

自分らしく、生きていこう。

時間を忘れて没頭できることがあれば、

思いっきり楽しもう。

没頭した時間の積み重ねが、

きっと役立つ時が来る。

クリエイティブは“遠回り”しよう

大和地：まず、クリエイティブに関する“遠回り”について。「クリエイティブの世界では必ず 1 回は遠回りする」というテーマです。藤木さん、松高さん、これまでどんな遠回りを経験してきましたか？

藤木：自分の経験だけで完結させないようになっています。新人研修では、デザインの歴史から始めます。一見、遠回りですが、基礎知識を蓄えることで最終的なアウトプットの質が向上するからです。

松高：Web 制作はリレー形式で進行します。わたしはアンカーのような役割ですが、写真の知識やデザインの可変性、文字の配置など、自分の領域外の理解も必要です。バトンを渡すとき、助走しながら受け取るように、制作でも助走というか準備が大切だと思います。

大和地：クリエイティブに近道はないですね。遠回りに見えることや得意でない分野でも一歩踏み出して触れる経験が、プロとして必要なスキルだと思います。

日常のステキ！が未来へのインプット

梶島：インプットとアウトプットを繰り返していると、壁にぶつかります。例えば、JavaScript の動作を実装しようとしてうまくいかない。非常に遠回りに感じます。でもその遠回りが大切なんですね？

藤木：僕は「インプットするぞ」と思って行動するというより、日常で自然とインプットする癖がついている感じ。普段、見たり感じたりしているものが、ある日突然繋がって役立つ瞬間がある。行き詰まったときに、昔何気なく見たものがアイデアとして浮かんできたり。

佐藤：学生ってインプットする機会は多いけど、アウトプットする場面は少ないと感じていました。今のお話を聞いて、無理にインプットしなくても普段自分が感じたことやステキだと思ったことが、自然とアウトプットに繋がるんですね！模擬結婚式の準備でも、今まで「いいな」と思った経験を材料として活かすことができますよね。

大和地：僕はゲーム制作に携わってきたのですが、レースゲームを作るとき、エンジン音やステンレスの材質にまでこだわります。「そこまでやる必要があるの？」と思う人もいますが、細部へのこだわりをチーム全体で共有していくことが、良い作品づくりに繋がると思っています。

藤木：わかります。僕もディレクターとしてデザイナーやプログラマーと関わりますが、デザイナーは直感的な美しさを重視する一方で、プログラマーは論理的な整合性を重視するので、その価値観の違いを調整するのが大変なんです。でも、それをうまく噛み合わせることで、より良いものが生まれると信じています。

個性と役割を活かすチームプレイ

藤木：感覚やロジックの違いもありますよね。例えば、デザイナーが「もう少しいい感じにして」みたいな曖昧な指示を出しても、プログラマーはそれでは動かない。そういうとき私はディレクターとして、職種に合わせた指示を心がけています。デザイナーには感性を刺激するために参考画像や資料を見せながら話しますし、プログラマーには論理的に納得してもらえるように具体的な説明をします。

大和地：職種ごとに指示の仕方を変えるのはすごく大事ですね。



松高：わたしは、あまり細かい指示をされるのが得意じゃないんです。最低限のコミュニケーションで進めて、あとはデザインデータや完成品でやり取りする方が好き。一緒に仕事するデザイナーさんはふわっとした指示しか出しませんが、それが自分には合う。余白がある方が自分らしさを出しやすいと感じています。

大和地：その方が達成感もありますし、それぞれの個性を活かすことが大切ですね。僕がプランナーだった頃、プロデューサーとディレクターの間でズレが生じ、プロジェクト管理には皆が納得できる明確なガイドラインが必要だと痛感しました。そう言ったチーム全体のパフォーマンスを高めることが、長期的な成功につながると考えています。

藤木：確かに、プロデューサーとディレクターでも考え方が違いますよね。プロデューサーはお金やスケジュールの責任者ですが、ディレクターは現場の調整役という印象です。

大和地：そうですね。皆責任の方向が違うので、それぞれの立場や役割を理解しつつコミュニケーションを取るのが大切ですね。

仕事では“自分らしさ”を封印？

梶島：曖昧な指示の中で自分らしい表現を見つける方もいれば、明確な指示が必要な方もいるんですね。ただ、自分のやりたいことや表現を全部押し殺すべきなのかと悩むこともあります。そういう場合はどうしたらいいのですか？

松高：自分らしさが消えるような仕事は受けたくない。フリーだからこそ、自分のやりたいことを大切にしたいですね。

藤木：クライアントによってクリエイティブの優先順位は変わります。安全第一が求められるお仕事では、クリエイティブよりも事故のリスクをなくすることが最優先。お仕事をゴールまで導くことが最大のミッションなので「自分の意見を押し通す・



大和地先生
インタビュー動画



押し殺す」というよりも、まず「安全ですよ、完遂しますよ」と説明しなければ仕事自体が受注できなくなる。経験を積む中で、こうしたコミュニケーションスキルは自然と身につけていきますよ。

大和地：おふたりのように経験豊富な人は自分の仕事に自信を持っていますが、学生さんや新人社会人はまだスタートライン。悩みながら意見交換を重ねていけば、自信を持てるようになりますよ。

藤木：コミュニケーションの方法も世代によって変わるのかもしれない。戦争を経験された世代、バブル期を経験された世代、私たちの世代。それぞれの価値観に合わせて話すことも大事ですね。

“楽しい”で繋げる地域とIT、人と人

梶島：ぼくは地域文化や特色のある場所とITをどのように結びつけるかが気になっています。田舎ではITがほとんどない場所もありますが、そんな地域とITをどう繋げていけばよいのでしょうか？

藤木：山形県にデジタルコンテンツを導入した事があります。子どもたちが壁に投影された映像に向かってボールを投げると、映像が反応して変化する仕組みで、地域の方には新鮮な体験でした。このように、エンターテインメント性を持たせることで、デジタルの価値が伝わりやすくなります。「IT化は重要」と説明するよりも、楽しい体験を通じてその価値を伝えられたいですね。

梶島：ぼくにはITや自分のスキルを活かして人を幸せにしたいという夢があります。その答えをいただいたようで、とても心が温くなりました。

大和地：ITに不慣れな人が新しい技術を学び、使いこなすまでには大きなストレスが伴うため、ハードルを下げることも重要です。人は一度経験して使いやすかったものに慣れる傾向があります。奇をてらった新しいことをするよりも、慣れ親しんだ使い方を活用して、自分のやりたいことを発信してみてください。

藤木：基本的に、僕はゼロというものは存在しないと思う。すべては「1」から始まり、人が志向するものは、すでにどこかで誰かが作っているので本質的なゼロはほとんどない。何かと何かを組み合わせ

ることでオリジナルが生まれ、自分らしさが出てくるし、新しいものになっていくと思っています。

佐藤：わたしが皆さんにお伺いしたいのはコミュニケーションの取り方です。結婚式場と居酒屋でアルバイトをしています。お客さんの層も目的も異なるし、それぞれにどう接しているのかわからない時があります。そもそも人見知りなので、上手にコミュニケーションをとるにはどうすればいいのか……。

藤木：弁が立つことが必須ではないと思いますよ。自分が得意とするところ、例えば「聞く力」を伸ばしていくことも大切だと思います。

松高：同感です。気づいたら自分の強みが自然ににじみ出てくるのが一番だと思います。目の前のことを一生懸命やって没頭していると、何年後かにはそれが形になってくるはず。

いま没頭できる時間が、未来を創る

大和地：確かに「やり続ける」ということが大事。特に学生のうちは、アウトプットを明確に求められる場面が少ないからこそ、毎日コツコツと積み重ねていくことが大切だと思います。

佐藤：「何かに没頭していたら、自然と自分らしさがにじみ出る」という言葉がとても響きました。私は9年間バドミントンをしていたのですが、あの没頭していた時間が今でも印象に残っています。その経験が、後に自分の強みとなり、面接の際には長所として挙げることができました。今からでも没頭できるものを見つけて楽しみ、自分の将来に活かしていけたらいいと思います。

梶島：やりたいことや表現したいことがたくさんあるのですが、それをうまく吐き出せないことに最近悩みがちでした。面倒くさいのか、やりたくないのか、本当に好きだと思っていないのか、いろんなモヤモヤを抱えていて……。でも今日のお話を聞いて、没頭することや特別な人間にならなくてもいいという考えに共感しました。もっと自分らしく、ありのままで生きていきたいと思いました。これからも自分の経験が必ず未来で輝くように、何かに没頭してがんばりたいと思います。ありがとうございます。