



Vol.27

机の上の小さな変革



強引の効力

今回はみなさんに、突拍子もないことから新しいことを考えるということをやってもらいたいと思います。早速ですが、目の前にA4の紙とペンを用意してください。できたら紙を横にして、紙の一番上の真ん中に「可○化」と書いてください。いまからみなさんには、3分間でできるだけたくさんこの紙に、○に入る漢字1文字を考えて書いてもらいます。「食」とか「住」とか「聴」とかどんな文字でもかまいません。準備はいいですか？ それでは、始めてください。



いかがですか？ どのくらい書けましたか？ おそらく10個は並んでいるのではないかと思います。それでは次に、最初に書いた「可○化」の左に「鉛筆の」と書いてみてください。いよいよここから、実際にみなさんに頭を使ってもらふフェーズです。この「鉛筆の可○化」の○のところに、先ほどみなさんがたくさん書き出した漢字を1つずつ入れて、実際にそれはどんなものか想像してみてください。できたら、考えたことは別紙にメモしておきましょう。

たとえば、先ほど例であげた「食」であれば「鉛筆の可食化」となるので、どうやったら鉛筆を食べられるようになるかを考えることになります。もしかしたら小学生のときに鉛筆を嚙ったり舐めたりした経験を思い出して、削り節のようにしたふりかけをイメージする人もい

るかもしれません。ほかにも「住」であれば「鉛筆の可住化」となるので、鉛筆を大量に並べて積むことで、屋根や壁をつくることを想像する人もいるかもしれません。「可○化」とは○を可能にするという意味を持つ造語です。一見無関係な文字を強引に入れることで、いままで考えたこともない問題をつくることができます。

—— 時には脱ロジカルを ——

食べられないものを食べようとしてみるにはどうすればいいか、住めないものを住めるようにするにはどうすればいいか、音を発するためのものではないもので演奏するにはどうすればいいか。新しいアイデアはこうした突拍子もない意外性のある問題を強引に解こうとしたときに出てくることがあります。

今回みなさんにやっていただいた方法は、段階的に手順を進めながら、ロジカルではない思考を引き出すための方法です。実際にイノベーションを産むようなアイデアは、膨大な思考の果てにジャンプを引き起こすことによって生み出されることが多いです。それは半ば偶然とも言えるのですが、今回のような手法を利用することによって、ジャンプするための土台までは確実に準備することができます。

今回は鉛筆を取り上げましたが、ぜひみなさん様々な物の可○化を考えてみることで、いまの常識を変えるようなアイデアを生み出してみてください。▲

PROFILE 菅 俊一 (SYUNICHI SUGE)

コグニティブ・デザイナー。表現研究者。映像作家。多摩美術大学美術学部統合デザイン学科専任講師。1980年東京都生まれ。人間の知覚能力に基づく新しい表現を研究・開発し、様々なメディアを用いて社会に提案している。主な仕事・著書に、NHK Eテレ『2355/0655』、『観察の練習』『ヘンデコノミクス』など。