

「IT融合による  
価値創造に向  
けて」セミナー



# イノベーションを起こす「場」のあり方

2014年5月20日  
株式会社NTTデータ経営研究所  
三谷 慶一郎

NTT DATA

# 「IT融合人材」とは

ITとビジネスの融合により  
価値を創造し、  
イノベーションを創出する人材

# 「場」

知識を活用,創造,共有,実践  
していくための  
物理的・仮想的・知覚的空間

- 要求仕様(RFP)がない仕事を行う
- 自ら考えて新しい物事を創り出すためには、起点を「現場」におく必要がある
  - 供給者・技術視点ではなく、利用者・活用視点
  - ユーザーではなく、エンドユーザーがいる「現場」をまずみる
- イノベーション創造のためには、「現場」が重要
  - 「情報は場にある。どんな天才でも全てを見渡せない」(ハイエク)
    - 場に足を運ばないと情報は得られない
  - 「情報には粘着性がある」(ヒツペル)
    - ユーザーイノベーション

## ■ 新しい上流工程が必要

- 課題発見を行うためには、利用者自身が気づかないことを見出す必要がある
- 従来の上流工程は、ユーザ要望を設計に落とししていくこと

## ■ 現場主義・三現主義

- 現場の事実を五感で感じる

## ■ 野外科学(川喜田二郎)

- ありのままの自然を観察する。仮説をたてるための科学

## ■ エスノグラフィー

- 仮説なしに現場を観察し、ユーザに対する共感を得ることで、言語化されていないニーズを見出す

- **高度な課題を解決することは、同質的な組織内の議論だけでは難しい**
  - 日本企業はタテ組織。組織間や外部との連携は不得意
- **多様な観点を持つ人との対話がブレイクスルーにつながる**
  - 「よそ者、若者、バカ者がイノベーションを生む」
  - 「本質的な発見によって新しいパラダイムへの転換を成し遂げる人間の多くが、年齢が非常に若い、その分野に入って日が浅いかのどちらか」(トーマス・クーン)
- **異質な人々を巻き込み、非日常的環境で対話できる「場」が必要**
  - ワイガヤ
  - フューチャーセンターにおけるワークセッション

## ■ イノベータータイプな人材育成のポイント:

- 机上でなく、実践・体験を指向する
  - 教えるのではなく学ぶ環境を提供する
- リアリティのあるテーマを与える
  - 企業や社会が今悩んでいる答えのないテーマを提示する
- 一人ではなく、たくさんの人々と検討していく
  - 立場の異なる異質な人々を巻き込む
  - チームワークではなく対話

## ■ 産業横断的な学びのための「場」をつくるべき

- 一社では難しい
- ベンダーもユーザーも問わないオープンな場が必要

# “Out of Box”

