

VI（ビジュアル・インテリジェンス）が、 今なぜ、欧米で注目されているのか

なべやま とおる
鍋山 徹

一般財団法人日本経済研究所 チーフエコノミスト、地域未来研究センター長

1. アート作品による知覚の技法

デジタル技術が普及期に入って、人類はスマートフォンという歩く通信機器を身につけて、いつでもどこでも情報を送受できるようになった。通勤電車やまちなかのカフェで、スマートフォンを眺めている人も目立つ。すき間時間に自分好みの動画やゲームを楽しむのはいいが、その反面、かつてないほど注意散漫になり、すぐそこにある危険にも気づかない。また、スピードや効率を重視する風潮がさらに集中力や思考力を奪っている。これでもかと押し寄せる情報の波から逃れる簡単な方法が一つある。それは、ペースを落とすことだ。工業デザイナーのアダム・サヴェッジは、サラ・ローレンス大学（アメリカ）の学位授与式でのスピーチ（2012年）¹で「焦る必要はない。時間はたっぷりある」と語った。欧

米では、人工知能（以下、AI）などのデジタルの世界の対極にある、リアル空間であるアナログの世界を再評価する動きが始まっている。

ビジュアル・インテリジェンス（以下、VI）は、その動きの一つ。この用語は、日本ではほとんど知られていない。絵画や写真などのアート作品を人間の目でリアルにみて、情報収集力、思考力、判断力、質問力などといった、観察力や伝達力（コミュニケーション力）を向上させるための“知覚の技法”である。図1は、VIとAIを比較するために、外部から得た情報を価値創造につなげるフローを整理したものである。本稿では、VIに光を当てて、企業の人材育成に役立つツールとして紹介することにした。

図1 VI (Visual Intelligence) と AI (Artificial Intelligence) の比較

	VI (Visual Intelligence)		AI (Artificial Intelligence)
知恵 (Intelligence)	気づき、ひらめきで価値創造	↑	応用、適応で価値創造
知識 (Knowledge)	見識を深めて、仮説と検証		クラウド上で、さまざまな提案
加工 (Processing)	直観と関連情報のすり合わせ		深層学習 (ディープ・ラーニング)
入力 (Input/Collection)	絵画などの風景を自分の目で観察		センサー・カメラでデータ収集 (IT)
領域 (Zone)	アナログの世界	↔	デジタルの世界

(出所) 筆者作成

¹ Adam Savage, “Commencement Keynote Address” (Sarah Lawrence College, May 18, 2012)。



【鍋山徹氏のプロフィール】

1959年生まれ。福岡県出身。1982年早稲田大学法学部卒業後、日本開発銀行（現日本政策投資銀行）入行。営業、審査・調査（エネルギー、化学、電機、観光サービス他）などを経験し、2000年米国スタンフォード大学国際政策研究所客員研究員。2009年日本政策投資銀行産業調査部長（2011年チーフエコノミスト）。2013年から現職。2010年～2014年テレビ東京ワールドビジネスサテライトのレギュラー・コメンテーター。日本プロジェクト産業協議会（JAPIC）林業復活・地域創生WG主査、新化学技術推進協会（JACI）戦略委員会委員 他公職多数。

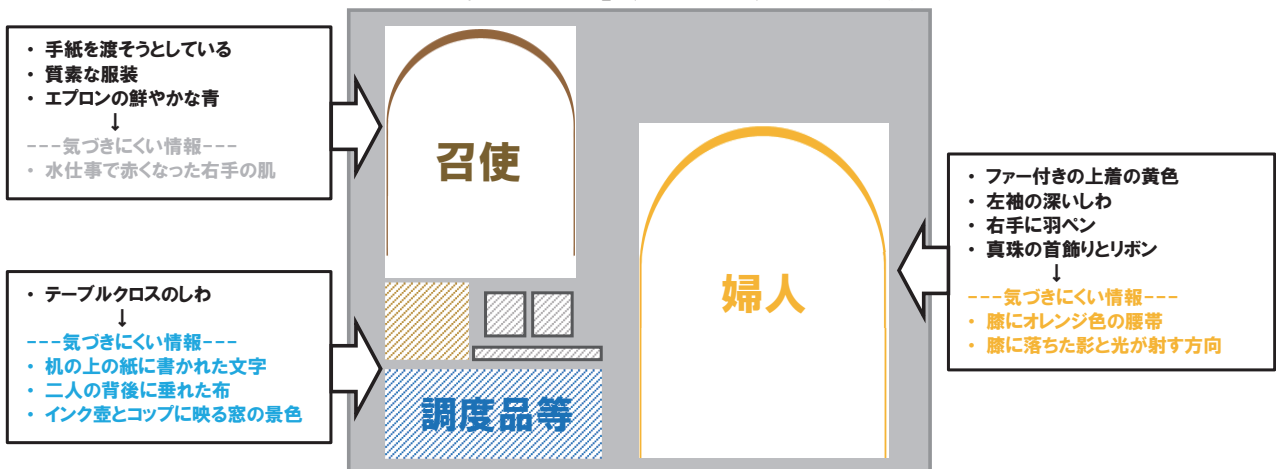
2. 謎多き画家 フェルメール

美術史家で弁護士のエイミー・E・ハーマンの著書（訳：岡本由香子）「観察力を磨く 名画読解」の原題は、「Visual Intelligence」。その副題「Sharpen Your Perception, Change Your Life」のPerceptionとは、五感により外部からの刺激を知覚することである。ハーマン（2016）によれば、同氏は、これまで、ジョンソン・エンド・ジョンソン、HSBC銀行などの大企業ばかりでなく、FBI（アメリカ、連邦捜査局）、CIA（同、中央情報局）やロンドン警視庁などでも、アート作品を活用した人材育成のセミナーを実施している。どのような仕事であっても、一定の観察力と伝達力が必要だ。セミナーでは、アート作品を観察して、核となる“客観性”のある情報を見つけて、そこに優先順位をつけて、結

論を導き、誰かに伝えるという一連の行為を学ぶ。観察力が高まると、営業での顧客対応であれ、事件での現場検証であれ、見落としのリスクが減る。もし見落とした情報が重要だった場合、致命的な結末を迎えることになる。

美術館を訪れる人が一枚の絵にかかる時間は平均17秒と言われている。我々の活動のペースを落として、もう一分、二分、時間をとって細かいところを観察してみよう。絵画や写真など、数多くのアート作品のなかでも、ヨハネス・フェルメール²（オランダ、1632-1675）の作品は、観察力を高めるには格好の題材だ。図2の「婦人と召使」（構図）を5W1Hで観察すると、描かれている場面は？ 二人の関係は？ そして部屋に何があるのか？ といった、さまざまな情報が目に入ってくる。二人のうち、立っている召使の女性の右手は水仕事で赤く

図2 ヨハネス・フェルメール「婦人と召使」（1665年頃）の構図と観察によって得られる情報



（出所）筆者作成

² 代表作は「真珠の耳飾りの少女」（1666年）。作品は30点ぐらいしか残っていない。

なっている。さらに時間をかけて感覚を研ぎすまして注意を払うと、テーブルの上にあるインク壺とコップに窓の風景が映っていることに驚く。実際の作品でどこまで観察できたか、試してほしい。フェルメールは、謎多き画家である。150年前まではほとんど知られていなかった画家で、彼に関する資料もほとんど存在しない。人物画や寓意画³が多く、観察すればするほど気づきが得られる作品が多い。

アート作品には“途方もない量の経験と情報の蓄積”があり、私たちを非日常空間へと誘ってくれる。絵画や写真を観察するコツは“二度見る”こと。まず、自分の目でみる。次に、既存の情報や意見を聞いて、もう一度、自分の目で見る。作家、思想家、詩人、博物学者であるヘンリー・デイヴィット・ソロー（アメリカ、1817-1862）は、「私たちには、見ようとする世界しか見えない」と語っている。海辺の絵をみて、くだける波の音や、カモメの鳴き声、人々の話し声を想像してみてもうどうだろう。視覚だけではなく、聴覚、味覚や触覚など、五感を研ぎすませば必要とする以上の情報が得られるはずだ。ものを見る際に積極的に情報を集めて、疑

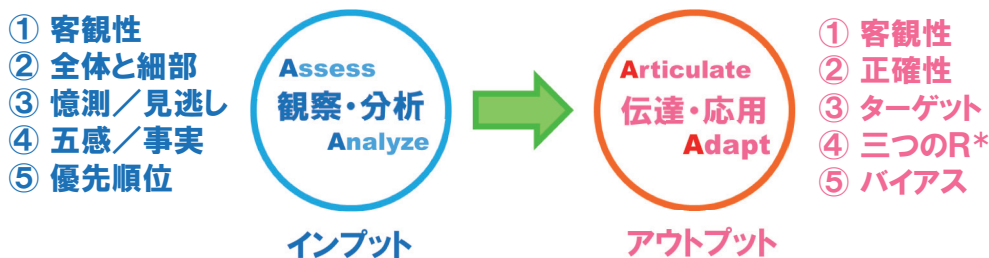
問を持つことができれば、観察力は格段に向上する。訓練で身についたものは消えない。

3. 客観性とバイアス

VIによる知覚の技法は、図3に示す通り、観察（Assess）、分析（Analyze）、伝達（Articulate）、応用（Adapt）の“4つのA”で構成されている。このうち、観察・分析をインプット、伝達・応用をアウトプットとして、それぞれのスキルアップに必要な言葉を並べると、両方に共通するのが「客観性」である。

客観性は、ほぼすべての職業で、とくに顧客対応など“最前線”で人に接する職業で必要になる。観察して得られた情報のうち、実際の経験や専門家の知見などで裏付けのとれた事実だけを抜き出す必要がある。たとえば、「部屋の天井にたくさんのライトがある」のように、個人の意見や推測、感情や価値観に基づいているのが“主観性”である。この表現を「部屋の天井に7個ずつ2列のライトがある」と“客観性”のある情報に変えれば、数学的・科学的もしくは過去の経験に基づいているので、正確に

図3 VI (Visual Intelligence) による知覚の技法 “4つのA”



(注*) Repeat (発言を繰り返す)、Rename (名前を言い換える)、Reframe (質問として投げかける)
(出所) Amy E. Herman 「Visual Intelligence」 Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company (2016) を元に筆者作成

³ 美徳、運命、戦争と平和など、抽象的な概念を、神話や聖書の登場人物を使って絵で表現したもの。神話や聖書の知識など、人文主義的教養がないと描かれている観念（内容）が理解できない。

相手に伝えることができる。

もう一つ、全体を通して語られている言葉が「バイアス」である。バイアスの定義は、偏見や先入観、固執断定や歪んだデータ、一方的な思い込みや誤解など、幅広い。人は生物学的にバイアスを持っているので一概に悪いものとはいえないが、バイアスによって、事実と反する情報を選別したり、思考が型にはまって視野の狭い思考に陥ったりする危険性がある。高橋（2021）は、「認知バイアスに分類される用語は数百以上存在する」と指摘している。“早まった一般化（Hasty Generalization）”は、「〇〇はみんな△△である」と一括りにして一般化することを指す。とくに、日本人、中国人、アメリカ人といった国籍、男女の性、若者や高齢者の年齢など、対象となる範囲が広い場合、その例外は常に存在している。アート作品のなかの人物を観察するときは、この点に注意を払う必要がある。

最後に、日本の伝統工芸品に纏わるVIを紹介しておきたい。ヤクルトの容器は、優れた機能性をもっている。この形状は、手の力が弱い子どもやお年寄りでも持ちやすく、またくびれをつくることで中の液体が口の中に一気に流れ込まない。ジャパニーズ・モダンの礎を築いたインテリアデザイナーの剣持勇（1912-1971）がこのデザインのモチーフにしたのは、日本の伝統工芸品の“こけし”である。

（参考資料）

- ・ Amy E. Herman 「Visual Intelligence」 Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company (2016)
- ・ エイミー・E・ハーマン（訳：岡本由香子）「観察力を磨く 名画読解」早川書房（2016）
- ・ 情報文化研究所（監修：高橋昌一郎）「認知バイアス事典」フォレスト出版（2021）
- ・ 知的生活追跡班（編）「「かたち」の雑学事典」青春文庫（2020）
- ・ 「ギャラリーアオキ絵画の話」（<https://gallery-aoki.com/wordpress/>）（2020）