

i) その他、応募者本人が「キャリアアップ」・「スキルアップ」・「将来の夢の実現」について考えること

## 夢を実現する途中、これまでの足跡 — エンジニア、研究者、アーティスト

京都大学大学院情報学研究科 博士後期課程 高橋 亜希子

まだ道半ばですが、紆余曲折しながら見つけた私の「エンジニア、研究者、アーティスト」という道について、これまでの足跡、考えを綴ってみたいと思います。

私は、洋裁を仕事にしていた祖母や、絵を見るのも描くのも好きな母の影響からか、自然とデザインやアート分野に興味を持つようになりました。大学進学時には、服飾の専門学校も検討しましたが、母の「安定した道へ進みなさい」の一言に従い、パソコン通信やゲームに親しんで育ったこともあり、工学部情報学科に進学しました。アート分野に後ろ髪を引かれつつも、IT 産業の盛り上がり魅せられ、修士課程まで情報学の勉強を続け、卒業後は、エンジニアとしてシステム開発に携わりました。ただ、大学院の後半くらいから、人とコンピュータ、人と情報の付き合い方に漠然とした疑問を感じていたのも事実です。機械的に処理される情報、振り返ることなく断片的な情報を発し続け、他者が発した情報に翻弄される日々。アート分野への未練は以前よりも強くなっていました。

2007 年、少し歩みを止めて考え直してみようという結論に達し、同年秋、博士課程の学生として、学部時代の恩師の田中克己教授の研究室に戻りました。考えを形にできず遅疑逡巡する中でも、周囲の寛容さ、コンピュータサイエンスに留まらない広い情報学的視点からのアドバイスに助けられ、徐々に考えがまとまり始めました。入学から 2 年経つ 2009 年年末、IPA 未踏 IT 人材発掘・育成事業で、個人が持つ情報をメディアアートとして見せるプロジェクトを石黒浩教授に採択していただき、今につながる大きな転機となりました。プロジェクトを通して、世界的なフェスティバルに参加するきっかけや、アーティストの方にアドバイスをいただく機会を作っていただくなど、メディアアートの世界に踏み出す後押しをしていただきました。これまでなかなかみつけられずにいたロールモデルもみつけ、**「エンジニアであり研究者でありアーティストであればいいのだ」**と思えるようになりました。これまで自身の中で、そして専門分野として分断されてきた、コンピュータサイエンス、情報学、アートがつながる思いで、夢に近づいたことを実感しました。

自らの納得できる道を見つけ、進む上で、大事なポイントがふたつあります。「疑問に感じたら難しそうでも考え、進んで見ること」「自分の考えを他者に話し続けること」です。このふたつだけで世界が格段に広がります。転機になった未踏プログラムには何度も応募していますし、通った提案も一度は他所で落ちて、それでもなお気に入っていたので話続けていたものです。一時困難に翻弄されてもいつか良い道は見つかります。力を貸してくれる人は思っている以上にたくさんいるものです。

大きくまわり道をしてここまで来て、これからも楽には進めなさそうですが、ひとつひ

とつのステップを楽しみながら、時にエンジニアとして動くものを作り、時に研究者として情報と向き合い、時にアーティストとして製作、発表し、世界を舞台に活動を広げたいです。

迷った時にいつも勇気づけてくれる書籍『ハッカーと画家』から、大好きな部分を引用して、本エッセイを終わります。

*「これは人生においても一般的に良い方法だ。2つの選択肢がある場合、難しいほうを選べ。ジョギングに行くか、座ってテレビを見るか迷ったら、ジョギングに行け。このルールがとてもうまくいくのは、おそらく、選択肢があって一方が難しいという場合、たぶんあなたの怠惰さがもう一方の選択肢を持ちだしたに違いないからだ。心の底では、何をすべきか知っているんだ。このルールに従えば、それを自分で認めることになる。」*（『ハッカーと画家』第6章 富の創りかた p107 脚注より）