

清水快

s15415ks

December 22, 2015

『考える』を考えた僕

「考えるって、どうすること？」

問題定義について

ある意味「考える」って何をすることなのかを考えてみるためにも何かについて「考える」必要性があり、事例を作り出すことが必要である。これが問題を作り上げることであり、発想のプロセスの中で「問題定義」にかかる部分でもある。実際に私たちが問題として抱えていることが果たして問題であるのか、「考える」ということは果たして物事について着目することだけを意味するのか、それとも前後における「考える」プロセスも含むのかななどを定義する必要性がある。このプロセスにおける重要な点としては、どのような前提で問題を捉えているのか、どのような視点からこの問題を直面しているのかを明らかにすることであり、多くの場合では問題に対する偏見や前提はこれまで経験してきたことなどが考慮されている。例えば、SCAMPERなど授業では多くのアイデア出しや考え方の方となるマインドセットのフレームワークについて学びましたが多くのこのフレームワークの共通点としては、問題に対して「問い」続けることであり、アイデアの周りにある関係性の解像度を上げることをしている。そしてフレームワークにおけるもう一つの共通点としては、「無意識」であることの存在である。無意識に考えているということは答えの候補が現れた時に、その候補を「候補」として捉えることができ、耳を常に澄ましていることである。考えるという操作が先にない場合、ある候補があるとしてもそれを候補として捉える、見るのが困難である。そのためにも、「候補」をしる調査というプロセスも考えなければならない。集中して、考えているというプロセスはこの無意識に捉えられるようなためにもある意味、耳を「鍛え」あげることである。結果として、このような二つの段階が、答えを無意識の中でも捉えら

れるようなためのプロセスである。アルキメデスも純金な王冠を確かめる方法も、意図的に考え尽くした方法ではなく、問題を定義し、他の候補を調べ、水に入れば体積を計ることができるという候補が回答であることを認識するためのステップを踏んでいた。無意識的な「考える」ということは無数にある周りにある気づいていないこと、見えていないことを明らかにすることである。

考えるという操作の中にどのように、関係性を導き出すことが関連するのだろうか。これまで考えるとは、一つの操作として名付けられたものとして見て気が、『問題を抱えて、問いかけて、うまく答えが思いつかないでいる。たとえそれで同じことをくりかえしたり、頭の中が真っ白になっていたりしたとしても、「考えている」』。つまり、「考える」ということは一つの動作におけるものに名付けられている名前ではなく、様々な行動における連鎖における名称の一つであることがわかる。だからこそ、考えるという操作の中には「問題を問いかける」という「問いのパラドックス」のような現象が起こらないといけない。授業では多くのクリエイティブコーディングを盛り上げる方法や新しいウェアラブルデバイスを開発するための案を出しましたが、誰でもあの考えていく操作の中では「問題が上手く立てられないとうまく答えることができない。だけれど、答えがわかる前に、どのように問題を立てればいいのか」という問いの逆説のような状態に私は落ちてしまいました。今振り返ると、このような問題を理解するために問題に対する多くの問いかけをするプロセスの中ではより問題を分析をしていき、問題を分析をしていく中では問題の逆説が起こらないような問題を導き出すことができ、新たな関係性について気づき出せた。実際にこの問題を分析をしていくためには、クリエイティブコーディングについての調査を行わなければならない。「考える」ということを耳を常に澄ましている体制を作り上げることであれば、調査を甘くしてしまった今回の私が「考える」の初期段階の過程の中で失敗をしていた。別な例として、授業の中では多くの種類のペンを分析し、どのようなペンが一番良いかをランクづけるような操作をしましたが、その中でもどのようにペンを評価する基準を決めていくかという問いにかけられる問いを常にすることが求められていた。そのプロセスの中では、答えられる問題に小さく分解していき、「ペンとは何かを書くものであるから描きやすさを評価する、描きやすいとはインクが角度に合わせて思うように流れて出てくること

である。思うように流れて出てくるということは0.5ポイントのペンであれば、継続的に0.5ポイントの線を描くことができることである」と関係性の網を可視化することが重要であった。その中でも最も新しい関係として気付かされたのが、「考えている時にペンで遊ぶ性質」などについて着目することができ、ペンは書くものとして存在するが、日常的に表している見えていなかった行動によって別な価値を生んでいるという関係性が「考える」ことであることをわかった。

ソーシャルにおける「考える」は間をおく、つまりシンキングプロセスの中に間をおくことでもあり、なんらかの操作を行う二つの意味がある。ある女の人に「ずっと君のことを考えていた」という事例も時間軸の中での一直線を表すが、実際に「トイレの中でも考えていたの？」と言われるように、考える間には間が存在することがあり、この場合での「考える」という行為はより「点」のように表すことができる。つまり、普段から私たちが使っている「ずっと考えている」という言い方は間違っていて、隙間もなく考えているという操作を行っているのではなく、私たちは「考える」と「考えていない」という二つの領域を無数に行き渡ったり、戻ったりしている。「フェルマーの予想」を解き明かしたアンドリュー・ワイルズという数学者の事例も同じように、「考える」という操作の間に起こるなんらかの孵化が最終的な「ひらめき」と表現されるような結果を生み出しているのである。つまり、「考える」という操作の中でも「考えない」という操作も含まれていて、考えていない時間に起こる無意識に働いている考えている自分がいるからこそ、「ひらめき」のような現象が起こる。授業の中で新たなジムをしりとりで出てくる題材をランダムプロセスの手法で考える時も、しりとりについて隙間なく考えていたのではなく、一文字に対して、どのような言葉を思い浮かべるかを操作し、最終的に「ん」で終わるかどうかを確かめるプロセスを踏んでいる。しりとりにおける思考プロセスも人によって違い、ある一定の人は条件に当てはまる言葉をひらめきで思い浮かぶプロセスを踏む人もいれば、最初の文字を唱えながら声を出して他の文字を組み合わせる方法の人もいる。一つの方法はアクティブにあてはまる言葉を探している中、もう一つの方法はパッシブにあてはまる言葉を探しているように思えるが、言葉をさがすという行為に対してはどの人もチューニングをしていて、どの人も

「考えている」ために、一人がもっと「考えていた」とは決して言えない。ですが、授業でL思考、R思考など考え方について学んだように、同じ「考えている」でも考え方、考える姿勢を変えることによって、より「考え方」から差をつけることを感じた。

このような「ひらめき」はどのように、「考える」という操作が行わない時に起こるのであろうか、そしてこのプロセスを型に作り上げることができないのか。これが私が思う、「デザインシンキング」であり、このような考え方をフレームワークとして捉えようとしたものがデザインプロセスシンキングである。これまでフレームワークで説明されてきた調査、操作、孵化、ひらめき、検証のプロセスは考え方に方程式を合体しようとして、不自然であると考えていたが、実際にどのように私たちが普段から考えているかを分析して理解していなかったために、このようなフレームワークは私たちが自然とする考え方から理解していなかった。つまり、私たちが思う「考える」ということは「思考する」ということではなければ「感覚」などの気持ち的な要素ではなく、大きな連鎖、『問題を抱えて、問いかけて、うまく答えが思いつかないでいる。たとえそれで同じことをくりかえしたり、頭の中が真っ白になっていたりしたとしても、「考えている」』ということである。