

ポストプロフェッショナル教育のススメと未来の教育

Post Professional and future educational system

齋藤精一 (株式会社ライゾマティクス)

Seiichi Saito (Rhizomatiks)

Abstract I recently felt that Japanese educational system encounter difficult situation because of lack of Interdisciplinary structure and thought. Through this essay, I explore what is the problem with our current Japanese educational system and why I felt difficulty based on my experience of US education at Columbia University as student and teaching assistant. Also as talking about unprevalence of post-professional educational situation, it reveals that how IAMAS works as the great case of post-professional education. Through these thoughts, I try to explore what will be a new perspective of future educational system in Japan.

Keyword Education, Future, Post Professional, Interdisciplinary, Anti-Disciplinary

1. はじめに

2015年現在「教育」は様々な視点で問われている。戦後から続く学校教育について、教育者のあり方について、様々な展開するメディアとそこから知ること・知ってしまうことについて、日本教育と海外の教育の違いについて。など分野や立場によって様々な「今までの教育」に対して議論がされ、教育は大きく変わろうとしていると思われる。IAMASの大学院のあり方やアカデミーは様々な意味で今まであった学校教育のあり方や、「学ぶ」「ポストプロフェッショナル」がどのようにして日本でありえるのかの可能性を見せてくれた。様々な情報が取り巻く中、子どもたちも様々な方法で情報＝学ぶソースへアクセスすることが出来社会に急激に進化した。それは良いものも有り、悪い影響も時には及ぼすが確実に「団体での教育」と「個人での教育」のあるべき姿は変わった。この書籍では特にポストプロフェッショナル、いわゆる社会人や大学を出てから学ぶべき環境のあり方を様々な視点から考えていきたい。

2. 日本のポストプロフェッショナル教育の現状

日本でポストプロフェッショナル教育（大学や大学院を卒業後就職を一度し、その後もう一度学校に戻ってくる事）はどのようにになっているのか？日本政府は様々な方法で「学ぶ」をサポートしているが、それは長らく浸透していない様に思われる。それは、日本が昔から暗黙の了解とされている「一度学校を出た者はその時点で自分の方向性を見つけ、そのままほぼ定年までその仕事もしくは周辺の仕事に従事するのが通常である。」のステレオタイプが未だに日本人の中には無意識に浸透しており、この固定概念によって「学校にもう一度戻ることは恥ずかしい。」や「今仕事をやめたら、生活が成り立たない。」等の意識から学校に

戻ることは殆ど無い。

最近広告業務でとある会社の就職活動の支援の仕事をしているのだが、実際に大学生の就職活動を見ると「とりあえず大会社に入りたい。」「親が心配しているのでどこでもいいから就職をしたい。」など大学生時点では将来の職業に対する展望はそこまではっきりしてないのが現状である。また、就職はその時の社会的な経済状況や家庭の事情にも左右されるため、その時に自分のプロフェッショナルとしての生涯を決めるのは難しい。

それでは就職したものはどうだろう？中途採用のデータを見ると、少なくない意見が「学生の時に見た夢を追いたい、経済的・立場的に無理。」や「一度働いてみてやりたいことが見つかった。が、大学に戻る勇気がない。」など、ようやく見つけた自分の方向性を諦める人が多い。

アーティストに関しては、もっと状況が悪いと思われる。カールステン・ニコライから聞いた話によると、アーティストを目指す人は多いものの94%のアーティストは自分の作品で生活を成り立たせることが出来ないのが現状で、最終的にはアーティストになる夢を諦めて何処かへと就職する。内容も面白いことに自分の作りたい作品に近い職を選ぶのではなく、あえて全く関係の無い職業を選び、自分のアーティストとしての立ち位置を残す人が多いと言う。

このように日本のポストプロフェッショナル教育の環境は昔から変わっておらず、本当にやりたいことを気づいた時でも結局はその場所に動かない・動けないのが現状であると見られる。

3. 海外の大学院で学んだこと

2000年から一年間私は幸運にも海外で学ぶ機会を得た。もともと高校時代は部活のバス化に没頭した私は特に明確になりたいものを考えることも無く、「モノを創る事は面白そうだな」程度で、進路を考えていた。ただ、自分として親に迷惑を掛けたくないのを将来的には普通に就職することをなんとなく考え総合大学であり、デザインが学べる建築学科を自然と選んでいた。大学3年になり周りの人は就職活動を始める人もいたが、自分自身就職に関してはその時点では全く興味がなかったため、これまた自然と大学院進学の道を選んだ。バイトと課外活動に明け暮れた自分には推薦の枠もなく、どうせならば興味の有る他大学の大学院に行きたいと思ったが、他大学に行く場合はゼミに顔を出す必要が有る等、どうも不条理に感じる事が多くあり、最終的に海外の大学院を選ぶことにした。通例通りに留学のための英語の勉強をし、建築学科・課外授業の活動を1つのポートフォリオとしてまとめ、願書を出した。いくつかの大学から最終的に合格通知をもらったが、まさにまぐれ合格でニューヨークにあるコロンビア大学建築学科(GSAPP)に入学が決まり、授業が始まった。そこで驚いたのが、その当時23歳の僕がほぼ最年少で上は40後半までの学生が世界各国から集まっていた。後になぜ今また大学院に戻ってきたのか？を問うと、普通に「働いてからやるべきことが明確に成り、自分のなりたいものになるためにこの大学でしか学べないことを学んで自分のキャリアの方向性を修正するため」という答えがかえってきた。

コロンビア大学建築学科はハーバード等の従来のいわゆる建物を建てるために学ぶ建築教育ではなく、そもそも形や機能としての建築の原点を探るような教育だった。また、コロンビア大学では当時の学長のバーナード・チュミの意向も有り沢山のハイエンドコンピューターが導入され、プログラムや3DCG、シュミレーションアルゴリズムを駆使してダイヤグ

ラムを基に形を創りだすデジタルスタジオが大きな話題となっていた。その当時最新だった PowerBook G3 や学校に備え付けの Windows PC を駆使して今までに無いほどにその環境に没頭した。

僕にとって建築はすべての因子を含み、全てから影響を受け全てへと影響を与える装置だった。そのため、最終的に僕が行き着いたのは 時間の操作方法、変形学で、建築になろうその前のたねのような形を毎日作っていた。その形を考える際の過程では映画や音楽、哲学書籍、ビジネスモデルに関する本等様々な本を読みあさったのだが、驚いたことにスタジオ（＝ゼミ）の教授や講師は全てを受け入れ、僕の行くべき方向を時に修正し、多くの場合加速させてくれた。最後の研究では Ed Keller という師の基でスタジオを経験するのだが、最終的に行き着いた答えは Devid Linch 監督による「Lost High Way」という映画の劇中に出てくる主人公の心理的二面性とドッペルギャングの研究であった。教授とは映画の中にある時間軸の話や、バンド「Travis」の歌詞に至るまで沢山の分野を飛び越えた話をした。そうした環境は interdisciplinary（学際性）という言葉で表現され、どのスタジオでも、どの学科でも行われていた。勿論ポストプロフェッショナルプログラムとして訪れた年上の人々にとっても新しい環境であり、まさに新しく視野を広げてくれる環境であったことは他でも無い。ましてや一度社会を経験している学生に取っては、新しいビジョンを開くきっかけを与え、新しい技術やツールを学び、それを今後実践するヒントまでもらえる。

まさにここで感じた事が日本では私は経験したことも、聞いたことも無く感銘を受け、その後の私の人生を非常に大きく変えたことは言うまでもない。

いつもこの学生時代を思い出すと、「私の今のいま行っていることの原点はここにある。」と思う。

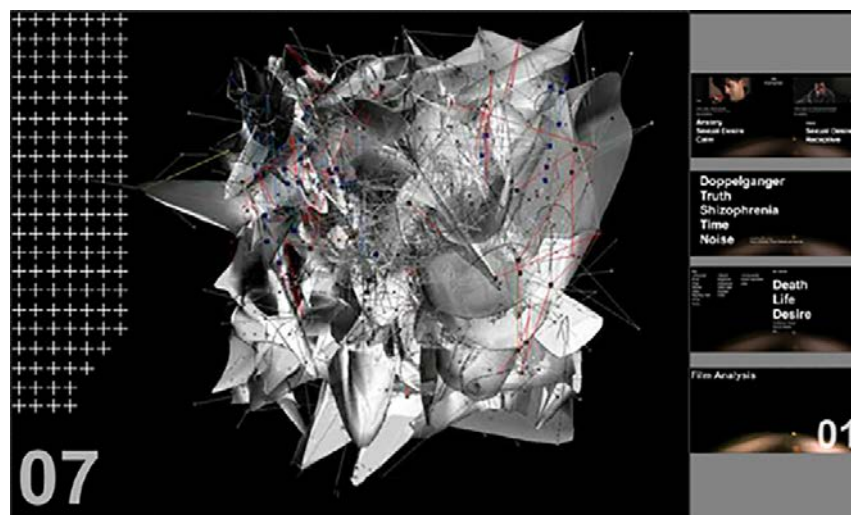


図 1 GSAPP 時代に行った研究の例

4. 美術大学と技術と教育

建築とほとんど関係ない仕事をしている私にとって、唯一の建築とのつながりである建築学科で非常勤講師を7年ほど行っているのだが、その他に様々な大学に講評や特別講師として行くことが多くなり、私が学生の時に経験したことの無い（個人的には憧れていた）美術大学で奇妙なことに気づき始める。それは1つにメディア学科などテクノロジー表現に関す

る学科が増えたということ。またプログラミングやデバイス等の様々なスキルを教える授業が増えたことである。もしも僕が今すぐに大学に戻って良いとしたら、確実に心を踊らせ必ず履修する授業である。勿論学生もそれを目指して入ってくることが多いようだが、驚くべきことに学期が終わる頃には多くの学生が出席なくなり、講師側も自己嫌悪的な感情に陥り授業自体を易しくしていく。要するにプログラム等の比較的集中した習得を必要とする講義に対して脱落した学生が多くなる。そんな状態を幾つもの大学で数年に渡って見てきた。

なぜそのような状態が起きているのだろうか？

メディアアーティストやメディア表現でこれから活躍する人には無くてはならないスキルである“技術”を身に付ける前にあきらめてしまうにはいくつかの共通した要因が考えられると思われる。それは一体なんなのであろうか？

5. 自分で学ぶ方向を見出す力

とりわけ地味に見られがちなプログラミングや電子デバイスを作るスキルには、どうやらその出発点と言える「何のためにそれを作るのか？」が先ずは必要であると私は考える。現在第一線で活躍する法学部出身の友人は「高校の頃ギターをやっていて、どうしてもエフェクターが欲しかったのに親が買うことを反対した。その時に出したかった音にはどうしてもエフェクターが必要で、何がなんでも欲しかった。貯金もなく、ふと立ち寄った本屋で見たのがコンピューターで MAX/MSP を使えばそのエフェクターが作れるということ。おやじが持っていたパソコンをこっそり使ってそれを作り始めたのがプログラムというか PC で何も無いところから何かを作った最初の事だった。」という。そのプログラムスキルはあくまでも趣味に必要だったため、その後法学部に進んだらしいのだが、大学で電子音楽と出会い高校時代から使っていた MAX/MSP で電子音楽を作り、supercollider やその他の様々なプログラムを独学で覚え、今では第一線のプログラマーとして活躍している。

ここには「スキルを身につけたい」と思う前の、モチベーションがある。これこそ一番大事な第1章であり、それがなければ習得に必要以上に時間がかかってしまう。これは大学や専門学校、または働きだしてからでも同じだと感じる。作るのではなく、作りたい衝動に駆られることこれを学校でも作らなくてはならない。

ここには先にお話した interdisciplinary が強く作用する。モチベーションはどこにでも転がっている、それを見つけることができるのか？もしくは、教員としてそれを見つける手伝いがちゃんとできているのか否かで一人の可能性を大きく変化させてしまう。そのため大学では、特に総合大学や美術大学ではもっと学科や専門性を横断した視点や教育が絶対に必要だと感じる。

6. スクールと学校教育

近年、様々な企業や団体がワークショップやスクールを展開している。広告の分野ではインタラクティブというスキルが高く評価されるようになったため、とにかく盛んに行われている。プライベートスクールの授業の中ではプログラムの基礎というよりは応用が多く、我々もシステムエンジニア等のプログラムの知識や概念は理解しているものの、会社ではルーティーン化する変化のない仕事をしている人が刺激や新たなチャンスを狙ってることが多い。個人的には「覚醒授業」と呼んでおり、今まで知っているプログラムではあるがケーブルをロボットや LED などの仕事と違うデバイスにつなぐことで全く違ったことができるこ

とに気づき、彼は確実に覚醒する。その後、会社を辞め新しいキャリアへとステップアップする人や、社内で部署移動を行い R&D などの研究開発に関わる仕事につく人など様々だ。

ここはまさにポストプロフェッショナルのステップであり、従来学校で気づくべきだと思われていたことが結局社会に出てから気づきその人の真のキャリアへと導いてくれる。本来であればこのスクールの役割を大学が行うべきだと思うし、そのための教育環境整備をいち早くやるべきである。大学は様々な知識や研究者が集まっている、しかし一度ゼミや学科を選んでしまうとその中で閉じ、外には出れないし、出たところに違う魅力的な世界があることを知る余地が少ない。

MIT メディアラボのセンター長である伊藤穰一氏とカンファレンスで一緒になった時にその核を突くようなことを言っていた。彼は MIT メディアラボは Anti-Disciplinary (アンチ専門分野) の人々だからこそメディアラボで受け入れたいと言う。それは、今の時代実際に求められているものは生物学やロボティクスのように別れた一つの分野だけではなく、その両方を横断した分野で、通常の大学では専門分野を一つに絞るため横断した興味や才能を持った人を受け入れられない。そのため、メディアラボが受け皿となり彼らに研究環境を与え、ビジネスチャンスをも与えるような仕組みにしているというのだ。この考え方に強く共感したのだが、実際に日本の学校教育でもこのような考え方と仕組みを作ることは急務であると思う。

7. IAMAS が日本に残した大きな功績

そんな中で、IAMAS は日本で異例のポストプロフェッショナルをしっかりと実践してきた。アカデミーや大学院には実践的なスキルを求めた多くの脱社会人学生や学科卒業生が同じ授業を受けている。

私が始めて IAMAS を訪れたのは 2003 年のことで、友人が多く遊びに行ったに近いのだが、その当時 NY のコロンビア大学で助手をしていた私にとって学ぶ環境や考え方、多分野に渡る教員の方々や機材の充実さなど日本で新しい教育が始まった感覚を今でも覚えている。またそれを証明するように IAMAS から今では日本を代表するアーティストや起業家、プログラマーなどたくさんの人が排出されたことは有名な話である。

私の会社ライゾマティクスもその一つと言えよう。今では 6 人の卒業生がおり、ライゾマの創立者の一人であり、パートナーでもある真鍋大度もその一人だ。我々の会社は 2006 年設立以来アートとコマーシャルの両輪を持つことで、アートの弱みであるマネタイズをコマーシャルが補い、またその当時まだ日本ではほとんど未開拓だったメディアアートやインタラクティブをコマーシャルの分野で活かすことを目的としている。それが 9 年経った今では当たり前になり、主流になり国内外で多くの活躍をすることができている。この発想は IAMAS を経験した人間がもたらした視点と言っても言い過ぎでないと思っているし、これからもこの両輪を続けていこうと思っているし、今では企業 R&D やブランディングも主要業務になったのだが、これ以外にもまだまだ活躍できる分野は無限大にあると強く感じている。

そんな中で、2014 年 IAMAS のアカデミーの廃止は驚いた。私感ではあるが、もっと活躍すべき人をこれからの時代に多く排出出来る可能性を大いに秘めていると未だに感じている。IAMAS の大学院は勿論その役割を引き継いでいるが、アカデミーに衝撃を受けた私はいつかまた復活してくれることを切望している事をここで記しておきたい。

8. 未来の教育

少し先の未来の教育を最後に考えてみたい。これからの教育は前途の通り分野を横断すべきであり、教育機関、地方自治体、行政もその考えを実行しできるだけ早く真のやりたいことを見つけられる、もしくは見つけたるためにもう一度戻ることが出来る環境を作ってもらいたい。

また、医学の発展によって我々の寿命が数十年後には 100 歳を超えることも最近ではニュースになっている。もしも 100 歳を超えたとしたら、何度学ぶことが出来るであろうか？ある友人は「もしも寿命が 130 歳になったら、今の仕事を辞め、チベットで 10 年ほど修行をし、その後また大学に戻って全く違うことを学び全く違うプロフェッショナルとして第二の人生を歩みたい。」と言う。人間は人生の全ての時間を学ぶことに費やしていると言うが、今までとは全く違う生涯を送れる時代が近い将来来るかもしれない。

その時に日本の教育はどうなるべきか、またそのようなマルチキャリアを求める人をどのように受け入れるのか。今のうちからそんなことを考えるのは気が早いかもしれないが、今のうちから将来を見越してもう一度「学ぶ」制度を見なおし、ラディカルにフレームを変える事をして良いのではと私は考える。