

# 研究を深めるためのポイント

## ●「ツッコミ」のポイント

大枠として、「論理性」と「面白さ」

論理性：仮説、方法、考察、結論で「～と考えられる」とあったときに、そこに明確な「根拠」があるか？

面白さ：そもそものテーマ設定が「面白さ」を感じられるものになっているか？

	論理性○	論理性×
面白さ○	よい研究	雑な研究
面白さ×	丁寧だが面白味に欠ける研究	全体を再構築すべき研究

## ●4つのC

Critical Thinking (Logical Thinking を含む)

Creative Thinking

Commuciation

Collaboration

※自分たちの研究グループが「達成できたもの」「改善の余地があるもの」は何か？

※他の研究グループが「達成できたもの」「改善の余地があるもの」は何か？

※Commuciation はできているが Collaboration ができていない状態とは？

※Collaboration はできているが Commuciation ができていない状態とは？

# 村松秀著「女子高生アイドルは、なぜ東大生に知力で勝てたのか？」

## 読書メモ

### グルグル思考を担う「7つの力」

疑う力

ずらす力

つなげる力

寄り道する力

あさっての方向を向く力

広げる力

笑う力

### 疑う力

使っている「材料」は適切か？

行なっている「方法」は適切か？

行なっている「手順」は適切か？

ネットの情報世界に目を向けると、リアルな世界が逆に遠くなり、疑うのが難しくなる。

情報よりも、現実の問題を直視し、疑念を抱き、解決していく、さらに未来を創っていく。

## ずらす力

本来目を向けないところに目を向けて何か気づけないか？

仮定と推論の間の可能性をまっすぐひとつの道筋だけで捉えずに、他の可能性を考えることはできるか？

自分が仮定したものではない可能性に対してどれだけ心を開くことができるか？

自分がまずしっかり考えていることは前提。その上で、自分の考えを疑い、否定していくことができるか？

日常生活の中の「当たり前」に揺さぶりをかけると世の中の見方が変わり、新しい世界を提示してくれる。

## つなげる力

大きく離れているように見えるものに、何か共通性を見出せないか？

ヒントは、答えが存在している前提で出されるものであり、そこでの思考は直線的で、考える絶対量はそれほど多くない。

ヒントではなく、考えるための手がかりにより、「巨大な思考のプール」へと入ってもらうために、ちょっとだけ背中を押してあげる。すると、考える絶対量は極めて大きくなる。

「つなげる力」を発揮するためには、一見縁遠く感じられる2つのものへの、高い洞察力が必須。そして、ディテールを見ながらも、俯瞰したものの見方が必要。

情報の海の中では、共通性も、あえて血眼になって探すものというより、想いを馳せようというある種の懐の深さ、余裕のようなものを持っているかどうか肝要。

本質を捉える俯瞰した意識と、何らかの共通性があるかもしれないと想いを馳せる心の持ちようの中に、「つなげる力」は存在している。

## 寄り道する力

思い切っていちど課題を忘れて、寄り道を満喫する。でも、そうした寄り道には、課題とは何の関係もないだろうと思っけていても、案外、なんらかのつながりがあることがある。

大事なものは、課題をしっかり考えた上であえて忘れてのこと。

無意識なようで、どこか潜在的に私たちは考え続けている。

あえて寄り道をする勇気を持つ。

「寄り道する力」とは、発想の「タネ」を自ら取りに行く力。自分の中にあるものや、自分の周りにあるものだけでは決定的に足りない、ということへの自覚。

## あさっての方を向く力

「あさって方向を向く」とは、見間違いな方向への思考のスイッチを入れること。

見間違いな方向とは、自分の思考の中であらかじめ取り上げていこうという候補に挙がることすらなく、まったく想定されないままになっているもの。

ギモンの前提について「思い込み」を持ちやすい。その前提を疑う。

## 広げる力

与えられたギモンにただ答えることが終点ではなく、そこから自分なりに考えて、次のテーマを見出し、果敢にチャレンジする。「広げる力」とは、そうした新たな問題設定力、展開力のこと。

「課題がひとつ解き明かされる」ことは、「未知の領域が一気に広がる」ということ。

## 笑う力

とことん課題に向き合って行き詰まってしまったときに笑えるか。

笑いは気分を変え、発想を変え、ものの見方を変えてくれる起爆剤になり得る。

とにかく笑い合う、その空気の中でこそ、新しいアイデア、まさかの発想が生まれてくる。