

創造とは——5つの場所の地図

創造プロセスの実践的な地図

2026年02月19日

目次

はじめに	2
5つの場所	2
縁という場所	3
まとめりと、その先	3
地図があれば戻れる	3

はじめに

これは一人の人間が、自分の「作れなさ」を整理するために書いた地図です。たまたまあなたの経験と重なるところがあれば、それだけで十分です。

何かを作ろうとして、途中で手が止まったことはありますか。

絵を描いていて「これでいいのか」と筆が止まる。企画書を書いていて、言葉が出てこなくなる。アイデアはあるのに、形にならない。ようやく形にしても、「何か違う」が消えない。

ふつう、そういうとき私たちは自分を責めます。集中力が足りない。才能がない。もっとインプットが必要だ。でも、あるとき気づいたのです。手が止まる場所には、パターンがある。そしてそのパターンには名前がつく。

名前がつけば、パニックにならない。「ああ、今はここにいるんだな」とわかれば、次の一步が見える。この読み物は、そういう地図の話です。

答えは持っていません。全てが仮説の段階にあります。休憩所で隣に座った人に、最近見つけた地図の話をするつもりで書いています。

5つの場所

何かを作るとき、私たちは5つの場所を通り抜けているように見えます。

最初は **場** です。まだ何もない。でも何かがある気がする。朝、机に向かったとき、白い画面を前にしたとき。「何を作るか」すらまだ決まっていない。でも、何かが自分の中で動いている。その漂っている感覚が、場です。

次に **波** が来ます。こっちな、あっちかな。方向が分かれる。ユーザーのことを考えるか、技術的な制約から考えるか。短期で出すか、じっくり作るか。揺れている。これは悪いことではありません。揺れることで、差が見えてくる。

ここまでは、比較的楽です。

問題は次の場所、**縁** です。

縁という場所

縁は、どっちにも決められない場所です。矛盾が消えない。Aを選べばBが犠牲になる。でもBを選んでもAが消えない。「もう少しこのまま考えたい」のに、「早く決めなきゃ」という焦りが同時に来る。

ふつう、ここで逃げたくなります。早く片方に決めてしまう。あるいは最初からやり直す。あるいは「まあいいか」で妥協する。

でも、ここに留まれるかどうか、作るものの質を分けるように思います。

縁は最も不快な場所です。でも故障ではありません。矛盾が最も高まっている場所だから不快なのであって、それは地図の上の一点です。逃げずに留まるための条件が一つあります。ひとりでは留まれない、ということ。支えが要る。物理的に隣にいる必要はありません。心の中に「大丈夫だよ」と言ってくれる誰かの記憶があること。亡くなった人でも、昔の恩師でも。

ここまでの話がピンとこなければ、それで大丈夫です。作り方は人それぞれで、地図が合わないこともあります。

まとめりと、その先

縁に留まっていると、あるとき **渦** が立ちます。「あ、こういうことか」。矛盾の中から、まとめりが浮かび上がる。うまく説明できないけれど、形が見える。プロトタイプが動く。下書きが一気に進む。

そして最後に **束** になります。方向が定まって、形になって、次に使える何かが残る。完成、と呼ばれるもの。

ただし、5つの場所は一直線ではありません。束から場へ、また戻ります。作ったものを前提にして、次の「何かがある気がする」が始まる。完成したはずなのに「何か違う」と感じるのは、もう次の場に立っているということかもしれません。

地図があれば戻れる

この5つの場所——場、波、縁、渦、束——は、順番通りに進むとは限りません。逆戻りもする。飛ばすこともある。でも、地図があれば「今どこにいるか」がわかる。

手が止まったとき、「ああ、今は縁にいるんだな。ここは不快で当然だ」と思えるだけで、少し楽になります。逃げずにもう少し留まってみよう、と。

この地図は答えではありません。私が自分の「止まり方」を見失わないために使っている、仮の見方です。合わなければ、置いておいてください。

あなたが最近、手が止まったのは、地図のどこでしたか。答えは要りません。ちょっと確認するだけで十分です。

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