

創造性の民主化時代： ICTと身体性が生み出す“創造”の可能性

■ 中島 さち子

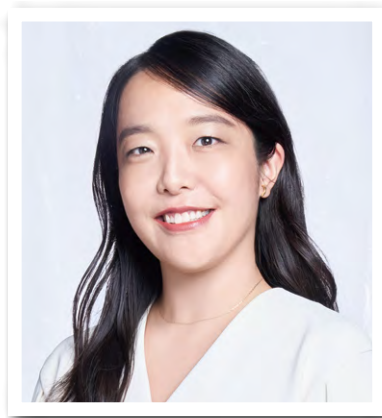


私は、21世紀とは、万人の創造性が多様に爆発する、創造性の民主化が実現し得る時代だと考えています。インターネットが20世紀終わり頃の社会を大きく変え、2001年4月には米国のマサチューセッツ工科大学（MIT）が今後10年以内に、同大学のほぼ全講義の教材をインターネット上で無償公開するという記事が報じられ、世界に衝撃を与えました（MIT OpenCourseWare）。2005年にはYouTubeが生まれた一方で、イタリアで5人が「もっとシンプルで安価に、技術者でない学生でもデジタルなものが作れるように」という目的のもと「Arduino プロジェクト」を立ち上げました。2006年には「Digital Fabrication」という言葉（デジタル技術を用いたものづくり）がクリス・アンダーソンによって提唱され、世界で最初の Maker Fair がサンフランシスコで開催、2009年には安価で個人レベルでも購入できるような3Dプリンタも生まれ、2010年には Maker Movement（第三の産業革命）と名付けられた世界的な動きに繋がっていきます。

このように、21世紀では、デジタル技術は情報発信・共有といった領域をこえて、ものづくり（創造）にかかわるものとして世界的に捉えられています。その中で新たな教育（学習）手法として科学・技術・工学・数学、そして芸術や人文学を横断する STEM・STEAM 教育が生まれてきました。つまり、STEM や STEAM といった教育手法の根底には、創造の喜びがあり、一方的な知識暗記型の学び方から、双方向で体験・創造的な

■ 中島 さち子
(株) steAm 代表取締役／ピアニスト・数学
研究者・STEAM 教育者／大阪・関西万博テ
マ事業プロデューサー

高校生のときに国際数学オリンピックで
金・銀メダルを獲得。東京大学で数学を専
攻するが、卒業後しばらく音楽の道へ。現
在は音楽・数学・STEAM 教育などを横断
する研究や事業を行う。内閣府 STEM Girls
Ambassador.



学び方への大きなシフトがあったことが分かります。

こうした動きは高校までの学校に限った話ではありません。私は 0 歳から 120 歳までのこどもたちにとって、21 世紀は揺らぎの時代であり、だからこそ唯一の正解やマニュアルを覚えて活用する学び方・働き方よりも、自分なりに考え、感じ、動き、失敗を繰り返しながらも何かを試行錯誤しながら生み出す創造的な学び方・働き方が求められていると強く感じます。特に AI が飛躍的に成長した現在、人間はより、五感や身体性を用いて AI がまだ知らない変数や何かを感知しては AI にフィードバックし、多様ないのちや AI やコンピュータ等とともに、ある意味で遊びながら未来を協奏していくことが重要であると考えます。文系や理系と分けている時代ではなく、ある意味で、変動する社会に対応し、STEAM のさまざまな知を「創る」と連携させながらワクワク学ぶことができる力や俯瞰的な総合知が求められているのです。

未来を創るのは私たち一人ひとり。同時に、それは、多様な立場や特性、国籍、性別などの人間等や、さまざまなほかのいのちたち、そして多様な AI たちとの対話や協奏の上に生まれていくべきもの。激動の今、素敵な未来を共に創り、創造性を民主化していけたらと願います。