

イギリス、ロンドンの Royal College of Art (RCA、王立芸術大学院)、Innovation Design Engineering 学科の博士課程に所属している、吉本英樹です。留学を始めてちょうど一年が経ちました。留学を決意してから今に至るまでを、簡単にレポートしたいと思います。

留学を決意するまで

東京大学では学士、修士ともに航空宇宙工学を専攻し、「新しい空中エンターテイメントのための小型飛行船の提案」というテーマで研究を行っていました。もともと、空を飛ぶという体験、自分を空に連れて行ってくれる航空機という存在にロマンと憧れを持って入った航空宇宙学科でしたが、専攻を決めて一年が経つ頃には、その憧れと、工学部の純粋に機械としての航空機を作るという立場にギャップを感じるようになっていました。航空機の性能向上自体を目標にするよりも、航空機が人々にどんな体験を与えられるかを考えたい。そう思っていたときに、卒論、修論の指導教員となる教授に出会いました。人工知能を専門とするその教授のもと、コンピュータサイエンスの領域で起こっている様々な研究を勉強する機会を得て、それらを航空機に応用することで、単なる輸送機や観測機よりももっと「人に近い」新しいアプリケーションを創れるのではないかというアイデアに至り、空中エンターテイメントのための飛行船という研究テーマに結びついていきました。

この研究を進めるにつれて、航空機という対象よりも、技術（とくに情報科学技術）を以て生活を豊かに（便利だけでなく心地よく）デザインするということに興味を持つようになり、その分野を専門にしてもっと勉強したいと思うようになりました。就職という選択もあり得ましたが、イメージに合致する企業が日本ではまだかなり少なく、また自分の興味の対象に純粋に打ち込んでスキルを尖らせてから働きたいと考えたので、博士課程で研究する決心をしました。航空宇宙からデザインへ、自分の中ではスムーズな文脈があるものの、専門は大きく変わります。またとない自分の幅を広げるチャンスと考えて、その研究場所の候補を、日本という枠を取り払って、世界中から探すことにしました。

アプリケーション、合格

テクノロジー+デザインという領域は、研究分野としても近年は盛んになっていて、日本を含む世界中で興味深い研究が行われています。受験は、アメリカのマサチューセッツ工科大学 (MIT)、カーネギーメロン大学 (CMU)、スタンフォード大学、カナダのサイモンフレーザー大学 (SFU)、そしてイギリスの RCA に出願しました。このラインナップはかなり幅がありました。特に、RCA だけがデザインの土台から工学にアプローチしており、他の大学はどちらかといえば工学やサイエンスを土台にデザインにアプローチした研究をしています。工学部出身の自分にすれば、後者の方がおそらく馴染みやすかったと思いますが、デザインを土台にした全く違う世界に入ることにも惹かれ、最終的にどちらのアプローチが自分に適しているのか絞ることができず、幅をもたせた選択で出願しました。結果、誰もが知る MIT とスタンフォードに落ち、CMU、SFU、RCA に合格しました。中でも CMU と RCA の二つは最後まで迷っていましたが、CMU の受け入れ教授に腹を割って相談し、やはり技術よりもデザインのクリエイティブなところに没頭できることを期待して、RCA に入学することに決めました。

受験のプロセスを振り返ってみると、奨学金を獲得できたことは、非常に強みになっていたと感じます。船井情報科学振興財団のプログラムは選考時期が早いため、大学院への出願時には、奨学金の受給が決まっている状態でした。そのことが、受験にも有利に働いたことはあったと思います。また、受験前から積極的に出願先の先生方にコンタクトをとっていたことも、強みになったと思います。学会や訪問で先生と直接話し、顔と名前を覚えてもらって、その先生のもとで研究したいというアピールを事前に行っていたことで、その先生からもらったアドバイスを直接出願の資料に反映させたり、奨学金の受給が決まった際にはメールでそのニュースを報告してさらにアピールしたり、ということができました。

一年を終えて

2010年10月からRCAにて研究を始め、一年になります。「インタラクティブな環境」をトピックに研究しています。「インタラクティブ」という言葉はしばらく前から流行り言葉のように使われて、画面の中だけでなく人間を包む環境がインタラクティブティを持つような例も沢山提案されています。そして最近では、そういった例が、研究室や美術館だけでなく、住・商環境の中でも見られるようになってきました。しかしながら、いま「インタラクティブ〇〇」のように宣伝されているものの多くは、「ここを触るとこうなる」というように入力と出力の関係が単純で、ともすればすぐ飽きてしまうものが多いように感じます。研究では、ただ環境が反応するというだけでなく、インタラクティブティをもっと繊細に考察して、発見や想像、創造の余地があり、人間と環境が対話的に新しい状態に歩み寄ることができるようなプロセスをデザインできないか、というコンセプトで、アイデアを提案したりプロトタイプを作って実験したりしています。

この一年間を振り返ると、特に前半は、とても苦しい時期でした。もちろん海外ということもそうですが、それ以上に工学部からデザインスクールへの環境の変化が大きく、順応するのにとても時間がかかりました。研究というものの捉え方、その意義、目的、方法、あるいは学校という場所の意義、そういったものがごとく東大工学部での感覚と違い、教授とのミーティングでも衝突することが多々ありました。CMUに行ったほうがよかったかと思ったことさえありました。しかし一年間色んなデザイナーと話をしたり、一緒にプロジェクトをしたりするうちに、デザイナーの、あるいはデザインスクールでの、思考方法や勝負所というものが段々と理解できてきたように思います。今では、(まだ時々フラストレーションを感じることはあるものの)居心地が良いと思えるようになりました。現段階での自分の理解では、工学部での研究は、テーマに沿って実験を繰り返してコンセプトを洗練させていき、その過程を学会というコミュニティに還元することでコミュニティ全体としての発展に貢献するものであるのに対して、デザインスクールでの研究は、どちらかといえばデザイナー個人の探求に近く、広いトピックの中で模索して色々な実験をしながら、強力なコンセプトを発見していくもの、というふうに解釈しています。もちろんこの理解は自分の体験に即したもので、一般の工学とデザインの違いを言い得ているかどうかはわかりません。しかし少なくともこういう自分なりの解釈を得たことで、このデザインスクールで前に向かって進めるようになりました。また、この自分にとって新しい感覚を体得することは、今後のキャリアにとっても非常に有意義だと感じていて、結果的にはやはりRCAに来て本当に正解だったと感じています。東大の時の教授には、「新しい環境に入ると最初の一年くらいは本当に何もうまくいかなくて辛いと思うけど、その苦労が後になって絶対に価値のあるものだったと気づくよ」というようなことを留学前に言われたのですが、本当にその通りだったと思います。

二年目に入り、いまだに教授とのミーティングでうまく合意に至らなかったり、うまくいかないことはありますが、こういう試行錯誤がまさにデザイナーの探求なのかなとポジティブに捉えながら、研究を続けています。新しい環境での一年というのは本当に濃いものです。RCAでのPhD過程は基本的に三年なので、学位取得予定まで残り二年ですが、その頃にはまた考え方もかなり変わっていると思います。状況は人それぞれでも、留学というステップを踏めば、日本では味わわなかったはずの必ず色々な苦労や変化を体験することになると思います。そういった変化を自分のものにしていけることが、留学の醍醐味だと思います。