

はじめに

第1章 エンジニアの欲望と動機

自動ページめくり譜面台 「引きはがす」ことと、「むく」ことの違い
試行錯誤 エンジニアが目指すもの

11

第2章 バランス喪失のユーモア

統一のなかの多様性 ジョン・ウエイン・コンプレクス
MIT流スクエアダンス

27

第3章 エンジニアの誕生

ものごとの合理性 経験と名声の積み重ね
アカデミックな工学教育 大人が学ぶための場所
新しい精神

41

第4章 思考をうながす校舎の構造

ケンブリッジへの移転計画 ハーヴァードの侮辱
デザイナージャケット・タイプ 革新的な建築デザイン
エンジニアの誇り 永遠に刺激的な回廊

65

第5章

工^{エンジニアリング}学から科学^{サイエンス}へ

サイエンスの優位 コンピューターの発明

政府というクライアント ナードの文化

研究機関への変貌

85

第6章

鉄道模型クラブ

現実からの逃避 リアリティの追求

ハッカーの出現 五〇ポンドの歴史

115

第7章

M I T 製の義肢

異星工学 ポストンの腕

義足の需要 考える義足

じぶんが膝だったら

139

第8章

メディア^ラ研究所^ブ

アレチネズミ建築マシン ヒューマン・インターフェイス

未来をデザインする ホログラムの可能性

マイクロワールド

161

第9章

一〇億分の一メートルのテクノロジー

フラインマンの予言 分子ポートレイト

分子工学のゆくえ 分子にやどる生命

183

第10章 技術のスポーツ

学習する機械 マイクロマウス・コンテスト

ナードの挑戦 技術の競争

駆け抜けるマウス

199

第11章 脱コンピューターのシステム

ミルクの滴の自由落下 自然のシステムに学ぶ

コンピューターの向き不向き ヴィジョン・チップの原理

219

訳者あとがき

