

大切なのは本質を見極めようとする意識。 "WHY?"という絶え間ない問いが独創性を生み出す。

企業人として携わってきた研究・開発が評価され、世界有数の研究実績を誇るマサチューセッツ工科大学(MIT)メディア・ラボの教授となった石井裕氏。まだ誰も手をつけていない研究にこだわり、常識を覆す新しい価値の創造で世界中から注目を集める石井氏に、独創性を養うために心がけるべきことなどについてお話を伺った。

いま在るものから新しい価値を創る

私が考える「独創性」とは、ゼロからものを創り出すことではなく、既に存在しているものを新たな視点から組み合わせることにより、それまでになかった新しい価値を生み出すということです。単に不足分を付け加えれば良いというわけではありません。そうすることによって、オリジナリティのあるもの、新たな価値観を創造することが必要なのです。

独創性を養うためには、たとえばですが、美しいものをたくさん観るとよいでしょう。素晴らしいものを生み出すには才能も必要ですが、美しいものに触れて審美眼を養うことで磨かれていく部分も大きいと思います。

優れた人のものの見方を学ぶことも有効です。たとえば、いい仕事をすると一緒に美術館に行き、その人が何をどのように観ているのかを知る。そうすることで自分の眼を鍛えるのです。何が本質で何が偽物なのか、見抜くことができる眼は、研究やビジネスにも生きてくるはずですよ。

ものごとの表層だけを漫然と見ている人と、本質を見極めようとして意識している人とはかなりの違いが出てきます。「なんのためにそれがそこに存在しているのか」——常に「WHY?」と問う姿勢を忘れず、その答えを考える習慣をつけましょう。点と点を注意深く見ていると、それをつなぐ線が見えてくる。訓練し続けることで見えてくるものはたくさんあります。

社員の教育の場でも、たとえば禅問答のように、考えさせる訓練を取り入れていくのもよいと思います。創造の場ではアイデアの90%がゴミになってしまうこともしばしば。若いうちに「問い」というフィルターを通して世界を見る習慣をつけておけば、新しい視点から問いを次々に発生させ、独自の世界を創造することが可能となるのです。



KKE VISION 2007 基調講演
写真提供/株式会社構造計画研究所

自分にレッテルを貼らない

独創性を身につけるうえで「自分にレッテルを貼らない」ということも大切です。

デザイナー、エンジニアといった職業や職種、その仕事のために身につけた専門的な知識が自分の可能性を狭めているという場合があります。専門知識があるために発想の転換ができない、枠を超えられないというケースが多々見られます。

新しいものを創り出す仕事には、専門的な知識ではなく、総合的な視点が求められます。専門という概念には閉鎖性があることを念頭におき、思い切って自分の専門を忘れることも必要なのです。私自身も常にそれを自分に言い聞かせています。

独創性を生み出すためには環境もまた重要。理想的な空間としては、画家のアトリエのような環境だと私は考えています。絵の具や絵筆、モチーフとなるモデルなどがちらばっているアトリエは、そこに入っただけでその人がいま何をしようとしているのかが見える空間です。

壁にスケッチが貼ってあったり、半分壊れかけたものが置いてあったり。そこで動いている人々が創ろうとしているものやアイデアが伝わってくる空間で独創性は発揮されます。きれいなオフィスだけがベストな環境ではなく、やりかけのものを投げ出しおける贅沢さが必要なのです。

自分独自の新たな価値を創造することができたら、それを周囲に理解させるための表現力も欠かせない要素です。たとえば、自分が美しいと感じるものを創っただけでは売れない、という場合があるわけですよ。まず、相手の価値観を知り、それに合わせて自分の価値を翻訳する。たとえば、デザインコンペティションで賞をいただくために、デザインの視点から自分たちの研究の価値を訴求するというのもその一例です。

相手の価値観に響きあう——これが一番難しいですが、エキサイティングな部分でもあるといえますね。(談)

石井裕

いしいひろし
マサチューセッツ工科大学(MIT)メディアラボ教授
1978年北海道大学電子工学科卒業。1980年コンピュータ工学修士号、1992年には同博士号を取得。1988年よりNTTヒューマンインターフェイス研究所にて「クリアボード」の研究・開発に6年間携わる。この開発が評価されたことからマサチューセッツ工科大学・メディアラボより招聘され、1995年より教授に就任(日本人初のファカルティ・メンバー)。最高レベルの研究実績が評価され、2001年には「テニユア」(終身在職権)を取得。また、タンジブルユーザインタフェースという新しい分野を創出した功績に対し、2006年にACM SIGCHIより、CHIアカデミーに選ばれる。主な著書に『CSCWとグループウェア』(オーム社)、『グループウェアのデザイン』(共立出版)、『タンジブル・ビット/情報の感触 情報の気配』(NTTT出版)などがある。