

技術×IT×デザインで楽しさを生むベンチャー（第2回）

ユニークな発想のお手本はドラえもん

2016.01.06

GOCCO. 木村亮介社長

ーユニークなビジネスソリューションを生み出している注目の地方ベンチャー、GOCCO.。第2回は代表取締役の木村亮介氏にユニークな技術を導き出す発想の源について聞いた。（聞き手はトーマツベンチャーサポート事業統括本部長、斎藤祐馬氏）

斎藤:ユニークな発想ってどこから湧いてくるんですか？

ゾクっとする何かがあるものが信頼できる

木村

:私が社会人経験を経て入学したイアマス(IAMAS＝岐阜県大垣市にある情報科学芸術大学院大学／岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー)って発想の宝庫みたいなところで、先生の話一つ、学生同士の雑談、それらすべてが起点になりました。そして、考えることを習慣づけるような教育もされました。重要なのは、可能性を見つけ出して実際にモノを作れるかどうか。実際に作るとなると、ものすごくモチベーションがいるじゃないですか。資金も必要になる。



木村社長（右）と聞き手の斎藤氏（写真／堀 勝志古）

もちろん論理的にきちんと説明できるものでなければいけないんですが、個人的には、感覚的にこれは面白いぞと、ゾクっとする何かがあることが実は一番信頼できるんじゃないかと思っています。

斎藤:そういう発想法とかトレーニング法は何か特別なものがあるんですか？

木村

:例えばある会社の案件に対してソリューションを提案するために、いろいろな方向から情報を仕入れておくわけです。すぐには役に立たない一見無駄に思えるようなことです。

1つの製品でも、例えば食品と掛け合わせてとか、全然違う方向から考えてみる。そのためには1人で考えこむよりも話し合うことが大切なんです。2人より3人がいい。互いにいろいろな突っ込みがあったり批判があったり賛成できる部分が出てきて、今度はそれをビジュアル化するのが重要になってくる。… 続きを読む