

# エンジニアのマイルストーン

常務取締役

関野吉宏

Yoshihiro Sekino

パソコンは規模の小さいコンピュータとして単独で使われてきましたが、この一、二年で大きく様変わりしました。機能が高くなり、これを受けて使い方が途方もなく広がってきました。売価の低下が普及に拍車をかけ、パソコンは今や社会、経済に影響を及ぼすまでになっています。

パソコンによせる期待で最も大きいのは多くのパソコンを連携して使うコンピュータ・ネットワークの世界でしょう。ネットワークを通じて情報の送受ができるようになると、決まった相手との情報の交換にとどまらず、不特定の人々の間で創造活動もできるようになります。

インターネットを介したコンピュータ・ネットワークの世界はこれまでの企業や個人を取りまく枠が薄れた世界です。これからは企業、人ともに価値観の変更を迫られます。

個人の創造活動を想像してみますとここにもネットワークに類するものがあるように思えます。

頭の中にはいくつかの情報が結合されて意味を持つ体系となったものが記憶されているそうです。この体系は電気でいえば回路でありネットワークと言えるものでしょう。このような体系は無数にあり、複数の体系が結びついて脈絡がつくられると新しい意味が生まれます。この新しく結びつくことが創造と言えるものではないでしょうか。もともと記憶している内容がなければ創造は起こり得ないでしょう。

脳がコンピュータより優れている点は学習・推論ができる点にあります。外部から情報をインプットすれば記憶内容は豊かになり、あるいは思考することによって自ら増殖させられます。若い人、経験豊富な人、感動があまり生まれなくなった人など、それぞれ内容の豊さ、変化の速さが異なります。記憶がその人の価値判断・行動パターンをきめますから人は皆、異なります。個性があります。

記憶の内容が瞬時に意識のうえにのぼり、連想が働く例として電話での会話をあげます。誰でも経験があると思いますが、最初の一言を聞いただけで相手を識別し、その人に関する記憶により、相手が上司であれば慎重に言葉を選んで対応するでしょうし、友人であれば言葉はくだけたものとなるでしょう。「あれどうした」、「難しい、明日まで待って欲しい」というようなやりとりを聞いても第三者にはわかりませんが、共通した記憶をもつ当事者間であれば、連想が働いて、一言、二言の言葉で意思の疎通が図れます。

日本人は創造性が高くないとか、その原因は教育制度にあるとかよく言われています。日頃、易きにつくことで事なきを得てきた体験で行動パターンがきまっている人にはリスクを伴う論理の飛躍は期待できないでしょう。記憶の中には創造を阻害する内容があるように思われます。創造性を高めるには、好ましくない記憶が創造のブレーキとして働かないよう抑え込むことが最小限必要であり、それにはチャレンジする積極的な行動パターンを記憶内容にもつことが大事だと思います。

知的な体験を通じて記憶している内容は日々膨らみます。ここにトリガーがあるとそれまで独立していた内容が連携して新しい意味を創造するに至ります。このプロセスは毎日の活動の中にあります。創造されるものはアイデアです。これが育まれて製品になります。創造されたものは個人の頭に記憶として残り次の創造への礎となります。このように、創造のアウトプットはひとつの区切りであり、エンジニアにとってはさらなる創造へのマイルストーンとなるものでしょう。「Technical Report」が知的活動の成果で満たされることを期待しています。

---

SANYO DENKI Technical Report

No.1 May - 1996