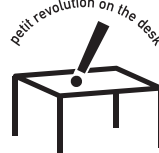


Vol.33

机の上の小さな変革



六次の隔たり

ネットワーク理論の分野で有名な仮説の1つに「六次の隔たり」と呼ばれる、世界中のどのような人でも6人以内でつながってしまうというものがあります。今回は、この考え方を使ってみなさんに少し特殊な連想ゲームのようなものをしてもらいたいと思います。

この「六次の隔たり」という仮説は、それぞれの知り合い同士をつないでいくというものでしたが、みなさんにはモノでそれをやってもらいます。ただ、モノだと知り合い同士をつないでいくことはできないので、今回は、モノ同士にある共通した特徴を見つけることで、つないでいてもらいます。たとえば、ボールペンとペットボトルの場合であれば「中に液体が入っている」や「斜めに傾けて使う」といった特徴などでつなぐことができます。どのような視点でもよいので、何か2つのモノにつながりを見つけてください。

さらに今回は、つながりを考える面白さを感じてほしいので、「りんご」から6ステップで「スカイツリー」までつなげてみてください。りんごとスカイツリーをいきなりつなぐのではなく、必ず間に6ステップを経由してつないでください。つまり「りんご⇒?⇒?⇒?⇒?⇒?⇒スカイツリー」というように間に5つのモノを入れ、それぞれのモノを何らかの特徴でつないでください。それでは、やってみてください。

🍏 無関係なものを取り込もう

いかがですか？ うまく特徴でつないでみることはできましたか？ おそらく最後の1つが上手くつながらないなど、直接りんごとスカイツリーをつなぐよりもはるかに難しかったのではないかと思います。

今回みなさんには、まったく関係のない事象について、強引に共通点を見つけてつなげるということをやってもらいました。やってみるとわかると思うのですが、1つのモノに対して様々な視点から特徴を取り出してみないと、うまく6ステップでつなげられなかったと思います。このような2つのモノの間に、強引に共通した特徴を発見していく頭の使い方は、実は様々な問題を解決しようとする際に有効な思考法でもあります。

私たちがなかなか解決策を思いつかない要因には、無意識に、本来無視してもよいはずの条件をつくってそのなかで考えてしまっていることがあります。今回のように、扱っている問題のテーマに対して、一見無関係に見える事物を強引に結びつけてしまうことによって、「こんなところにまで幅を広げてしまってもいいんだ」と自覚できるようになるため、煮詰まっていた状況を打開するきっかけにすることができるのです。 ▲

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准教授。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』『ヘンテコノミクス』など。