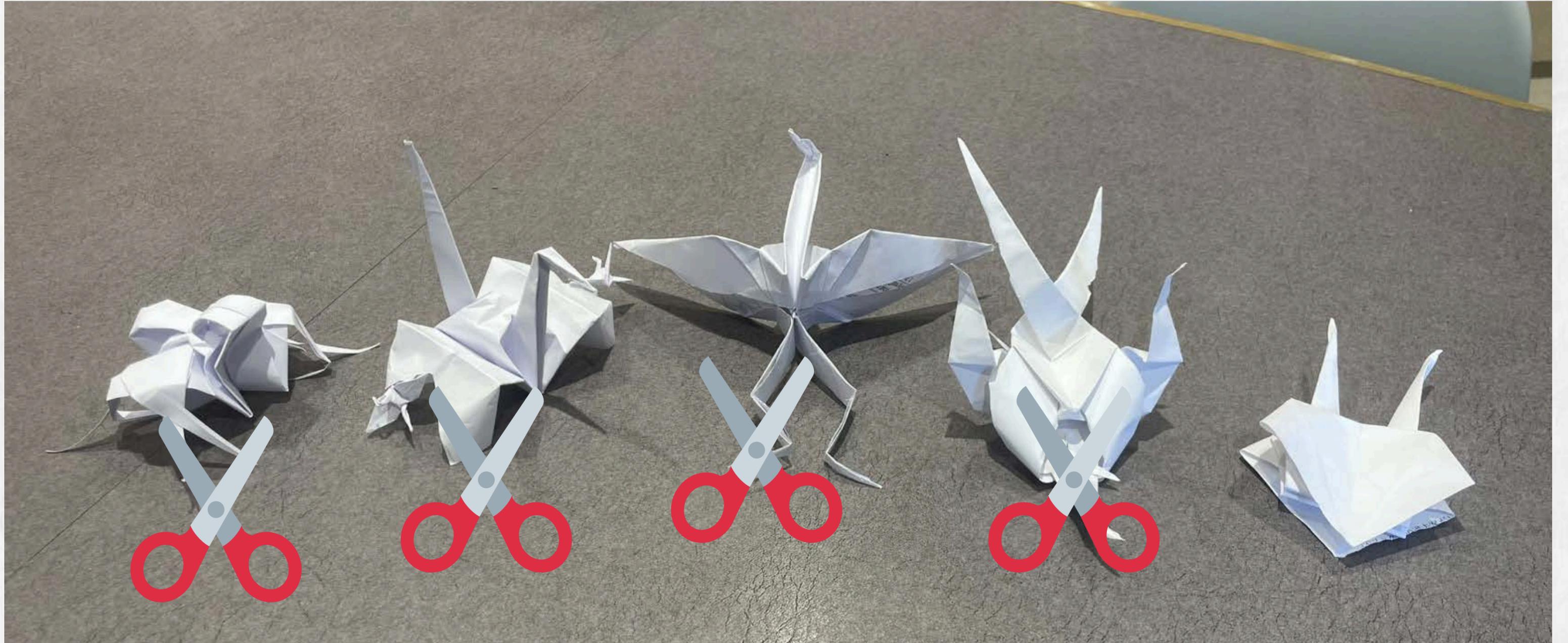
INPUT



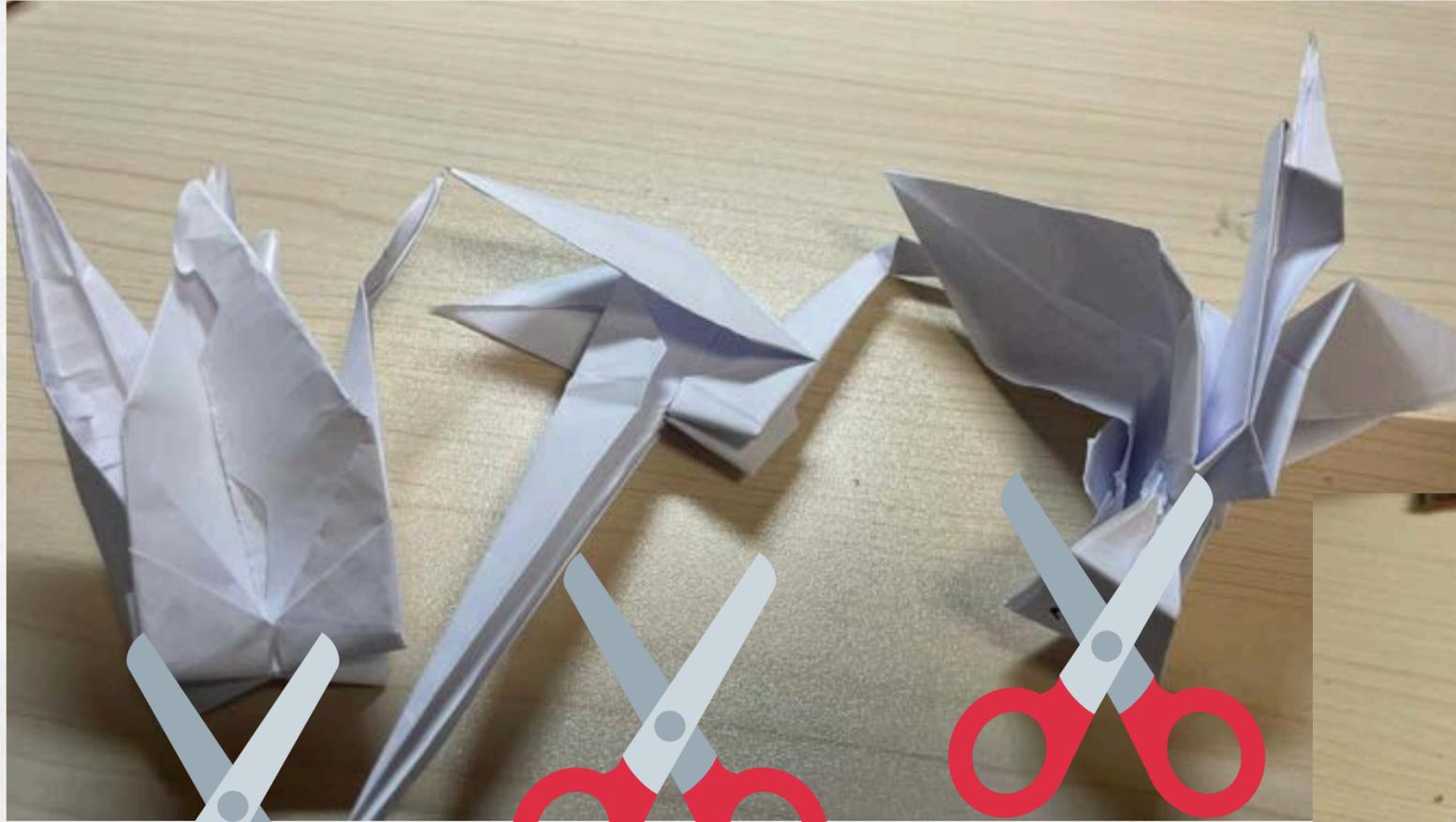
INPUT



INPUT

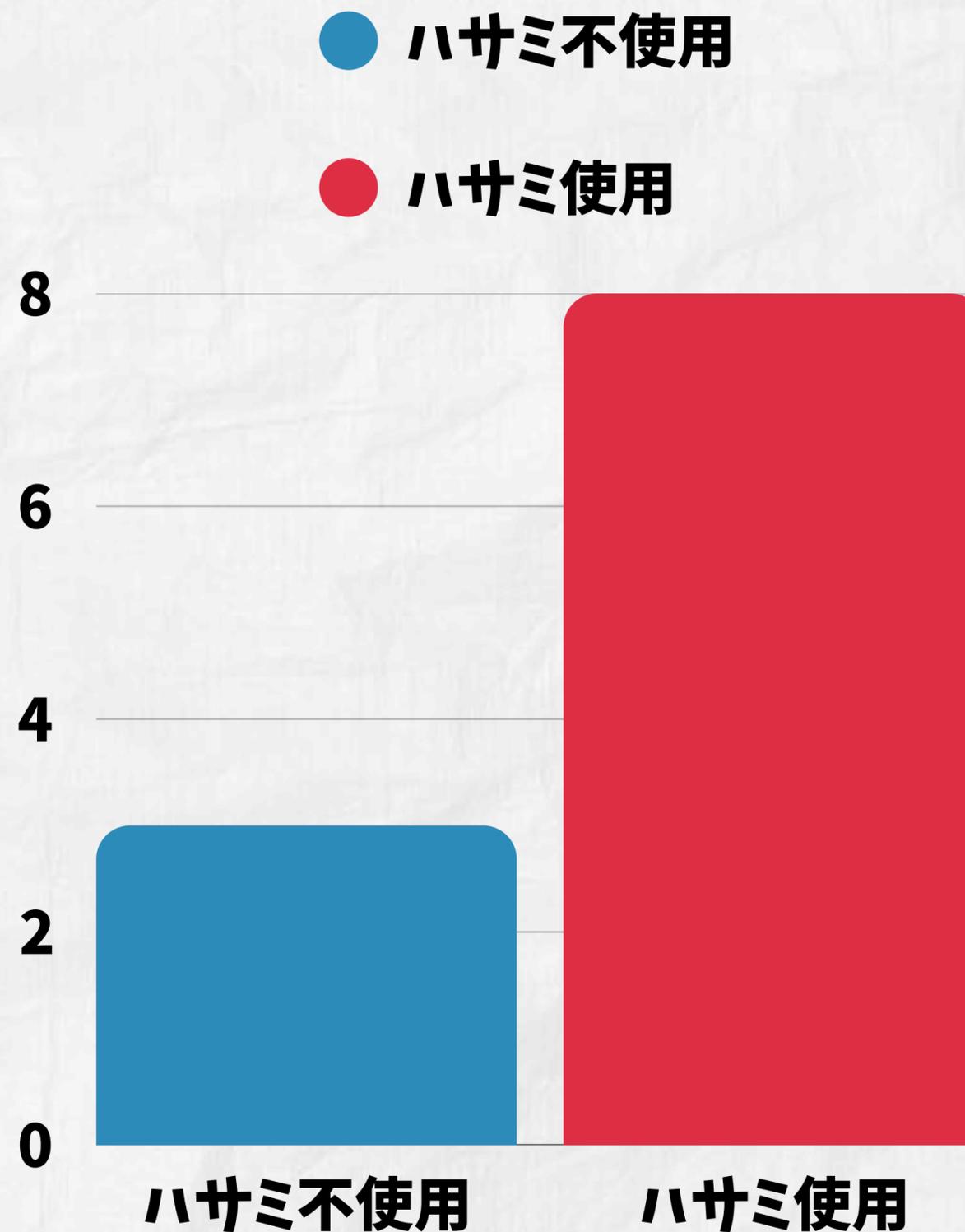


INPUT



**12人中8人が、
ハサミを使って
「傷をつけて」創造性を
表現した！**

***しかも、自然に！**



発見①

傷をつけることで

創造性を表現できる！

う～ん…何も無い白い紙だと難しいよ



あすみ

そっか、そうだよね…
じゃあ、鶴にしてみたらどう？

それならいけるかも！



う～ん…何もない白い紙だと難しいよ

自由に作っていいよ！より、
既に形のあるものを
もとにしたほうが作りやすいと感じる

それならいけるかも！

お友達

発見②

形のあるもののほうが

作りやすい

**どうしたらいいかわからなくて
固まってしまおう人もいた**

創造性のあるものに変えてって言われても、
何したらいいかわからない...



< どうして？ >

「もうできてるものを壊しちゃうのが怖い」

「完成図が想像できないまま
やってみて失敗したら嫌だ」

「知識がないからやり方がわからない」

< どうして? >

もうできてるものを壊しちゃうのが怖い

→形のあるものに傷をつけるのって、
怖いことでもある

知識がないからやり方がわからない

発見③

形のあるものに傷をつけるのって、

怖いことでもある

—まとめ—

発見① **傷をつけることで創造性を表現できる**

発見② **形のあるもののほうが作りやすい**

発見③ **形のあるものに傷をつけるのって
怖いことでもある**



CONCEPT

もう形のあるものに傷をつけるのって怖い。

**このコンテストを通して私たちは
できたものに何度もメスを入れる体験をした。
「創造性」を型にはめずにも定義した。**

それが苦しく感じたこともあった……

行き詰まって創造が嫌になって、
自分には創造性なんてないんじゃないか…とも考えた。



**私たちも傷をつけることが
怖いと思っているのかも？**

傷をつける怖さを乗り越えたい

【疑問】

怖さってどう解決するんだらう？



ふえこ

最初は自転車乗るの怖かったけど
練習したら簡単に乗れるようになった！



ゆい

人前で話すの怖かったけど、
大学の授業で場数を踏んだら慣れてきた！

体験してみても慣れるのが一番！

**傷をつける練習をしたら、
怖くなくなっていて創造性を生みやすくなるかも**

もし、学校などの場所で

既に形のあるものに傷をつける練習をする場があったら

私たちは今よりもっと創造に前向きになれているかも。

**傷をつける勇気を持って、
怖さを緩和し、
型破りも楽しいと思いたい！！**

CONCEPT

**既にあるものに傷をつける怖さを練習して、
創造性を育むブランド**



OUTPUT

**手札のカードを傷つけることで表現する
ボードゲーム**





〈セット内容〉

- 遊び方説明書……1部
- おだいカード……20枚
- キッテカード……60枚
- ヒントカード……15枚

〈用意するもの〉

カッターやハサミなどの
傷をつけるもの

<遊び方>

- ①キッテカードがひとり2枚配られる



② おだいカードを1枚引いてお題を決める

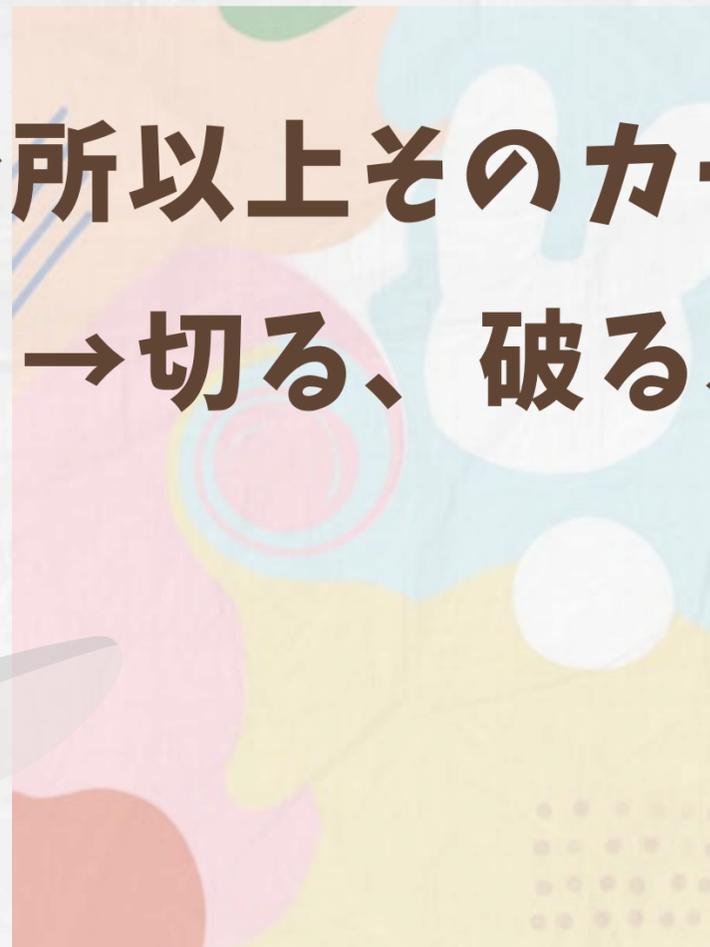
「はやい」
を表現しよう

「さむい」
を表現しよう

「おいしい」
を表現しよう

③手元のキッテカードに傷をつけてお題を表現！

1か所以上そのカードに傷をつけるのが条件
→切る、破る、穴を空けるなどなど





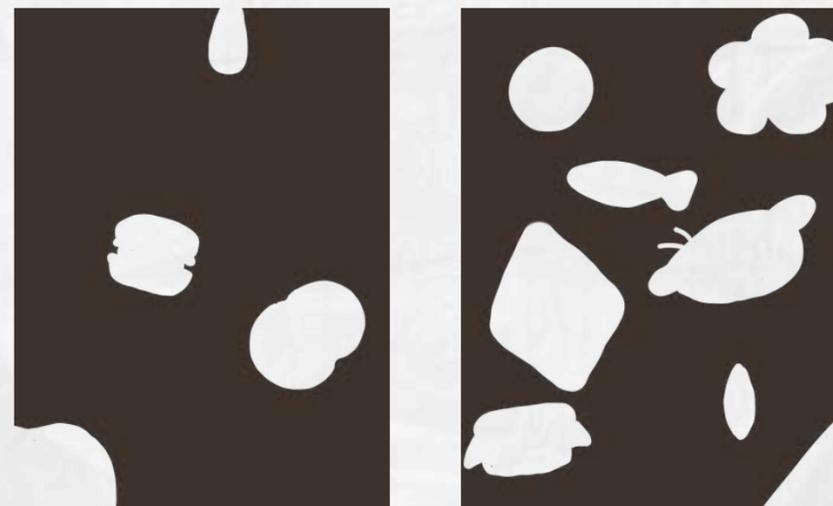
**④ 友達と見せあって、
お題に一番合っていた人がおだいカードを1枚もらう**

**おだいカードは1ゲーム5枚！
一番多くおだいカードを集められた人の勝ち**

ヒントカード

すぐ思いつかなくて難しいとき、
好みに選んで使えるアイテムカード。
ヒント要素カードに重ね合わせたり、
書かれたヒントを基にとりあえずやってみる

固まっちゃってもヒントがある！



Hint

- ・びりびりにしてみる
- ・穴を開けてみる
- ・表面を削ってみる
- ・折り目をつけてみる

OUTPUT
<遊び方>



完成品のカードを切るって怖い
本当にやっていいのか確認しちゃう。

でも、なら大丈夫
傷つけて本領発揮するカードだから。

すでに完成してるカードを
「傷つけて」「目標に合わせて」「作る」
ことで創造性を育む



Practice makes perfect