

令和7年度 日経STEAMシンポジウムについて

日時:8月8日(金)

場所:インテックス大阪

内容:デジタルアート部門発表会(2年生4名)、会場プログラムの見学

○会場プログラムについて

今回のシンポジウムは東京と大阪で開かれていて、私たちが参加したデジタルアート展示・発表会のほかにも様々なプログラムがありました。それぞれが自由に発想したアイデアのパネル展示、大学・企業の体験コーナーなどです。二会場をオンラインで繋いで高校生が「未来社会に向けて立てた問いを実現するためのストーリー」や「ICTで変わる教育の新たなスタンダードモデル」を発表するというものも行われていました。パネル展示では、アイデアに対する意見を付箋に書いて周りに貼れるようになっていて、参加者として親しみを持つつ自分にはない視点に触れられる面白い体験でした。ヴェリタスのような内容から日常のあるある、地方ならではの農機械を使ったアイデアなどがあり、とても刺激を受けました。企業の展示では動きを音に変えて東京会場とオンラインで交流するものがあり、様々な分野を融合したSTEAM教育の視点を感じられました。また、大学の体験コーナーでは身近な薬草を使った簡単なお茶づくりや吃音症の方と疑似的に話せるAIなどが体験でき、実際に研究を行っている大学生の方のお話もうかがうことができました。

○デジタルアート展覧会について



SDGsの17の目標の中から自分たちが最も達成したいものを複数選び、そのシンボルキャラクターを制作します。今年度は関東関西を問わず、全国の高校から18チームが参加しました。制作期間は約3ヶ月半でその間、4回のオンラインミーティング式のワークショップがあり、デザイナーの方からアドバイスをいただいたり、他校の生徒と交流したりと様々な刺激を得ることができました。

当日は会場に出来上がったシンボルキャラクターのイラストがパネル化されて展示されました。パネルに印刷されている二次元コードをスマホやタブレットで読み込むと、描いたイラストがレイヤー効果により3D化され、2Dでは分からず新たな魅力を感じることができます。デジタルアート部門以外の参加者もスマホを色々な角度に傾けて、デジタルアートを楽しむ姿が見られました。

展示会では、参加各校が作品に込めた思いや、工夫したところをプレゼン形式で発表しました。私たちはSDGs17の目標のうち、

- 7 エネルギーをみんなにそしてクリーンに
- 13 気候変動に具体的な対策を
- 15 陸の豊かさも守ろう

をテーマに作品を制作しました。クリスマスの象徴的な動物であるトナカイが、現在気候変動によって減少していることから、トナカイをメインのモチーフにしました。レイヤーが浮き出るのを利用し、トナカイが額縁から飛びでているように演出することで、気



候変動を自分ごとに捉えてほしいというメッセージを込めています(額縁に咲いている花の花言葉は「困難を乗り越える」です)。また、トナカイの角にかかっている電球の大きさを現在の発電方法とその割合を可視化するようにデザインしました。「持続可能」と「現在」の違いを、配色や角からの電気の通り方を区別して表現しています。

惜しくも入賞できませんでしたが、制作時間も含め、とても充実した時間を過ごすことができました。

○全体を通しての感想

私たちが参加したデジタルアート展示・発表会では、全国の高校生がSDGsの17のテーマについて考え、それぞれの作品に現状への問題意識や伝えたい思いが込められていました。各高校ごとに個性ある表現方法が見られ、楽しく参加することができました。その他の会場プログラムでは、身近な課題に対する改善案をポスターにまとめたり、研究成果を発表したりと、真剣かつ楽しい雰囲気の中で活発な意見交換が行われていました。

また、全国の小学生から大学生まで、多様な立場や環境にある学生と交流することができ、私自身にとって大きな刺激となりました。日常生活の課題から世界規模の問題に至るまで、多くの学生がそれぞれの視点で課題解決に取り組んでいる姿を知り、大変感銘を受けました。

今回の経験は、地球の未来について改めて考える貴重で素敵な時間となりました。