

CAMP – CSK 大川センター

O K A W A C E N T E R

京都府相楽郡精華町

取材協力／株式会社 CSK

「じゅもセンター」CAMP

マサチューセッツ工科大学客員教授 中村伊知哉

1 三五〇本のサクラ

二〇〇一年四月、京都府の南、関西文化学術研究都市に「CAMP」はオープンしました。CAMPとは、Children's Art Museum & Parkの略で、直訳すれば子供芸術博物館公園、となり

ます。三五〇本のサクラをたたえた八〇〇〇坪の敷地に、ガラス張りの六〇〇坪の建物を備え、たしかに見た目はモダンでしっとりした博物館です。しかし、いわゆるアートセンターとはかなり様子が違います。

それはまず、こどものための場所であるという点。そして、ワークショップに特化したセ



CSK 大川センター

ンターであるということです。こどものクリエイティビティや表現力を高めることを実践する場所なのです。創り出す。表現する。模索する。発表する。意見を交える。そういう活動を展開する、他に例のない施設です。

CAMPは(株)CSKが運営していますが、その活動は世界中の専門家にサポートされています。MIT(マサチューセッツ工科大学)の教授陣をはじめ、各国の子供博物館、レゴやインテルといった企業の方々が協力者として名を連ねています。国内でも、東京大学、甲南女子大学、慶応義塾大学の専門家や、科学者・アーティストが協力しています。もちろん、地元のコミュニティや学校とも密接に連携をしています。

これまで、ロボット作りや発明教室といったワークショップを隔週土日に開催しています。対象は小中学生。ワークショップの参加は無料です。評判を聞きつけて、地元だけでなく遠くから家族づれで見える参加者もいます。活動の内容はウェブサイト(www.camp-k.com)でもご覧になれます。



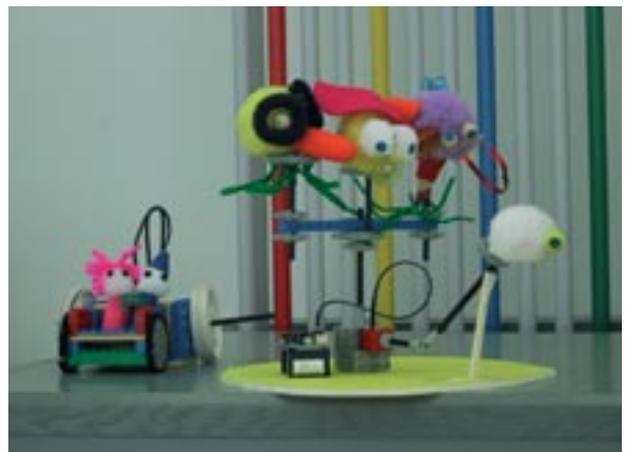
2 創造、表現、共有

これからの時代に必要なスキルを子どもたちが自ら感じとるというのが第一のねらいです。CAMPでは、パソコン、インターネットなど新しいデジタル技術をふんだんに活用します。M-I-Tなどから、世界最先端のテクノロジーを導入します。

しかし、技術に慣れることが目標ではありません。それはあくまで子どもたちがモノを作ったり表現したりするツールです。肝心なのは、ツールを使って、何を創り出すのか、何を表そうとするのか、ということです。

ツールもデジタルに限りません。紙やペン、木材や水や粘土、といったアナログも融合させて、自分に合った表現手段を見つけることも必要です。もちろん、ツールだけの問題ではありません。ある子はお絵描きが得意。ある子は作文。ある子は歌。ある子は工作。ある子はダンス。どうすれば積極的に表現をしていけるのか。様々なワークショップを実施します。

インターネットを通じて、世界中の人々とワークショップや意見交換を行います。グローバルな視点を持ってもらい、異文化の存在を体感してもらいます。二〇〇一年九月、ニューヨークやワシントンのテロをきっかけに、いままた多元的な価値を共有し、人類が共存していくことの大切さが再認識されています。世界には色々な子どもたちがいる。色々な暮らしがある。色々な考え方がある。個性を尊重して、違いを認めあって、人の痛みを想像できるようにすること。これもまた、CAMPの重要なねらいです。



q~u「クリケット」の制作風景



3 夢の実現

CAMPの発端は一九九五年二月にさかのぼります。場所はベルギー・ブラッセル。情報通信サミット(G7)の場で、CSKグループの創業者、故・大川功氏が「情報社会を展望するためには、未来を拓くことも私たちの意見を聞くことが重要だ。」という意見を表明しました。これに各国首脳が賛同し、九五年11月、「ジュニアサミット」が東京で開催されたのです。

九八年には第二回ジュニアサミットが米国ボストンのMITで開催されました。総勢一三九ヶ国三〇〇〇名の参加を得たこのイベントの際、これらの取組みを永続させるための研究機関として、「MIT・Okawaセンター」を設立する



ことが発表されました。未来のこともたちのために、デジタル技術と学習、遊び、表現方法に関する研究をしようというもので、大川氏による二七〇万ドルの設立寄付により実現の運びとなったものです。

でも、そのビルの完成は二〇〇四年の予定です。そのような機関を早く日本にも作りたい。いや、できればもっと日本的で先端的なサイトを先駆けて造ってみてはどうか。CAMPは大川氏のこのような熱意によりスタートしたものです。

残念なことに、大川氏は、CAMPオープン直前、二〇〇一年3月に逝去されました。しかし、その夢は、子どもたちの笑顔と、毎年咲き誇るサクラとともに、光を放ち続けます。





4 つくってみよう

現在行っているワークショップを紹介しましょう。

(1) クリケット

MITメディアラボが開発したマッチ箱大のコンピュータ「クリケット」にモーターやセンサーを取りつけて、パソコン上でプログラミンク。紙や布、木など身の回りにある様々な素材をつかって動くオブジェを作成します。

(2) ロボスポーツ

レゴ社から発売されているロボット制作キット「レゴ・マインドストーム」を使用して、プログラムで動きを制御できるロボットをつくり、ロボットによる玉入れゲームを行います。レゴ・マインドストームは、MITメディアラボの研究を元にレゴ社が商品化したものです。

(3) クリッターカム・シアター

世界最大の科学教育団体、米国防立科学教育センターの協力による、クリッターカムプロジェクトのビデオシアター。水中撮影可能な小型ビデオカメラをクジラやペンギンなどに取りつけて、動物の視点で海を冒険するものです。

(4) Ted Selzer 発明教室

二〇〇一年八月には、特別企画として、MITメディアラボのセルサー教授による発明教室を開催。小学3〜6年生までの17名のこどもたちが丸一日かけて、発明おじさんセルサー教授と発明品を制作しました。

5 CAMPしませんか

CAMPは始まったばかりです。まだ助走期間です。まずはワークショップを充実させる考えです。たとえば、年末にはワシントンDCの首都子供博物館の協力により、粘土アニメーション・ワークショップを開催します。アイルランドのTeaTimeで行われている絵本づくりワークショップも導入します。

また、MITメディアラボが進めているデジタル楽器・音楽づくり企画「トイ・シンフォニー」が二〇〇二年から世界の交響楽団とともに実演を始めるのですが、日本での拠点がCAMPに置かれます。

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す。ゲームやアニメ、ケータイ、マンザイ、お茶、お花……。アイデアと熱意だけで、いろんなワークショップが開発され、世界に向けた情報発信ができるのを期待しています。

大切なのは世界との協調と情報発信です。

ネットを駆使したバーチャルなコミュニケーションづくりは特に重視しています。近くシンガポールと映像で結んで同時ワークショップを実施するほか、各国のこどもたちがオンラインで発行している新聞「ジュニアジャーナル」の拠点の役割も果たしていきたいと考えています。さまざまな国のこどもたちが、テーマごとに写真やビデオを撮り、ウェブで共有したり交換したりする試み「デジキャンブ」も企画中です。

もちろん、このような取組みは、多数の方々の協力があつて初めて成立します。CAMPはアイデアが生まれてから一年足らずでオープンにこぎつけたのですが、それはMITメディアラボを中心とする国際コミュニケーションのなせる技でもありました。今後も、未来を拓く熱意をつなぎあつて、この輪を広げたいところです。是非、一緒にしましょう。

中村伊知哉

Ichiyu Nakamura

マサチューセッツ工科大学客員教授

【略歴】

1961年生まれ。京都市出身。京都大学経済学部卒。大学在学中は音楽活動に没頭、ロックバンド「少年ナイフ」のディレクターなどを務める。1984年、郵政省入省。電気通信局で通信自由化、ネットワーク化政策に従事した後、放送行政局でCATVや衛星ビジネスを担当。登別郵便局長を経て、通信政策局で地域情報化、マルチメディア政策を推進。1993年、パリに渡り、大陸メディア浪人。1995年7月から郵政大臣官房総務課課長補佐を務める。1998年、郵政省を退官し、(株)CSK 特別顧問に就任。同年、マサチューセッツ工科大学客員教授に就任。現在、経済産業研究所上席研究員、(社)音楽制作者連盟顧問を兼務。

著書に『インターネット、自由を我等に』（アスキー出版局）などがある。

ホームページ <http://www.media.mit.edu/~ichiya/jpn.htm>



CAMP 成果発表会

FUTURE for CHILDREN



「FUTURE for CHILDREN」開催概要

日時／平成13年11月10日(土) 午後2時～
 会場／大川センター TEL／0774-98-1130
 京都府相楽郡精華町光台3丁目9

第一部：CAMP 成果発表会

- 大川センター／CAMPの活動紹介ビデオ上映
- 挨拶／青園雅紘 (CSK 代表取締役社長)
- 基調講演／ニコラス・ネグロポンテ (MIT メディアラボチエスマン)
- プレゼンテーション／中村伊知哉 (CSK 特別顧問／MIT メディアラボ)



第二部：パネルディスカッション「Better Future for Children」

- 司会／ミッチェル・レズニック (MIT メディアラボ準教授)
- パネリスト／ウォルター・ベンダー (MIT メディアラボ所長)
 シンシア・プリゼール (MIT メディアラボ助教授)
 アレックス・サムナー (BBC 開発ディレクター)
 上田信行 (甲南女子大学教授)
 森由美子 (CAMP エグゼクティブプロデューサー)

「ものを創る、表現する」を通じた、
 多面的な価値観共有の実現に向けて

二〇〇一年4月、京都の南、関西文化学術研究都市(けいはんな)に、こどもたちの「遊びと表現」を通じた学びと、それに必要な技術を開発する「大川センター」が開設した。

『未来の技術はこどもたちに学ぼう』という理念の元、CSKグループの創設者である故・大川功氏が私財を提供し、ここ京都と米国マサチューセッツ工科大学(MIT)のメディアラボ(二〇〇四年完成予定)に設立・計画している。

CAMPは、この大川センターを主な活動の場所とする7歳から15歳の子どもたちを対象としたワークショップをさしている。オープンか

ら約半年の間は、ロボットなどの「モノづくり」と、モノを「発明」するプロセスについて、現役の発明家から学ぶワークショップを中心に、行なってきたが、今後ワークショップの種類と領域の拡大を目指す方針である。例えば二〇〇二年2月からは、米国のキャピタル・チルドレンズミュージアムと協力して、粘土を使ったアニメーション制作する「クレイメーションワークショップ」が開始される。その他、アイルランドの子ども博物館、ジ・アークと共同で進める本づくりのワークショップ「ブックワークショップ」や、新しい楽器と音楽そのものを創作するワークショップ「トイシンフォニー」など予定している。今までのワークショップは、ほぼ京都で完結していたが、これからはインターネットで接続しながら、複数の国や地域で同じ



Children's Art Museum & Park



プログラムを同時期に行なおうとしている。国や言葉が違っても同じ活動を行いながら、どのような点が「共通していて、異なるのか」。CAMPの考える「ものを創り出す、表現する」を通じた多面的な価値観共有の実現に向け、着々と準備が整えられている。

11月10日大川センターでは、開設から半年を経過したCAMPの活動成果と将来構想について発表する会が開催され、会場ではワークショップの様子を紹介するビデオの放映と、作品の一部が展示されていた。作品は、子どもたちがこれまで生きてきた中で、経験を反映したものが多く、自然や文化などにインスピ



レーションを受けて制作したモノは少なかつた。「自然や文化」に触れた経験を持つ子どもも同じワークショップをした場合どのように異なるのか、またCAMPもこのような創作のベイスとなる体験づくりにも積極的に関わっていくのか、注目する点が多い。

今まで生きてきた中で得た「知識や技術」と「創作の源となる体験」を「自分の中で再構成する」「自分の言葉で発表する」「自分の言葉で評価する」。このような試みをCAMPで今、まさに始めようとしている。活動を通して、小さくても様々な方面に、たくさんの風穴があくことが期待されている。(吉岡 伸)