

「模倣」と「創造」

執行役員、サービス・産業ソリューション第二
事業本部副本部長、通信システム二部長

稲田陽一



わが家の子どもたちは、夏休みの宿題にインターネットをよく活用する。自由研究に取り組むには、まずインターネット上でおすすめの自由研究を検索する。ポスターを描くにも、人・物のイラストを探して参考にし、読書感想文の本も、おすすめの本を検索するという具合である。「日本人は『模倣』は得意だが、『創造』は苦手」という言葉をよく耳にするが、こんな宿題のやり方でわが家の子どもたちの創造力が正常に育まれていくのか心配になってしまう。

「模倣」と「創造」は対義語とされる。だが、この2つの言葉は単に対極に位置するのではなく、その関係に注意が必要で、「模倣」は「創造」に向けた出発点であるというのが、学問的には定説となっている。つまり、「創造」というものは「模倣」なしには決して始まらない。まずは「模倣」により、全体の構成要素とその組み合わせを理解する。そして、その要素を入れ替えたり足したりして違う組み合わせにすることで、全体として新しいものをつくり出すことが「創造」であるという考え方である。

日本には古くから、「守破離（しゅはり）」という教えがある。能楽から始まり空手道、柔道、剣道、書道、茶道などにも修行の過程として伝えられている。

最初の「守」は、師の教えを忠実に守り、すべて型どおりにやる段階。次の「破」は、師の教えに自分なりの工夫を加えて型を破る段階。最後の「離」は、師のもとを離れて自分自身をさらに高める段階とされている。「守」を疎かにして「破」に進んでは、「離」

の成功は決して得られないと教えられている。最初の「守」が「模倣」であるのはいうまでもない。

ところが最近の日本人は、「学ぶ」ことは善、「真似る」ことは悪という感覚が外国人に比べて強いそうである。「学ぶ」の語源は「真似る」だが、いつの間にか善悪に強く区別して考えているようである。特に創造力が必要とされる科学や芸術の世界で、「真似る」ことを忌み嫌う傾向が強いらしい。前述の「日本人は『模倣』は得意だが、『創造』は苦手」というレッテルを意識しすぎて、「真似る」＝「模倣」を悪と捉えすぎているのかもしれない。「模倣」は「創造」に向けた出発点であることを、われわれ日本人はあらためて認識する必要がある。

そう考えると、わが家の子どもたちがインターネットを活用して夏休みの宿題に立ち向かうことも否定するものではないようだ。最終的に単なる「模倣」で終わっているのか、それとも自分なりの工夫を加え「創造」と呼べるものになっているのかを観察してみたい。

私の専門分野であるシステム構築プロジェクトについても、「模倣」と「創造」という視点で少し考察したい。

私は、2012年3月まで品質監理本部に在籍し、第三者の立場から多くの苦戦プロジェクトを見てきた。苦戦プロジェクトの要因を注意深く分析すると「模倣」と「創造」の失敗が潜んでいるケースが多い。そしてその失敗に当事者は気づいていないために失敗が繰り返される傾向にある。

プロジェクトマネージャーは過去の成功事

例から、プロジェクト管理手法や設計書体系・雛型を「模倣」する。過去の成功事例を模倣することは、もちろん大切である。ただし、そこで最も重要なのが「プロジェクトの特徴を捉えたマネジメント」であることを忘れてはならない。

システム構築プロジェクトといっても、目的・内容・規模・開発手法等々、その構成要素は千差万別である。たとえば、インターネットのWebサイト構築と銀行の勘定系システム構築では、求められる品質・価格・納期が大きく違うし、使用する開発手法も異なる。これは極端な例であるが、システム構築プロジェクトに同じものは一つもない。

したがってプロジェクトマネージャーは、過去の成功事例からプロジェクトマネジメントの基本を「模倣」して学ぶと同時に、プロジェクトの特徴を捉えて、その構成要素を分析・改良し、新たなプロジェクトマネジメントスタイルを「創造」することが要求される。

つまりシステム構築プロジェクトには、前述の「守破離」のような、まずは「守」＝「模倣」の段階を経て次に「破・離」＝「創造」に進むのではなく、「模倣」と「創造」の同時進行が求められる。「模倣」に終始し、「創造」＝「プロジェクトの特徴を捉えたマネジメント」が不十分なプロジェクトマネージャーは苦戦を強いられる。システム構築プロジェクトの世界はとても難しい。

最後に、冒頭で「わが家の子どもたちは」と子どもの行動に疑問符をつけたが、私自身も本稿を書くに当たり、インターネットを活用した事実を告白しておく。（いなだよういち）