

未来への視点

MITメディアラボとMIT Okawaセンターの軌跡

ジュニアサミット、SEGA東京ジョイポリス「futurExpress」、MIT Okawa Center for Future Children など、CSKグループとMITメディアラボとの連携プロジェクトは先月号で触れたが、今回は現在日本で進行中のプロジェクト「CAMP」を紹介する。



大川センター ©田中 宏明

CAMPで展開される多彩な活動

CAMPは、「Children's Art Museum & Park」の略で、京都・けいはんな地区にある大川センターに昨年オープンした日本初の子供のためのワークショップ・センターである (<http://www.camp-k.com>)、「子供たちが情報化社会の創造を先導し

ていく」という故・大川 功の理念を根底に、21世紀の子供たちが自分にあった表現やコミュニケーションを創出する活動をサポートしている。

CAMPはMITメディアラボの全面的な協力で実現した。これまで多くの教授陣や研究員が現地を訪れ、最先端のデジタル技術を持ち込み、ワークショップなどの活動を展開している。

メディアラボが主体となって手がけたワークショップとしては、以下の二つがある。

・クリケット・ワークショップ

クリケットとは、レズニック教授グループが開発したマツチ箱サイズのコンピュータである。パソコン上でアイコンを組み合わせることで、クリケットに取り付けたセンサー、モーター、ライト(LED)、スピーカ - 等をコントロールすることが



クリケット



クリケット・ワークショップで素材選びをする子供たち

でき、また電池で動くためクリケット単体でプログラムの実行ができる。紙や布、木など身のまわりにあるさまざまな素材を組み合わせ、自分だけのオリジナルな作品を創り出す。このワークショップはCAMPの定番メニューとなっている。

・発明ワークショップ

セルカー教授が昨年8月に開催した。セルカー教授はIBMなどのパソコンが採用しているキーボード上のポインティングデバイス「トラックポイントIII」の発明で知られ、「発明おじさん」の異名がある。ワークショップでは、セルカー教授が日頃行っている発想方法や問題の解決方法を子供たちに伝え、子供たちはセルカーという風変わりな天才肌の人物と触れ合いながら、それぞれ発明品を創った。

また、メディアラボが技術を開発してレゴ社が商品化したロボット制作キット「レゴ・マインドストーム」を使ってロボット玉入れゲームを行っているほか、次号で紹介する音楽プロジェクト「Toy Symphony」のワークショップを実施していくことになっている。



世界に広がる人脈が協力



発明品づくりに取り組むセルカー教授(中央)と子供たち

加えて、世界最大の科学・教育団体、米ナショナルジオグラフィックソサエティーの協力でビデオシアターを設けている。水中撮影可能な小型ビデオカメラ「クリッターカム」をクジラやペンギンなどに取り付けて、動物の視点で海を冒険しようというものだ。

米ワシントンDCの子供博物館の協力により、粘土でアニメーションを創るワークショップを行ったり、シンガポールの博物館とテレビ会議回線で結んで共同ゲームを開催したりもしている。アイルランドの子供博物館と組んでの絵本制作ワークショップも企画している。これら各



子供たちが制作したクレイメーション作品より

国の拠点をつなぎ、ウェブ上で子供たちが写真を見せ合うプロジェクトなどもある。

CAMPの活動には、MITだけでなくMITメディアラボのスポンサーや研究の協力相手である各国の企業、団体、学術機関などが深く関わっている。つまりメディアラボには世界的に広がる人脈が協力しているといっても過言ではない。メディアラボに参加する最大のメリットは、約160に及ぶスポンサー・コミュニティの力を活かせるという点にある。

CAMPを舞台に子供たちが時代をつくる

昨年11月に開催されたCAMP成果発表会には、メディアラボから、ネグロポンテ会長、ベンダー所長はじめ6名の教授が参加した。CSK青園社長が「まだ小さな輪ができあがったばかりだが、未来の主演である子供たちに大きく育ててほしい」と挨拶したあと登壇したネグロポンテ会長はこう語った。

「子供は生まれてから5年間は自由に遊ぶが、6年目からその後12年間は大人から教え込まれる。15年前にはほかのオプションはなかったが、コンピュータの世界になると、自ら学ぶことと教えられることの境目がなくなってくる。子供たちが遊ぶことによって学べる場所、自らデザインし、発明できる場所が必要だ。MIT Okawa センターや、CAMPがその場所となる。世界平和を達成する方法は教育しかない。」

MITとCSKという日米間の産学連携によって誕生したCAMP。そこを舞台にネットで結ばれた世界中の子供たちが、次世代のアイデアやコンテンツを生んでいく。夢が広がる。