

“規定”と“自由”

18歳人口の減少が年々深刻になってきており、高校卒業生を受け入れる教育機関には、時代の変化に対応できる自由度の高い人材の育成が一層期待されていると思います。女子に期待されることも「リケジョ」を超えて、新しいものやサービスを生み出すような視点と感性が期待される時代が来ていると感じています。

「規定」というと、札幌オリンピックの頃にはフィギュアスケート競技に、課題の図形を滑走により描くという基礎(?)技術を競う規定演技があったこと、また規定演技が得意な人が必ずしも自由演技も得意というわけではなかったことを思い出す方もおられるかと思います。

AIやロボットなどの先端技術により、近いうちに代替されると思われる職業と、当分は残ると思われる職業に関するいくつかの調査結果をネット上で見つけることができます。野村総研の調査結果を文部科学省が整理して作成した表では、それぞれについて、100種類の職業が記載されています。前者には、○○オペレーター、○○工、○○事務員などが、後者には、○○デ

ザイナー／クリエイター、○○カウンセラー、○○マネージャーなど創造性や協調性が求められる非定型な仕事を行う職業などが目立ちます。私の勝手な印象では、前者には「規定演技」力が求められ、後者は「自由演技」力が必要な職業のようです。

工科系大学のカリキュラムでは、ある科目の内容を理解するにはこの科目を学んでおくのが望ましいという関係がカリキュラムツリー(科目フロー図)として示されることが多いかと思えます。これが科目の関係を表す図としてだけなら良いのですが、その順に履修していかなければならない「規定演技」としてまじめに考えると、「自由演技」につながる卒業研究まで、「ものづくり」にあこがれてきた若者には長い長い道になります。ひとつの科目で学ぶ全てのことか次の科目に必要なであるということはまずないのに、です。

3DCG(3次元コンピュータグラフィック)デザイナー／アニメーターにデッサン(の授業)は必要か? というような話題を含む記事がネット上には結構あり、「単に3DCGソフトが使えてもダメで、観察力や造形力が必要。それを鍛えるにはデッサンが



岩手県立産業技術短期大学
校長

千葉 則茂

重要」という主張が多いようです。しかしながら、3DCGソフトを使って観察力や造形力を鍛えることもできると思いますし、またそれ以上に、光現象や運動に係わる高度な理解力を身に付けることもできるでしょう。似たような主張に、設計における3DCAD(3次元コンピュータ支援設計)とドラフター(製図台)もあります。

指導に当たる先輩たちは、後輩たちが新しいツールで効率的で効果的な学習をしている姿を観るのが嫌いなようです。しかし、今の若者たちは、指導者世代が持つ知識やスキルでは対応できないような未来の仕事にも立ち向かわなければならぬことに思い遣るのが大切であると思います。

当短期大学は「職業能力開発」施設や「職業訓練」施設とも呼ばれるため、規定演技の得意なテクニシャンを育成していると思われるがちですが、卒業研究成果の展示会である「産技短展」(今年は3月1日〜3日、岩手県民会館で開催予定)をご覧いただければ、自由演技にも活き活きと取り組むエンジニアやデザイナーも育成されていることを感じていただけたかと思えます。