

創造の構造——設計者のための地図

プロジェクトデザイン論 — M2 創造プロセス

2026 年 02 月 19 日

目次

はじめに	2
5 段階の地図	2
縁で逃げない	3
欠損駆動思考との接続	3
チームの創造プロセスを見る	4
おわりに	4

はじめに

もし発散と収束だけでは説明できない何かを感じているなら、この読み物は私の観測がたまたま重なる人のために書きました。

発散と収束。ダブルダイヤモンド。広げて、絞る。

このフレームは機能します。でも、広げた後で絞る前——あの時間に、名前がありますか。どちらにも決められない。矛盾が消えない。「もう少しこのまま考えたい」のに、スプリントが回る。

ここに書いてあるのは、その「名前のない時間」に名前をつける試みです。創造のプロセスを5つの段階に分けて構造的に見る地図。とくに、発散と収束の間にある3番目の段階——「縁」と呼んでいるもの——が、この地図の核心です。

これは新しいフレームワークの提案ではありません。私が自分のプロジェクトの「止まり方」を見るために作った地図に、説明を足したものです。正しさを主張するものではありません。すべてが仮説です。

5 段階の地図

創造のプロセスには、5つの段階があるように見えます。

段階	名称	プロジェクトでの様子	観察できるサイン
1	場 (Field)	何を作るべきかがまだ見えない。可能性だけが漂う	「何かやりたいことがある気がする」「方向が定まらない」
2	波 (Wave)	対立軸が立つ。ユーザー vs 技術、短期 vs 長期	「こっちかあっちか」で揺れている。議論が活性化する
3	縁 (Relation)	矛盾が最大化する。片方を捨てるだけでは収まらない	「どっちも正しい気がする」「決めきれない」が長引く
4	渦 (Vortex)	まとまりが立つ。プロトタイプが動く	「あ、こういうことか」。説明できる形が現れる
5	束 (Bundle)	デリバラブル。再利用可能なパターンや知見が残る	リリース、ドキュメント化、ふりかえりで言語化

発散/収束の二分法で見ると、場→波→縁が発散寄り、渦→束が収束寄りに対応します。ただし、この二分法の限界は「縁」が消えることにあります。縁は発散でも収束でもない。矛盾が最も高まり、単純な対立では収まらない関係が立ち上がる場所です。

もしこの5段階が、あなたのプロセスの実感と合わなければ、それで大丈夫です。この地図は一つの見方であり、あなたの現場には別の地図があるかもしれません。

縁で逃げない

縁は最も不快な場所です。矛盾が消えない。不確実性が高い。チーム内の緊張が上がる。

このとき、2つの信号が同時に出ています。

「早く決めなきゃ」という信号。スプリントの圧、締切の圧、ステークホルダーの期待。身体が緊張する。これは正常な反応です。不確実な状態は生存にとって脅威なので、脳はそれを素早く解消しようとします。

「もう少しこの矛盾に付き合いたい」というかすかな引力。こちらは小さい。1つ目の信号に飲み込まれやすい。でもこの小さな信号に気づけるかどうか、渦の質を左右します。

1つ目の信号に負けて早く決めると、渦は立ちますが、浅い渦になります。「とりあえず動く」プロトタイプはできるけれど、何かが足りない。矛盾を引き受けないまま先に進んだから。

縁に留まるとは、結論を急がず、矛盾を保持することです。これを私は「Withhold」と呼んでいます。すぐに解かない。答えを出さない。矛盾が矛盾のまま自分の中にある状態を、もう少し続ける。

ただし、ひとりでは留まれません。

不確実な状態に耐えるには、受け止められている感覚が要ります。チームの中に「まだ決まらなくて大丈夫」と言える空気があること。あるいは心の中に、そう言ってくれる誰かの記憶があること。安心できる関係——一人の人間でも、チームの雰囲気でも——が、縁に留まるための条件です。

欠損駆動思考との接続

ここで、この5段階と「欠損駆動思考」の関係に触れておきます。

欠損駆動思考とは、予測と現実のズレ——脳が「何かおかしい」と検出した信号——を、すぐに解消せずに問いとして保持する態度です。

5段階は、この「保持された問い」が構造へと変換されていくプロセスとして読めます。

- ・ **場** は、Withhold された問いが未分化のまま漂っている状態
- ・ **波** で、問いが「早く解決したい」信号と「もう少し向き合いたい」信号に分かれる
- ・ **縁** で、複数の評価が交差し、矛盾が最大化する

- 渦 で、問いが新しい構造として再統合される
- 束 で、再利用可能な知として残る

つまり5段階は、一つの問いが生まれてから構造になるまでの旅路です。縁はその旅路の最も険しい峠であり、ここを越えられるかどうか、生まれるものの質を決める。

チームの創造プロセスを見る

5段階は個人の中でも起きますが、チームでも同じ構造が見えます。

チームの創造プロセスを構造的に見るとは、「今、チームとして5段階のどこにいるか」を問うことです。

波の段階でまだ対立軸が出揃っていないのに、早く縁に進もうとしていないか。縁にいるのに、不快感に耐えきれず早く渦に進もうとしていないか。束に到達したのに、次の場に戻ることを恐れていないか。

とくに束→場の循環は、チームにとって難しい。完成したものを手放して「また何もない」に戻るのは、心理的にコストが高い。でも、束を手放せないチームは、次の創造に入れない。

保持するチームと保持しないチームの差は、短期的には見えません。どちらもデリバラブルを出す。でも長期的に見ると、縁に留まれるチームは、渦の質が違う。「とりあえず形にした」ものと「矛盾を引き受けた上で形にした」ものの差は、使う人にはわかります。

おわりに

5つの場所——場、波、縁、渦、束——は、直線ではなく循環です。束から場へ戻ること。生まれた構造を前提にして、次の違和感を漂わせること。それが創造を続けるということです。

この5段階は答えではありません。私が自分のプロジェクトの見通しを持つために使っている、仮の地図です。合わなければ、置いておいてください。

あなたのチームが最近「早く決めよう」と言ったとき、それは何段階目でしたか。

返信や感想はなくて大丈夫です。地図の上で一つ、チームの現在地が見えたなら、それだけで十分です。

もっと知りたい方へ

人物	フック
ドナルド・ショーン	MIT の都市計画研究者。デザイナーが「描きながら考える」プロセスを「行為の中の反省」と呼んだ。場→波→縁は、まさにこの反省的実践の構造
Csikszentmihalyi	フロー体験の研究者。フローは5段階のどの移行でも起きうる「進行の質」として読み直せる
Wilfred Bion	精神分析家。「答えのない状態に留まる能力 (negative capability)」を臨床で記述した。縁の核心と重なる
Karl Weick	組織論研究者。Mann Gulch の山火事で、消防士たちが道具を手放せなかった話。束→場の循環の失敗例

Generated by Claude.ai from base/text/m2-creation-process/creation-source.md v1.1. 2026-02-19