



リーダーズインタビュー
DMM.make プロデューサー
小笠原治氏

■ GCL リーダーズインタビュー 小笠原治氏

研究、ビジネス、さまざまな分野のリーダーたちへのインタビュー連載、「リーダーズインタビュー」。今回は、株式会社 nomad 代表取締役・株式会社 ABBA Lab 代表取締役で、DMM.make のプロデューサーとしてハードウェアスタートアップ企業の支援も行っている小笠原治氏へのインタビューです。



—小笠原さんはこれまでどのようなキャリアを積んでいらしたんですか？

僕は高卒なんで、大学行ってないんです。高校もスポーツの推薦なので、勉強したこと自体あまりなかったんです。興味あることしかやらなかったし。数学は好きだったけど、英語とか全く興味なくて、就職も親戚の設計事務所に転がり込んだので、就活とかもしたことないんです。

日本の大学教育の流れに乗れなかったので、考える幅を広く取れた気はします。好き勝手やれたんですね。でも仕事を始めてから、勉強しないとダメだったんだということに気づいて、23歳くらいから、自分で勉強するようになりました。

—どうして勉強しようと思ったんですか？

建築やっているときは現場で教えてもらえばよかった。OJT（オン・ザ・ジョブ・トレーニング）で良かったんです。師匠と弟子の関係で、学校教育とは違って、仕事をしながら師匠に教えてもらうわけです。

22歳のとき、商業インターネットが広まる前に、仕事でタイから日本にCADデータを送らなくてはい

けなかったんです。そのときインターネットに初めて触れたんですけど、どう使えばいいかわからない。今みたいに、ネットでネットの使い方を調べることができないわけですよ。自分で勉強するしかなかったわけですよ。

—師匠がいなかったわけですね。

そうなんです。「勉強」することの良さは、前を走る人がいないところを走れるようになることなんです。多くの人がまだやっていないことを知るためには、テキストを読めばいいってわけではないですよ。誰が何を知っているのかを調べたり、師匠ではない人に質問したりして、人から教わる。その質問をするためにいろんなことを自分で調べたりする。それが楽しいんだ、ということを知ったんです。

僕は大学行ってないんで、なんとなく大学に行ったらそういうことが学べるんじゃないかなという気がして、いつかお爺ちゃんになったら大学行きたいとは思っているんですよ。僕の周り東大の人が多くて、ABBA Lab を一緒にやってる(孫)泰蔵さんもそうだし、よく話す堀江(貴文)さんもそうだし。

やっぱり有名大学から優秀な人が出てくるのかわかって勝手に思い込んでたところがあったんですね。数年前までは、そういう意味ですごくコンプレックスがありました。有名大学の人たちは、10代のときにそういうところに入れるだけの努力ができたか、試験で結果を出せたりする能力がある人たちなんだというコンプレックスがありましたね。

—なぜ今はそういったコンプレックスを感じなくなっただけですか？

自然に感じなくなりましたね。その人の過去に対するコンプレックスを感じなくなった。その人の今を見るようになってきたんだと思う。それは単に自分がおっさんになったということなのか(笑)、自分に少しは自身がついたのか、やりたいことが見えるようになってきたからなのか、いろいろあると思うんですけど。

—進学しないで働いてよかったと思うことってありますか？

どの業界でも若いうちに入るとすごい得だと思うんです。「まだ若いのにこれができるんだね」って周りから好意を得られるし、勉強する時間も残されている。人生の時間は限られているので、人より多く勉強する時間があるっていう意味では、早く始めるってプラスがあるんですよ。伸びしろを期待してもらえれば、色んなことにかかわらせてもらえます。

—大学にもし入ったらどんなことをやりたいですか？

物理と化学は周りにできる人が多いので自分もやってみたい。まったく勉強したことがない分野なので。僕の会社(ABBA Lab)は“Atom to Bit, Bit to Atom”を標語にしているんですけど、物理や化学ってデジタルの情報(Bit)になっていたものが、現実世界(Atom)にどう戻ってくるかというところなわけです。そのAtomを作る段階では、物理とか化学なんかがとても重要になってくる。

落合(陽一)くんなんかはAtom to Atom だって言うわけですけど、裏側にbitってあるわけですよ。彼なんかは頭いいからAtom to Atom なんて表現してしまうけど、一回デジタルになるんだよね、なんて僕なんかは思ってしまう。その一回BitになったものをAtomにする段階で、物理とか化学とかが重要になるんですね。

最近良く言うIoT(Internet of Things)とかっていうのも、本来そういう意味ですよ。どうも日本だと「物がネットに繋がる」だけのものだと捉えられがちなんですけど、Thingsって物じゃなくて物事なんで

す。

IoTというのは、物事、環境変化、体内変化、行動、動作、そういう自然に起こっていることが、クラウドに集約されて応用可能な状態になって、それをどういう状態でフィードバックするのか、というものです。どうも昔から、冷蔵庫をネットに繋ぎましょう、みたいな話になっているけど(笑)

20年前の日本のインターネット業界と、IoTと言われる今のハードウェアも含めたネットの世界とはとても似ているんです。新しいコトをやろうという形で、インターネットをやっていた人がハードウェアに出てきたり、学生で物を作る人がネット側で成功した人と組んで、新しいモノやサービス作ったりというのがとても増えている。そういう流れがあるから、こういうDMM.make AKIBAみたいな場所を作ろうと思ったんです。

—DMM.make AKIBA、先ほど施設を見せていただきましたが、本当にたくさんの機材があるんですね。

大学の研究室とかって機材がたくさんありますけど、それが一箇所に集まっている場所って大学にはあまりないですね。どどこ研究室には何があるみたいのがあるけど、それを好き勝手にあれもこれもと使えるわけではないですよ。1箇所に集めて、全部使える。ハードウェアを作る産業って、設備産業なので、その設備がシェアされることで、本来だれでも好きなモノを作れる。

ここでも数百個の製品を作って販売している人もいます。こういった形で設備がシェアされることが、モノづくりの民主化につながっていくのかなと思います。

いろんな専攻の人、ネットなどの情報工学でないものを専門にしていた人が、IoTを軸にして、活躍しやすくなると思っています。化学の知識を、ネット前提でどう活用していくのか。物理に詳しい人間が、ネット前提になると世界中でどんなことを起こせるのか。そんなことを考えられるようになってきていて、それがすごく楽しいです。

IoTは、「分散している情報を集合知にしましょう」、「集合知を使いやすくしましょう」という試みです。その結果、人が今まで気付かなかった世界の相関に気づける可能性があります。

例えば、僕が人柱になって、僕の血液の状態をずっとセンシングして、僕の行動とか動作とかと全部組み合わせたデータを作る。もしそれが人の一生分、何パターンかあったら、そのデータの組み合わせで、いろ

んな病気とかの予兆がわかるかもしれないわけですね。体の痛みまでセンシングしてもいい。

人間が生まれて、知を蓄積するようになったけど、全部に気づけてるわけじゃないですよ。

気づけてないことの方が多いだろうな。それを気づくスピードをあげるためには、いわゆる things、つまり物事を集積して、応用可能な状態にするっていうのが必要なわけです。

風が吹けば桶屋が儲かるみたいな冗談のようなことわざがありますが、あれと同じような突拍子もない相関関係が、現実の事象として確認できるようになれば楽しいですよ。

—そのような IoT による「知の集積」を進めていくには何が必要なんでしょうか？

今できないことが、こうなればいいなってみんなが思うと、その分野の知を積み上げようとする人たちがきっと出てきます。「こうなればいいな」という空想や妄想ってとても大事だと思っていて、さらにそれを人に押し付ける事のできるリーダーも必要になってきます。それをいやいや押し付けるのではなく、やる気にさせちゃう。共感させちゃう。

ソフトバンクの孫さん、なんて特にそうですね。IoT のセンサーを一人の人間に 1000 個持たせろって言うてる。1000 個(笑)って荒唐無稽に思えるじゃないですか。でもそれを聞いて、身体のどこに 1000 個のセンサーをつけるか考えてみる人が出てくるわけです。どんなものに何をつけたら、って考えながら数えていくと、意外と 900 くらい行くんですよ。

そういう共感させる力ってすごく大事で、「孫さんが言うなら、まずこのセンサーから試してみよう」っていう風になる。そういうのってリーダーにとって大事です。

—妄想ってアイデアのことだと思うんですけど、アイデアを思いついてもそれを活用するのは難しいと思います。

妄想って言いましたが、ちゃんと定義づけるとストーリーと言えると思います。空想話。アイデアって「点」なんです。点だけだと人に伝えづらいんですが、点をいくつか集めてストーリーにすると理解してもらえし、相手の中に残りやすくなる。そのアイデアに至るまでの経緯とかなしに、アイデアだけ渡しても価値が生まれにくい。ストーリーが説得力につながるんです。

そのアイデアに至った経緯があるときはそれを話せばいいんですが、ただ思いついちゃったって言う時がありますよね。そういうときは話せる経緯がないので、

アイデアの利用シーンを並べてみて、自分で肉付けする。

「こんなのがあればいいよね」というアイデアは誰にでもあります。それを膨らませて、ゴールとか利用シーンをイメージして、人に伝えて巻き込むことのできる人が、僕の思うリーダーですね。

—今までの話をうかがっていて、モノとモノであったり人と人であったり、小笠原さんは「繋ぐこと」に重点を置いているように思いました。

そうですね。この人はこれができる、この人はこれができる、というのを繋げていこうというのが DMM.make.akiba の目的です。

単体でいると変化は起こりにくいですが、繋ぐことで変化が起きることがある。机がただ置いてあるだけだとただの机ですが、椅子とセットになると座って仕事ができる。複数の机をつなげるとこうやって話し合うことができる。色々な物を意図的につなげて、意図どおりに良い反応が起きるとすごい楽しいですよ。

僕がインターネットが大好きなのは、インターのネットワークだからなんです。ネットワークとネットワークの間で、ネットワーク同士をつなぐものです。インターネット・オブ・シングスも、本当はインター・シングスだと思います。相互に繋がることで、新しく価値を生み出そうということ。それを自分が生きているうちにもっともっと見れたらいいなと思いますね。そういうのに人をどう巻き込んでいけるかが、これからの課題ですね。

—新しい物を作るということで、海外と日本の違いってなんなんですか。日本はモノづくりの国だとよく言われますが。

日本式の教育の良い結果として、過去 20 年前くらいまでの 50 年間はありました。モノづくり日本というのは、この何百年のうちのたった数十年しかないわけです。しかも周辺国の戦争による特需であったり、過去の戦争で培った技術の民転であったり、人口ボーナスであったり、というすごく優位な状況で起こったこと。売れたポイントとして、精度やクオリティが評価された時代背景があった。日本のモノづくりの復権というのは、もちろん元気になって欲しいですけど、すこし違うような気がします。

日本が高齢化していく中で、繰り返し作業のところは必ず機械化します。AI だって人間を超える部分のある AI が出てくる。そうなったときに、過去の形を求めて、未来を想像するのはやめたほうがいい。



日本式教育は、検証したり改良したりというにはすごく向いていますよね。ただ、まだない未来を想像して、周りに伝えていくというようなことは苦手な人が多い。教育のせいなのか文化のせいなのか、というのはわからないですけど。

やっぱり「恥」の文化は、未来をつくる時にはスピードを殺しますよね。—未来のものを創りだそうというメンタリティを持つためには何が必要なんでしょうか。

ものすごくしんどい思いをするか、ものすごく楽しい思いをするかのどちらかでしょうね。戦争体験のようなものすごいしんどい思いをしたから、その後の経済成長があったわけですよね。

今はある程度みなが楽しめる状態があるので、「楽しんじゃいけない」みたいなプレーキを一回外した方がいいなと思いますね。おもいっきり楽しんじゃって、「みんなにもそういう楽しい思いをさせてあげたいな」とか、「もっと楽しみたいな」という捉え方が、今は合っているんじゃないですかね。

「こっちはしんどい思いして働いてなのに、なんであいつはあんな楽しんでんだよ」というメンタルや、「そう思われるのが嫌だからあんま楽しまない」というメンタルがよくありますよね。「昼からビール飲んでると、これを SNS に上げるのはちょっと良くないかな」という気になりますよね。まあ気にせずあげちゃいますけど(笑)

—学生の頃はスポーツをやっていたということでしたが、何か今に影響していることはありますか？

スポーツをやったことは良かったですね。ラグビー

をやっていたんですが、それぞれに役割があることを教えてくれた。僕はキッカーにはなれないし、スクラム組んでるときにラインには並べないわけです。

自分にできる仕事と、誰かに頼むべき仕事があるということですね。僕は学力的に他の人には劣るんですよ。知ってる知識量が他の人のほうが多いんです。だったら、それを持っている人とやったほうが良い。絵は下手だけど、レイアウトのデザインは自信あります。だからイラストレーターの人と組んで資料を作ったほうが良い。

こういうことを知って、自分で何でもやろうとし過ぎなくはなりましたね。

—そういう経験があって、小笠原さんは人と人をつなぐ良さを考えるようになったのかなと感じました。

僕は自分のやりたいことのために、「その人達つながっていい結果出してくれないかな」と思って繋げてるんです(笑) 僕のやりたいこと、こうあって欲しいと思っていることがまずあって、それについて人がつながってプロダクトが生まれました、そのプロダクトが売れました、となれば、ここ(DMM.make AKIBA)に来る人が増える。増えたらまたその組み合わせが増えるかもしれないし、それによって僕の持っている things をもっとつなぎあわせることができるかもしれないわけですよ。

—学生も DMM.make AKIBA を使っていますか？

そうですね。DMM.make でスカラシップに応募できて、数ヶ月無料で使えるサービスも有ります。学生起業している人たちは、事務所として見れば安いです。ロッカー借りて郵便物ここで受けて、登録もでき

るし（登記代は別途）、打ち合わせしようとするればこういうふうに見える。起業するときに使う人は多いですね。

—最後に、モノづくりにたずさわろうとしている学生へのメッセージをお願いします。

工学系の人、ものを作る人は、今のうちにネットやソフトの人間ともっと話しておいて欲しいです。メーカーに就職したりすると、びっくりするほど分野ごとに分断されてしまうので、今のうちにソフト・ネットの見方を知っておいてください。学生のうちに横の横断をしておいて欲しい。

リーダーになる人は、そういう横のつながりを今から作っておいたほうが良い。ソフトの時はソフト、ハードの時はハード、ネットのときはネットという風に学

ぶ人が多いと思いますが、リーダーになる人は自分がやりたいことのために、将来何が必要かわからないわけです。人脈みたいな軽い言葉ではなくて、誰に何を聞けばいいか。聞いた人が自分にちゃんと答えてくれる関係を、意識しておいた方がいいんじゃないでしょうか。人脈という言葉はうさんくさいですが、一対一の関係を築くこと。そしてそれが幅広い分野にまたがっていることは大事なのかと思います。

楽しいことを一緒にやった奴とは話しやすいですし、そういう関係を築いてください。

—ありがとうございました。

(取材・文：須田英太郎 撮影：小川奈美)

※本企画は東京大学新聞オンラインとの共同企画です。



編集・発行：

情報理工学系研究科・GCL 広報企画

渋谷遊野 (学際情報学府 M2), 曾我遼 (情報理工 M1), 小川奈美 (学際情報学府 M1)

発行責任者：木戸冬子 (特任助教)

〒 113-8656 東京都文京区本郷 7-3-1 東京大学工学部 8 号館 621 号室 GCL 事務局

E-mail : pr_plan@gcl.i.u-tokyo.ac.jp