理工系とアートが出会うとき

Thinking Encounters between Engineering and Art

東京工業大学 野原 佳代子

Kayoko NOHARA

「デジタルアートが好きなんですけれど、これでなにか研究ができないでしょうか」「ボードゲームのコミュニティで活動しているんですが、これって研究になりますか」のような質問が、最近メールで研究室に多く寄せられる。言語学・翻訳学が専門である当研究室のWEBサイトで、科学技術とアート／デザイン融合、あるいは記号論を用いたサイエンスコミュニケーションなどを研究テーマとして扱う、としているためである。こうした質問にはいつも「やり方次第」と答えることにしている。好きだ、詳しい、だけではただのマニアであり研究にはならない。問題は、そこから新規性のある学術的問いが立てられるか、あるいは社会・経済の抱える課題の解決に結びつくかどうか、である。彼らが対象を何かしら人と違う目で見ている場合、考えは粗削りでも、それが面白い研究に育つポテンシャルは高い。

理工系と芸術の両分野に力を入れるSTEAM教育 (Science 科学, Technology 技術, Engineering 工学, Art 芸術, Mathematics 数学) の効用は全米工学アカデミーなどが提唱しており、日本でも試行が徐々に広がっている。一見遠く離れて見える科学技術と芸術だが、創造的、実験的、ひらめきがカギを握るなど、実は類似する点も多い。教育現場で自由にいろいろ試してみることで、工学教育、創造性育成にもさらに幅が出るのではないか。

2018年からウェアラブル考案プロジェクト「10年後の東京、ひとは何を着ているか？」を東工大×ロンドン芸術大学セントラル・セントマーティンズ校でハイブリッドイノベーションチームを作り主宰している (Becoming Hybrid 2019)。近未来のウェアラブルを考案する目標に向かって、あらゆる分野の若者たちが入れ替わり参加してはアイデアを出してゆく。専門分野ごとの知識とスキルは多彩でも、彼らのクリエイティブな姿勢と柔軟性に違いは見られない。科学技術、アート／デザインの垣根を越えて繰り出される豊かな発想とアイデアを、いかに「編集」し「翻訳」するか、主宰者側の力量が試される。

「経済では世界ランキング上位の日本ですが、文化予算額もアート市場額も他国に比べて大変低い金額です。これはほんの一部の人しか文化を体感出来てない数値だと考えます。文化は日本の個性、大きな資源であり、長い目で見た時に大切な国力になると信じてます。そして、情報で溢れた現代社会で好きも嫌いも含めて素晴らしい表現に出会う事は自分の軸 (根っこ) をつくるきっかけになります」 (KAMADO ウェブマガジン／渋谷QWSチャレンジプロジェクト 2020)。

STEAMを通じて、理工系分野の若手研究者たちがより広く深い文化に出会い、自分の「根っこ」を強く面白いものにすることが、ものづくりやビジネスにおけるイノベーションの創出にも必要不可欠なのではないか。

ご存知ですか？

「工学教育」の前身誌「工業教育」創刊号から
論文や論説が Web で簡単に！！

科学技術振興機構 (JST) の行う Journal@rchive が J-stage と統合され使いやすくなりました。1953 年の創刊号から、どなたでも閲覧が可能です。日工教のホームページ (<https://www.jsee.or.jp/>) からどうぞ！

◀ 「新制大学における工業教育」内田俊一 (東京工業大学長)
「工業教育」第 1 巻 1 号 p.1 (1953)