



## 「CANVAS～NPO と子どもとメディア」

NHK 出版 「変革の世紀2」収録 2003.2  
中村伊知哉

### 1 創って見せる子どもたち

「思ったより上手に写せたな。」「家でもデジカメ買ってもらおうかな?」「天気や気温、穴から写したり、角度などを変えることで写真にも個性が出るのが分かった。」「にじがとれてラッキー。」

2002年11月、岡山で開催された全国マルチメディア祭でのこと。3日間で11万人の来場をみたイベント会場の隅で、カメラワークショップが開かれた。参加した小学生たちの表情は、みな達成感に満ちている。

初めてシャッターを切る子どもたちが、自分なりの表現方法を探り、発表する。紅葉の赤や空の青に惹かれる子。噴水の躍動感を切り取ろうとする子。会場に飾られたF1カーやコンパニオンのお姉さまを接写する子。大胆で美しいみごとな作品を次々に生んでいく。

映像で考えて、映像で表す。それをその場でプリントアウトする。作品を見せ合い、互いを発見する。そして、そのままブロードバンドで世界に発信する。

パソコンやインターネットが普及した。デジタルカメラやブロードバンドも浸透している。ピア・トゥ・ピア社会、すなわち一人ひとりがコンテンツの生産者となる時代は、この世代が引っ張っていく。このワークショップは、アットネットホーム社がキヤノンの協賛を得て実施した。<http://www.broadspirits.net/canvas/>

となりの部屋では、色あざやかなオブジェたちが床をはっている。併催された「ロボット作り」ワークショップだ。MIT（マサチューセッツ工科大学）で開発したマッチ箱サイズのコンピュータに、モーターやセンサーなどを装着し、さらにスポンジやタワシや松ぼっくりといった身の回りのものをくっつけて、自分だけの「虫」を作るというものだ。

心臓部のコンピュータには、子どもが自分でプログラミングして、どのように動き、どんな音や光を発するかといった指令を与える。頭を回転させる虫。ガタガタと地面を走る虫。ふしぎな鳴き声をあげる虫。暗がりでも怪しく光る虫。

「プログラミングは、べつにむつかしくなかった。」「どんな色の虫にするか、まよった。」「足を振動させて、前に動かそうと思ったんだけど、後ろに動くようになってしまった。」「かわいい虫ができたと思う。」

四角四面だったコンピュータは、生き物に姿を変えている。ロボットやペットやおもちゃや虫に変身して、わたしたちのともだちになろうとしている。身の回りに溶け込んで、ユビキタス（どこでもコンピュータ）な空間を創る。

スクリーンから立体の造形へ。そうした姿かたちそのものが、ユビキタス時代のコンテンツだ。このワークショップは、「CAMP」が実施した。CAMPとは京都けいはんな学園都市にある日本で初めての子どものワークショップ専門センターであり、株式会社CSKが運営する。

<http://www.camp-k.com/>

これらピア・トゥ・ピア系とユビキタス系の二つのワークショップを主催したのは、CANVASという名のNPOだ。子どもの創造力や表現力を高めるための活動を推進している。政府やマ

マルチメディア振興センターの支援のもと、ブロードバンド時代のコンテンツを生む土壌を整えていくことを目的として、2002年の夏に活動を開始したところだ。

総合的学習の時間が学校に導入されたことをはじめ、ITと子どもの関わりを模索する動きが広がる中、注目を集めている。 <http://www.canvas.ws>

## 2 創造力と表現力の底上げ

CANVASは、子どもの創造力・表現力のための活動について、「研究」「開発」「普及」することを柱としている。

国内・海外における先駆的なワークショップの調査を行い、これに基づき得られた情報を元に評価・検討をし、新しいワークショップを開発する。

また、それらワークショップをパッケージ化、教材化することにより、学校教育プログラムへの組み込みや自治体・企業での推進策を検討し、全国への普及啓発を行う。

次世代を担う人々が、自分で創り、自分で表現するネットワーク環境の整備を目指して、アニメ・音楽・ロボット作りワークショップの開発や、海外との連絡調整、調査研究などを始めたところだ。

これは、「我が国が5年以内に世界最先端のIT国家になる」という目標掲げる政府e-Japan戦略に沿った施策である。

e-Japan戦略はこう記す。「国民の持つ知識が相互に刺激し合うことによって様々な創造性を生み育てるような知識創発型の社会を目指す。ここで実現すべきことの第一は、すべての国民が情報リテラシーを備え、地理的・身体的・経済的制約等にとらわれず、自由かつ安全に豊富な知識と情報を交流し得ることである。」そして、情報リテラシーの向上、コンテンツ・クリエイターの育成を重点政策としている。

一人ひとりの情報発信力を高め、コンテンツ生産力を高めるCANVASの成果が広がって、各地の拠点や学校の活動を促進する。これを通じて、全国の子どもたちの取り組みが活性化し、国全体の底上げが図られる。

一人ひとりの創造力と表現力を高めたい。そして、日本を表現大国にしたい。世界のコミュニケーションを活発にしたい。CANVASの活動は地道な支援であり、小さく活動を始めたばかりだが、目線はそのような高さに据えている。

活動の対象となる「子ども」の範囲には特に限定はないが、ひとまず小中学生を念頭に置いている。また、ひとまずe-Japan期間である2002年度からの4年間で所要の目標に到達することを目指す時限活動と位置づけている。

## 3 産学官連携と国際協調

こうしたことからCANVASは、政府の協力のもと、(財)マルチメディア振興センターから資金を得てスタートした。しかし、あくまでCANVASは民間の発意に基づいて発足した運動であり、さまざまな分野の関係者の熱意によって実現したプロジェクトである。各地域の現場が主体となって、産学官トライアングルの協調によって進められる。

川原正人NHK名誉顧問が理事長を務め、東京大学情報学環の山内祐平助教授と筆者が副理事長を務めている。各地でワークショップの活動をしている方々、国内外の児童館・科学館・子ども博物館、学校・教育関係者、大学等の研究者、そしてさまざまな分野のアーティストの方々と密に連携する。

IT系の企業、学習やデザインの分野に関心のある企業、エンターテインメント企業など、産業界からの参加も重要な要素となる。企業が研究プロジェクトやビジネスのテストベッドとして

CANVAS のコミュニティを活用することも考えられる。

内閣府、総務省、文部科学省、経済産業省との連携も不可欠である。この分野に積極的な取り組みをみせる地方自治体とも仕事をしていくことになる。

また、この分野の世界的なネットワークも作っていく。アメリカ、ヨーロッパ、アジア、南米などの大学、博物館、企業等とも連携した運動としていきたい。これら多方面の方々をフェローとして迎え、プロジェクトを企画・実行していくこととしている。

だが、あくまで活動の主役は、子ども。当面は大人が道筋を作っていくとしても、いずれ子どもたちが活動の中心を担い、将来は子どもたち自らが運営してくれるとよいと考えている。

## CANVAS 関係者リスト (2002 年 12 月現在)

### <理事長>

川原正人 (NHK 名誉顧問)

### <副理事長>

山内祐平 (東京大学大学院情報学環助教授)

中村伊知哉 (スタンフォード日本センター研究所長、MIT メディアラボ客員教授)

### <理事>

奥田義行 ((社) 音楽制作者連盟理事長)

田村拓 (CSK 経営企画室長)

森由美子 (CAMP 総合プロデューサー)

廣瀬禎彦 (@Net Home 代表取締役)

菊池尚人 (FMP 総研研究員)

### <監事>

川原和彦 (博報堂)

## ●フェロー

今井賢一 (スタンフォード大学シニアフェロー／一橋大学名誉教授)

青木昌彦 (スタンフォード大学教授、経済産業研究所所長)

近藤等則 (トランペッター)

日比野克彦 (アーティスト)

高城剛 (メディア・クリエイター)

水口哲也 (ゲーム作家)

飯野賢治 (クリエイター)

山口裕美 (アート・プロデューサー)

佐々木かをり (イー・ウーマン／ユニカル・インターナショナル代表取締役社長)

宇治橋祐之 (NHK エデュケーショナル教育部チーフプロデューサー)

岸博幸 (内閣府 IT 担当室企画官)

山崎俊巳 (総務大臣秘書官)

瀬戸隆一 (総務省課長補佐)

上田信行 (甲南女子大学教授)

河口洋一郎 (東京大学教授)

武邑光裕 (東京大学助教授)

小栗宏次 (愛知県立大学教授)

美馬のゆり (公立はこだて未来大学 教授)

大江建 (早稲田大学教授)

奈良磐雄 (京都造形芸術大学教授)  
三宅正太郎 (大分県立芸術文化短期大学教授)  
高井崇志 (岡山県企画振興部 IT 戦略推進室情報政策課)  
松永直哉 (大和証券SMB C課長代理)  
中西寛 (イサオ事業部長)  
大原伸一 (大原事務所代表)  
石戸奈々子 (MIT 客員研究員)  
北川美宏 (大川センター所長)  
森秀樹 (CAMP)  
菅谷明子 (ジャーナリスト、経済産業研究所研究員)  
鶴谷武親 (フューチャーインスティテュート代表取締役社長)  
谷脇康彦 (在米日本国大使館参事官)  
田島正広 (弁護士、NPO サイバーポール理事長)  
小松左京 (SF 小説家)  
境真理子 (日本未来科学館)  
島田卓也 (日本未来科学館)  
古井祐司 (三菱総合研究所研究員/NPO メディカルブリッジ理事長)  
笠井文哉 (SONY ブロードバンドアプリケーション研究所統括課長)  
上出卓 (音楽制作者連盟顧問)  
中植正剛 (スタンフォード大学)  
関根千佳 (株式会社ユーディット代表取締役)  
中川一史 (金沢大学助教授)  
橋本知子 (文化総合研究所)  
ウォルター・ベンダー (MIT メディアラボ所長)  
トッド・マッコーパー (MIT メディアラボ教授)  
ミッチェル・レズニック (MIT メディアラボ教授)  
エリック・シーゲル (ニューヨーク科学博物館)  
モデスト・テムズ (サンフランシスコ Exploratorium)  
ヒレル・ワイントラウブ (はこだて未来大学)  
ジョッシュ (Capital Children's Museum)

#### 4 場としての運動

筆者との関わりについても触れておこう。

1995年2月、ベルギーのブラッセルで情報通信 G7 が開催された。当時の米ゴア副大統領、EU サンテール委員長、日本からは大出郵政大臣・橋本通産大臣らが参加し、情報社会の未来を語り合った。当時、郵政省に所属していた筆者も会場の隅に控えていた。

席上、民間代表として参加していた故・大川功 CSK 会長が急に発言した。「情報社会は子どもたちが築く。子どもの声を聞くべきだ。」これが賛同を得て、同年の秋に東京でジュニアサミットが開催された。各国の子どもたちが集い、情報社会の行方や問題点を討議した。そして第2回ジュニアサミットのホスト役を MIT メディアラボが引き受けることとなった。

その過程で、MIT Okawa センターの設立が決定した。教育や学習、音楽や映像、オモチャや遊びなど、デジタルと子どもに関する全ての領域を網羅する世界最大級の研究機関を作ろうという構想だ。筆者は 98 年の第2回ジュニアサミット開催を機会に政府を辞し、MIT に参加することとした。

しかしやはり問題は日本である。教育の IT 配備はもとより、創造性を育む環境作りに遅れ、子どもの潜在力を活かす風土に欠けている。

そこで、2001 年 4 月、京都の南、けいはんな地区に、子どもセンター「CAMP」が設立された。MIT メディアラボをはじめ、インテルやレゴ、ナショナルジオグラフィック、各国の子ども博物館などが協力し、CSK が運営している。

CAMP は、日本初のワークショップ専門センターというだけでなく、高品位な活動を続けているため、評価も高い。しかし、限界もある。民間企業が営利とは遠い活動を多面的に続けていくことが至難だという点である。

一方、こうした取組に対する需要は高まっている。総合的な学習の時間の導入を待たずとも、IT を子どもたちに活用させようとする思いは、教育の現場や自治体・企業に募っている。CAMP のような活動を全国化させたい。CAMP 以外にも、各地でさまざまな取組がなされている。熱い気持ちで活動をしている方々がたくさんいる。そのような思いを面的に交流させたい。

だから、場が必要だ。公的な運動体を作ろう。呼びかけに応え、同様の考えを持ち、悩み、動き出そうとしている人たちが自然に集まった。それが CANVAS を結成した。

そう、CANVAS は、場である。子どもたちが何かを創りだしていくための場。そのための機会、技術、ノウハウを提供する。針路の定まらない時代、いったい何が問題なのか、それを探り、それを自ら解いていく。楽しみながら、苦しみながら。一人で、みんなで。頭の中で想像し、それを実現する。手で、足で。昔ながらの道具を使ったり、最先端のデジタル技術を駆使したりして。

そして CANVAS は、表現の場である。自分の考えをきちんと伝え、自分の気持ちを形にする。手段は、会話でもよい。文章でもよい。絵でもよい。歌声かもしれない。ジェスチャーかもしれない。ウィンクや笑顔かもしれない。手紙でも電話でもよい。映画やテレビ。パソコンやインターネット。ケータイ。ロボットやねんど細工で示すのがいいかもしれない。

一人ひとりにとって、ふさわしく心地よい表現やコミュニケーション手段がある。それを見つけて、きちんと表せるようにしたい。世界に向けてアイデア、考え、気持ち、作品などを表現する環境を整えること。これも CANVAS の役割だ。

## 5 開発と普及

CANVAS が開発支援するワークショップは、冒頭に紹介したようなロボット作りや写真造りのように、「創る」「見せる」ことを要件としている。さまざまな種類のワークショップが考えられる。

イメージ例を挙げてみよう。粘土でアニメをつくる「クレイメーション」。シナリオを作る。キャラクターを描く。絵コンテを描く。粘土をこねて人形を作る。背景のセットを造る。1 コマずつ撮影する。ナレーションと効果音を入れる。コンピューター画面で編集する。

実はこれは、米ワシントン DC の子ども博物館の活動を輸入して既に CAMP が実践しているものだ。アナログとデジタル、アートとテクノロジー、バーチャルとリアルのバランスをとった優れた活動である。輸入モノとはいえ、アニメで鍛えた日本の子どもたちの手にかかる、目を見張る作品を仕上げる。世界のみんなで、そのクリップを交換し、再編集するというのはどうだ？

MIT は、ウェブサイトでお絵かきをすると作曲できるツールを開発している。オンラインでつながった各国の子どもたちが共同で作曲していく。そうすれば、音楽表現の構造が変わるのではないかと？

アイルランドの子ども博物館では、本作りワークショップを行っている。各国の子どもたちが同じテーマで絵本を作り、オンラインで交換する。同じテーマなのに、どうしてストーリー

や色合いが違うのか？それを話し合う。

しかし、より力を入れたいのは、日本ならではのオリジナル・ワークショップの開発である。ゲームやアニメ。ケータイ、着メロ。お茶、お花。マンザイ作りもやってみたい。どつき漫才のような叩くコミュニケーションを世界に見せたら、どんな反応があるだろうか？

これらを全国に普及させていきたい。例えば、ワークショップ会場で学校関係者や自治体職員などの研修を開いたり、ワークショップをネット中継したりして、関係者がノウハウを共有する。小学校へのネット中継は早期に取り組む考えだ。ワークショップのパッケージ化・教材化を進め、学校のプログラム等に組み込みやすいように図ることも課題だ。

大切なのは、世界との協調と情報発信である。ネットを駆使したバーチャルなコミュニティづくりは特に重視する。ワークショップの成果（ノウハウ、作品等）は海外にもインターネットで発信・提供し、その国際的な普及にも努めたい。

CANVAS のウェブサイトのトップページは、子どもたちがデザインしている。フューチャーキッズ社の協力により、デザイン作りもワークショップで実施している。このような普及啓発の活動も、いずれは子どもたちに運営してってもらいたい。

## 6 PPP

しかし一体ニッポンの表現やコミュニケーションというのは、どういう特徴があるのだろうか。今後どのような方向に進むのだろうか。子どもの活動を推進するためには、それを裏付ける学術的・政策的な検討も必要だ。CANVAS は、わが国の情報産業・文化・社会の特性をとらえ、包括的な研究を行う。

当面、ポップカルチャーの分野に焦点をあてる。日本が競争力を持つ分野（マンガ・アニメ・ゲームなど）、デジタル系の新しい表現分野（ケータイ、ウェブ、ロボットなど）等に関して、産業構造、文化社会、制度、表現技法を内外の有識者とともに研究する。

ポップカルチャーは国際競争力のある産業として期待されるとともに、電子商取引や遠隔教育をはじめ、ネット上のコンテンツを生み出していく土壌をなす。さらに、国のブランド価値をも左右する。低迷する現状を打破するカギを握るかもしれない。

世界にとって、日本とは。ハラキリ・カミカゼ、すなわち闘う国というイメージは、トヨタ・ホンダ・ソニー、すなわち闘う企業というイメージに変わった。富国強兵で一世紀を貫いた国のかたちである。そして失われた十年たる 90 年代、経済の元気もなくなって、日本は軸が揺らいでいる。

だが、いま世界の子どもたちに、日本とは何かを聞いてみればよい。きっと答えは、ポケモン、ドラゴンボールZ、セーラームーン、スーパーマリオブラザーズ、アイボ。そして、彼女たちは、日本のことをカッコいいと思っている。将来の歴史書には、失われた十年は、日本がはじめて世界にカッコいいと思われ始めた十年と刻まれているかもしれない。

日本は、国際的な立ち居振る舞いが下手と言われる。コミュニケーションが不得手とされている。自分を自分の方法で表現し、相手に理解してもらうことが苦手とされている。

一方、日本には、豊かな歴史文化がある。ものづくりに対するこだわりがある。営々と養ってきた審美眼がある。ケータイでのメールのように、日本独特の発達をみせるコミュニケーションもある。

ピア・トゥ・ピア時代にどんな情報を創造し、どう発信していくのか。映像で考えて、映像で表現する時代をどうリードしていくのか。特にウェブやモバイルでの新しいコンテンツをどう開拓していくのか。

それはきっと、ポップカルチャーを取り巻く産業、文化、社会の背景がカギを握っている。次世代の情報社会を切り開くには、マンガやロボットペットや自販機やラブホに囲まれたこの

不思議な環境をまずきちんと見つめることが必要である。

このため CANVAS は、スタンフォード日本センターと連携し、「ポップカルチャー政策プロジェクト」(略称:PPP)を発足させた。研究者、アーティスト、オタク、エンタテインメント業界、政府など、この分野で日本を代表する方々が集い、議論を行っている。国際共同研究に発展させていく考えだ。

<http://www.ppp.am>

## 7 デジタルの千年を拓く世代

地球は小さくなったという。輸送技術や通信技術のおかげである。人もモノも情報も、めまぐるしいスピードで行き来し、20世紀は、科学が進化を押し進めた百年であった。

しかし、21世紀は、それをあざ笑うかのようなテロで幕を開けた。2001年9月11日、科学が積み上げた高層ビルが、科学の粋である旅客機によって崩された。世界が多元的であることを改めて認識させるできごとだった。地上には、いろんな人がある。いろんな暮らしがある。いろんな考え方があ

る。世界が多元であることは、サッカーの世界カップでも示された。決勝はブラジルとドイツ。3位はトルコで4位は韓国。世界最大のイベントに熱中する人々は、この世はアメリカだけではない、さまざまな国から成り立っていることにも思いをいたした。そのホスト役は日本と韓国。アジアが多角的な世界のプラットフォームになり得ることも示した。

いま現出しているグローバルな世の中は、これまでの国際社会とは性格が違う。デジタルでつながっている、という点だ。ネットワークで連結されれば、お互いのことがより深く理解されるようになる。これまでにない表現や、豊かなコミュニケーションが行き交うことになる。

もちろん、つながって、わかりあえば、平和が訪れる、という保証はない。わかりあってこそ始まる対立もあろう。しかし、地上の人々が、新しい見方、感じ方、考え方をしはじめることは間違いない。戦争と競争の20世紀を経て、バーチャルなフロンティアを獲得した人類は、そこでの対立や協調をいかに次のエネルギーに変えていくのか。

アナログの千年からデジタルの千年への転換期。デジタルの社会では、新しい作法やルール、新しい権利や義務が求められよう。デジタルの空間では、映像や造形による新しい表現が生まれてくるだろう。人の表現や認識のあり方を塗り替えていこう。おそらくそれは、数世代かけてできあがっていくものだろう。

多角的で新しい社会を築き、新しい表現を拓くのは、子どもたち以降の世代だ。生まれながらネットを駆使し、生まれながらバーチャルに表現し、生まれながらデジタルに暮らす世代が担う。その環境を整えたい。場と技術を与えたい。そして、彼らを信頼したい。