

東京大学 i.school

Q. 東京大学 i.schoolの概要について教えてください。

東京大学 i.schoolは、イノベーション人材の育成を目的に2009年に設立された、東京大学知の構造化センターが主宰する教育プロジェクトです。20世紀的な工学の考え方ではなく、デザイン思考に基づいた「人間中心イノベーション」を提唱し、定期的なワークショップの他、海外の大学やデザイン会社を招いてのカンファレンスや、スポンサー企業の新規事業や開発部門との実践的なプログラムを展開しています。

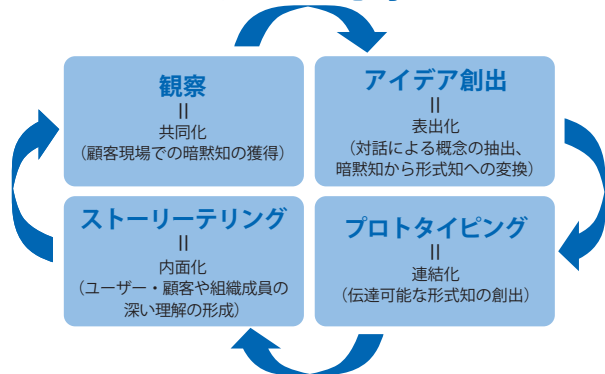
Q. デザイン思考とはどのようなものですか？

デザイン思考は、デザイナーの思考に基づく知の方法です。シリコンバレーのデザインコンサルティングファーム「IDEO(アイデオ)」の創業者、ビル・モグリッジ(Bill Moggridge, 1943-2012年)やデビッド・ケリー(David Kelly)らが実践してきたものを、i.schoolのパートナーでもあるスタンフォード大学のd.schoolで体系化しました。ユーザーのいる現場に入り込み、技術や情報、社会との関わりによってユーザーを観察する“人間中心”の方法をとっています。

そのプロセスは、まず商品やサービスのユーザーを「観察」「洞察」し、方向性を見出しながら協業を通じて、ブレインストーミングによる「アイデア創出」、そしてそれを目に見える形で「プロトタイピング」を行った後、ユーザーへの「ストーリーテリング」を通じてフィードバックを得ながら試行錯誤していく、というものです。

実はデザイン思考のプロセスは、知識創造プロセス^{※1}の一形態と解釈できます。知識創造プロセスは、現場で暗黙知を獲得し(共同化)、暗黙知から形式知へ変換することでアイデアを創出し(表出化)、今ある形式知の組み合わせによる新しい形式知を創出した(連結化)後、新しい形式知を現場で理解する(内面化)を繰り返す螺旋(らせん)運動プロセスです。したがって、デザイン思考は、知識創造プロセスに基づきながら、現場での観察やプロトタイピングにフォーカスした方法と言えます。

デザイン思考



イノベーション人材の育成は、企業や行政、大学でも盛んに行われている。「東京大学 i.school」のエグゼクティブフェローでもある紺野氏に、引き続き同プロジェクトについて話を聞いた。

Q. i.schoolはなぜ「人間中心イノベーション」を提唱しているのでしょうか。

i.schoolでは、イノベーションをこれまでにない価値の創出につながる新しい活動と考えています。日本では、長い間「イノベーション=技術革新」と捉えられてきましたが、i.schoolではこうした従来の解釈とは一線を画し、人間の知覚や行動、習慣、価値観を揺さぶり、画期的かつ不可逆な変化を生み出す営みこそがイノベーションの本質と考えています。

Q. i.schoolのワークショップで使われている手法を教えてください。

i.schoolに限ったことではありませんが、デザイン思考は「質的研究方法論(qualitative research methodology)、つまり数値では捉えきれないありのままの状態を見聞きし、その状態を探っていく研究アプローチとも言うていいでしょう。このアプローチにはエスノグラフィー^{※2}、グラウンデッド・セオリアプローチ(GTA、現場データに根差した理論)、及びナラティブ・メディスン(語ることによる治療)があります。「リーンスタートアップ^{※3}」などの試行錯誤的な方法も参考にしています。また、ツールとしては「ビジネスモデルキャンバス^{※4}」なども使います。i.schoolでは様々な方法論が試され、体系化され、プロセスの中で使いながら共創的にイノベーションを起こしていきます。

Q. i.schoolの卒業生は起業家が多いですか？

起業している卒業生も少なくありません。i.schoolと卒業生を含めた一種のエコシステムが形成されており、卒業生が企業のイノベーションのプログラムに関わり、それをi.schoolで開催するといったことも行われているようです。教育を軸にした共創プログラムとも言えますね。

※1 知識創造プロセス
野中郁次郎氏(一橋大学名誉教授)と紺野登氏(多摩大学大学院教授)(1995)、竹内弘高氏(ハーバード大学経営大学院教授/一橋大学名誉教授)(1996)が提唱した知識創造(ナレッジマネジメント)理論のSECI(せき)モデル

※2 エスノグラフィー
インタビューや観察によるフィールドワークを記録にまとめる手法。文化人類学や社会学で使われる手法の1つだが、近年はユーザー理解のためにビジネスシーンでも広く使われている

※3 リーンスタートアップ
プロトタイピングによる仮説検証を小さいサイクルで繰り返す手法。「リーンマニファクチュアリング」(巻頭言参照)から派生した

※4 ビジネスモデルキャンバス
ビジネスモデルを1枚にまとめるためのフレームワークで、顧客・価値・チャネル・顧客との関係・収益・リソース・主要な活動・パートナー・コスト構造の9ブロックで構成される